

# Clash Royale Clan Liga System

Hallo an das Entwicklerteam,

Ich habe mir ein paar Gedanken über den Clankrieg gemacht und möchte sie euch mitteilen. Ich finde, dass der Clankrieg gut gemeint war, aber es war angekündigt dass aktive Clans belohnt werden und weniger aktive Clans nicht. Jedoch ist es anders gekommen. Sehr viele sind unzufrieden mit dem Verlauf der Clankriege.

Was mir aufgefallen ist :

## **Clanmitglieder und Level 8**

Sehr viele Clans haben sich von neuen Mitgliedern getrennt, welche unter Level 8 waren, weil diese am Clankrieg nicht teilnehmen können. Damit werden zum ersten alle neuen Clash Royal Spieler vergrault. Zum zweiten alle kleinen Clans bestraft, die Mitglieder unter Level 8 haben.

## **Gegner Auswahl am Sammeltag.**

Sehr oft bekommt man am Sammeltag Gegner die entweder bis zu 1000 Trophäen stärker sind und damit viel bessere und stärkere Karten haben. Darüber hinaus nicht mal in der selben Clankrieg-Liga sind und damit mehr Karten für den Clan bekommen. Oder man bekommt Gegner die bis zu 1000 Trophäen niedriger sind und für die ist es genauso mies. Wisst ihr wie frustrierend es ist wenn man einen solchen Kampf in wenigen Sekunden verliert?

## **Die Karten**

Die Berechnung der Karten ist erstens umständlich und unfair, weil man am Finaltag oft gegen Spieler kämpft die nicht in der selben Clankrieg-Liga sind. Clans in der Bronze-Liga bekommen weniger und wenn sie nicht in einer hohen Arena sind nochmal weniger. Clans im Ausbau, die kleine Mitglieder haben und in niedrigeren Arenen sind fast chancenlos.

## **Deck zusammenstellen**

Mitglieder die in unteren Arenen sind können nicht alle gesammelten Karten nutzen, weil manche Karten noch nicht freigeschaltet sind. Wenn die Kartenverteilung dann noch mies ist spielen diese Mitglieder mit einem ganz miesen Deck.

## **Finaltag Ligaauswahl**

Auswahl der Gegnerischen Clans ist nicht für aktive Clans, weil man in eine Liga gesteckt wird in der Clans sind, die die selbe Anzahl von Teilnehmern oder eine höhere Anzahl von Teilnehmer hat. Bei der höheren Anzahl von Teilnehmern bekommt ein Clan einfach Kämpfe dazu, ohne die Kartenangleichung, denn wenn ein Clan eine höhere Anzahl von Teilnehmern hat haben sie auch mehr Karten bekommen.

## **Finaltag Kämpfe Gegnerauswahl**

Gerecht wäre wenn man gegen Gegner kämpfen würde, welche eine etwa gleiche Clanstärke hat, denn dann würden die aktiven wirklich belohnt werden. Die Realität sieht anders aus. Eine sehr große Zahl der Gegner sind aus viel Stärkeren Clans, welche auch in höheren Clankrieg-Ligen sind.

**Jetzt mein Vorschlag**

# Clash Royale Clan Liga System

1. Meine Gedanken
2. Das Prinzip
3. Aufbau
4. Kartenauswahl der Clans
5. Gegner-Auswahl
6. Tabelle, Platzierung-Berechnung, Belohnungen, Aufstieg und Abstieg

# Clash Royale Clan Liga System

## 1. Meine Gedanken

Ich stelle mir ein Ligasystem vor, welches aktive Clans, kleine wie große beinhaltet. Clans die sich fair messen können und Clans auffüllt und den Spaß auch für kleine Spieler mit wenig Trophäen wieder bringt.

Aktive Clans sollen belohnt und inaktive Clans weniger belohnt werden.

Gerechte und faire Kämpfe für große und kleine Spieler.

Große und kleine Clans in einer Liga.

Wöchentliche Belohnungen wie bei der Clantruhe.

Ruhetage für Mitglieder.

Übersichtliche Aktivitätskontrolle für die Clans.

# Clash Royale Clan Liga System

## 2. Das Prinzip

Ein 10 Stufen Liga-System mit 16368 Clans.

Zu Beginn wird eine Ausspielung für die Platzierungen in den einzelnen Ligen veranstaltet.

2 Liga-Kämpfe für jedes Mitglied eines Clans pro Tag (Kronen werden auch für die eigene Kronentruhe gewertet). Es wären 500 Kämpfe möglich.

Clans werden nach ihrer Leistung bewertet Kämpfe in einer Saison.

### **Kartenauswahl :**

Die 42 stärksten Clanmitgliedern wählen je eine beim Mitglied freigeschaltete Karte und haben somit einen Clan-Karten-Pool von 42 Karten. Clans mit weniger Mitgliedern als 42 können nur soviel Karten auswählen wie die Anzahl der Mitglieder. Clans mit weniger als 8 Mitgliedern können nicht zugelassen werden. Clans, die nicht mindestens 8 Karten ausgewählt haben werden nicht zugelassen.

### **Kartenstärke-Berechnung :**

jede ausgewählte Karte wird wie folgt berechnet. Summe aller im Clan befindlichen Karten (nur der Ausgewählten) geteilt durch 50 (maximale Anzahl von Mitgliedern in einem Clan. Erhöht den Reizt Clans vollzubesetzen.) . Wird noch beschrieben.

### **Gegner-Auswahl :**

Die Gegner werden nach Clanstärke weltweit ausgewählt nicht Ligabezogen, da durch die Kartenberechnung die Stärken annähernd gleich sind. Toleranzen in der Clanstärke sollten am Anfang +/- 1000 sein, kann aber später korrigiert werden.

### **Kämpf-Wertung :**

Jeder gewonnene Kampf 2 Punkte, unentschiedener Kampf 1 Punkt, verlorener Kampf 0 Punkte. Alle Kronen werden gezählt verlorene und gewonnene, diese sind wichtig für die Tabelle. Sollte kein Gegner innerhalb einer bestimmten Zeit z.B. 3 Minuten gefunden werden wird der Kampf als unentschieden, mit 1 gewonnenen und 1 verlorenen Krone gewertet.

# Clash Royale Clan Liga System

## 3. DER AUFBAU

Dieses Clan Liga System (CLS) basiert auf Aktivität und Fairness.

Ich erläutere mein CLS in mehreren Schritten und erkläre wie es funktioniert.

CLS besteht aus den folgenden 10 Ligenstufen

beginnend mit der höchsten zur niedrigsten Stufe

<b>Legendär,</b>	1 Liga
<b>Gold I,</b>	2 Ligen
<b>Gold II,</b>	4 Ligen
<b>Gold III,</b>	8 Ligen
<b>Silber I,</b>	16 Ligen
<b>Silber II,</b>	32 Ligen
<b>Silber III,</b>	64 Ligen
<b>Bronze I,</b>	128 Ligen
<b>Bronze II,</b>	256 Ligen
<b>Bronze III,</b>	512 Ligen

Jede der insgesamt 1023 Ligen beinhaltet 16 Clans, somit befinden sich in jedem Ligasystem 16368 Clans.

Berechnung der benötigten CLS, Anzahl der Clans geteilt durch 16368. Wobei die einzelnen Regionen der Clans berücksichtigt werden können und, oder zusammen gefasst werden. Wenn nicht genug Clans für eine komplette Liga zur Verfügung stehen wird diese von den unteren Ligen aus mit Dummies aufgefüllt. Später können diese Ligen mit neuen Clans aufgefüllt werden, und oder mit anderen CLS zusammen gelegt werden.

# Clash Royale Clan Liga System

## 3.1. Einordnung

Die Einordnung der einzelnen Clans wird über eine Ausspielungswoche geregelt. Die Ausspielungswoche beträgt wie eine Saison 5 Tage und wird auch so gewertet.

## Die Wertung wird noch beschrieben. 6.2. Platzierung-Berechnung

Die **16 besten Clans** kommen in die **Legendäre-Liga**

Die **nachfolgenden 32 Clans** kommen in die **2 Gold I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 64 Clans** kommen in die **4 Gold II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 128 Clans** kommen in die **8 Gold III-Ligen**.

Die **nachfolgenden 256 Clans** kommen in die **16 Silber I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 512 Clans** kommen in die **32 Silber II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 1024 Clans** kommen in die **64 Silber III-Ligen**.

Die **nachfolgenden 2048 Clans** kommen in die **128 Bronze I-Ligen**.

Die **nachfolgenden 4096 Clans** kommen in die **256 Bronze II-Ligen**.

Die **nachfolgenden 8192 Clans** kommen in die **512 Bronze III-Ligen**.

Die Belohnung für alle Clans richtet sich nach dem 3. Platz der jeweiligen Liga.

## s. 6.3. Belohnungen

# Clash Royale Clan Liga System

## 4. Kartenauswahl der Clans

Um eine größere Auswahl an Karten zu erhalten, sollten die Clans bis zu 42 Karten selbst bestimmen können. Die Stärke der Karten wird jedoch berechnet.

Ein Clan muss mindestens 8 Mitglieder haben damit er am CLS teilnehmen kann.

Zu Beginn jeder Saison können die 42 besten Spieler eines Clans bis zu 42 verschiedene Karten auswählen. Sollte einer oder mehrere der 42 besten Mitglieder keine Karte aussuchen, muss der Clan nur mit den mindestens 8 Karten spielen. Hat ein Clan mehr als 8 Mitglieder, aber nicht mindestens 8 Karten ausgewählt kann er nicht teilnehmen.

### 4.1. Karten-Berechnung

Die Stärke (Level), von einem der besten 42 Mitgliedern, ausgewählten Karte wird nach folgendem Verfahren ermittelt.

Hat ein Mitglied die **gewöhnliche** Karte Skelette aus gewählt

1. Es wird die Anzahl der Skelette Karten jedes Mitglied ermittelt.

Level	Karte gewöhnlich
1	1
2	2
3	6
4	16
5	36
6	86
7	186
8	386
9	786
10	1586
11	2586
12	4586
13	9586

z.B.:

ein Mitglied hat die Skelette Karte auf Level 9 und auch 54 gesammelte Karten, dann ist die Anzahl

$$786 + 50 = 836$$

ein anderes Mitglied hat die Skelette Karte auf Level 7 und auch 22 gesammelte Karten, dann ist die Anzahl

$$186 + 20 = 206$$

Die Summe aller bei den gesamten Mitgliedern ermittelten Werte wird dann durch 50 dividiert und so das Karten-Level für die Saison ermittelt. Sollte der Clan weniger als 50 Mitglieder haben, wird die

Summe trotzdem durch 50 dividiert. Der Sinn ist, dass die Clans aufgefüllt werden. (Kann aber nach Ermessen der Spiele-Entwickler angepasst werden).

Der berechnete Quotient wird dann mit der Tabelle wieder in ein Level zurück gerechnet.

Level	Karte gewöhnlich
1	1
2	2
3	6
4	16
5	36
6	86
7	186
8	386
9	786
10	1586
11	2586
12	4586
13	9586

z.B.:

der berechnete Quotient ist 811, dann ist das Karten-Level 9

der berechnete Quotient ist 3155, dann ist das Karten-Level 11.

So wird mit allen ausgewählten Karten (maximal 42) verfahren.

# Clash Royale Clan Liga System

## 5. Gegner-Auswahl

Meiner Meinung nach wäre die beste Methode die Gegner auszuwählen über die Clanstärke. Dabei sollte eine etwa gleiche Stärke mit einer Toleranz in Betracht gezogen werden. Am Anfang sollte die Toleranz nicht mehr als  $\pm 1000$  sein. Die Gegenspieler-Stärke spielt keine Rolle, da die Kartenstärke über die Mitglieder Angepasst wurde.

# Clash Royale Clan Liga System

## 6. Tabelle, Platzierung-Berechnung, Belohnungen, Aufstieg und Abstieg

### 6.1. Tabellen-Aufbau

Grundsätzlich sind die Tabellen gleich ausgebaut. Die Tabelle umfasst 16 Plätze.

Angezeigt werden Platzierungen, Clannamen, gespielte Kämpfe, erzielte Punkte, gewonnene Kämpfe, gewonnene Kronen, verlorene Kronen und Differenz von gewonnenen und verlorenen Kronen.

Legendär, Gold I, Gold II, ... (Liga)					Nr.	Kronen		
Platz	Clan	Kämpfe	Punkte	Siege	gewonnen	verloren	Differenz	
1	Clan 1							
2	Clan 2							
3	Clan 3							
4	Clan 4							
5	Clan 5							
6	Clan 6							
7	Clan 7							
8	Clan 8							
9	Clan 9							
10	Clan 10							
11	Clan 11							
12	Clan 12							
13	Clan 13							
14	Clan 14							
15	Clan 15							
16	Clan 16							

### 6.2. Platzierung-Berechnung

1. Höchste Punktzahl (Addition der durch Siege und Unentschieden erzielten Punkte)
2. bei gleicher Punktzahl. Folgt die höhere Kronendifferenz (Differenz der Kronen gewonnene abzüglich verlorener Kronen)
3. bei gleicher Kronendifferenz. Folgt die höhere Anzahl gewonnener Kronen.
4. bei gleicher Anzahl gewonnener Kronen. Folgt die höhere Anzahl von Siegen.
5. Bei gleicher Anzahl von Siegen. Folgt die niedrigere Anzahl von Kämpfen.
6. Sollte jetzt immer noch Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Clans sein muss das Los entscheiden.

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Belohnungen

### Legendäre-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	500	130	15	100,00%
2	450	117	13	50,00%
3	425	110	12	33,00%
4	415	107	12	25,00%
5	415	107	12	25,00%
6	415	107	12	25,00%
7	415	107	12	25,00%
8	405	105	12	25,00%
9	405	105	12	25,00%
10	405	105	12	25,00%
11	405	105	12	25,00%
12	405	105	12	25,00%
13	395	102	11	20,00%
14	395	102	11	20,00%
15	395	102	11	20,00%
16	395	102	11	20,00%

### Gold I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	415	107	12	25,00%
2	405	105	12	25,00%
3	395	102	11	25,00%
4	385	100	11	20,00%
5	385	100	11	20,00%
6	385	100	11	20,00%
7	385	100	11	20,00%
8	375	97	11	20,00%
9	375	97	11	20,00%
10	375	97	11	20,00%
11	375	97	11	20,00%
12	375	97	11	20,00%
13	365	94	10	18,00%
14	365	94	10	18,00%
15	365	94	10	18,00%
16	365	94	10	18,00%

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Belohnungen

### Gold II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	385	100	11	20,00%
2	375	97	11	20,00%
3	365	94	10	20,00%
4	355	92	10	18,00%
5	355	92	10	18,00%
6	355	92	10	18,00%
7	355	92	10	18,00%
8	345	89	10	16,00%
9	345	89	10	16,00%
10	345	89	10	16,00%
11	345	89	10	16,00%
12	345	89	10	16,00%
13	335	87	10	14,00%
14	335	87	10	14,00%
15	335	87	10	14,00%
16	335	87	10	14,00%

### Gold III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	355	92	10	18,00%
2	345	89	10	18,00%
3	335	87	10	18,00%
4	325	84	9	16,00%
5	325	84	9	16,00%
6	325	84	9	16,00%
7	325	84	9	16,00%
8	315	81	9	14,00%
9	315	81	9	14,00%
10	315	81	9	14,00%
11	315	81	9	14,00%
12	315	81	9	14,00%
13	305	79	9	12,00%
14	305	79	9	12,00%
15	305	79	9	12,00%
16	305	79	9	12,00%

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Belohnungen

### Silber I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	325	84	9	16,00%
2	315	81	9	16,00%
3	305	79	9	16,00%
4	295	76	8	14,00%
5	295	76	8	14,00%
6	295	76	8	14,00%
7	295	76	8	14,00%
8	285	74	8	12,00%
9	285	74	8	12,00%
10	285	74	8	12,00%
11	285	74	8	12,00%
12	285	74	8	12,00%
13	275	71	8	10,00%
14	275	71	8	10,00%
15	275	71	8	10,00%
16	275	71	8	10,00%

### Silber II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	295	76	8	14,00%
2	285	74	8	14,00%
3	275	71	8	14,00%
4	265	68	7	12,00%
5	265	68	7	12,00%
6	265	68	7	12,00%
7	265	68	7	12,00%
8	255	66	7	10,00%
9	255	66	7	10,00%
10	255	66	7	10,00%
11	255	66	7	10,00%
12	255	66	7	10,00%
13	245	63	7	8,00%
14	245	63	7	8,00%
15	245	63	7	8,00%
16	245	63	7	8,00%

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Belohnungen

### Silber III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	265	68	7	12,00%
2	255	66	7	12,00%
3	245	63	7	12,00%
4	235	61	7	10,00%
5	235	61	7	10,00%
6	235	61	7	10,00%
7	235	61	7	10,00%
8	225	58	6	8,00%
9	225	58	6	8,00%
10	225	58	6	8,00%
11	225	58	6	8,00%
12	225	58	6	8,00%
13	215	55	6	6,00%
14	215	55	6	6,00%
15	215	55	6	6,00%
16	215	55	6	6,00%

### Bronze I-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	235	61	7	10,00%
2	225	58	6	10,00%
3	215	55	6	10,00%
4	205	53	6	8,00%
5	205	53	6	8,00%
6	205	53	6	8,00%
7	205	53	6	8,00%
8	195	50	5	6,00%
9	195	50	5	6,00%
10	195	50	5	6,00%
11	195	50	5	6,00%
12	195	50	5	6,00%
13	185	48	5	4,00%
14	185	48	5	4,00%
15	185	48	5	4,00%
16	185	48	5	4,00%

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Belohnungen

### Bronze II-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	205	53	6	8,00%
2	195	50	5	8,00%
3	185	48	5	8,00%
4	175	45	5	6,00%
5	175	45	5	6,00%
6	175	45	5	6,00%
7	175	45	5	6,00%
8	165	42	4	4,00%
9	165	42	4	4,00%
10	165	42	4	4,00%
11	165	42	4	4,00%
12	165	42	4	4,00%
13	155	40	4	2,00%
14	155	40	4	2,00%
15	155	40	4	2,00%
16	155	40	4	2,00%

### Bronze III-Liga

Platzierung	gewöhnliche Karten	seltene Karten	epische Karten	legendäre Chance
1	175	45	5	6,00%
2	165	42	4	6,00%
3	155	40	4	6,00%
4	145	37	4	4,00%
5	145	37	4	4,00%
6	145	37	4	4,00%
7	145	37	4	4,00%
8	135	35	4	2,00%
9	135	35	4	2,00%
10	135	35	4	2,00%
11	135	35	4	2,00%
12	135	35	4	2,00%
13	125	32	3	0,00%
14	125	32	3	0,00%
15	125	32	3	0,00%
16	125	32	3	0,00%

# Clash Royale Clan Liga System

## 6.3. Aufstieg und Abstieg

Grundsätzlich sind alle Ligen identisch

1. Platz steigt in die nächst höhere Liga auf . Beste Belohnung der Liga
  2. Platz steigt in die nächst höhere Liga auf. 2. beste Belohnung der Liga.
  3. Platz bleibt in der Liga. 3. beste Belohnung der Liga.
  4. bis 7. Platz bleiben in der Liga. 4. beste Belohnung der Liga.
  8. bis 12. Platz bleiben in der Liga. 5. beste Belohnung der Liga.
  13. bis 16. Platz steigen in die nächst niedrigere Liga ab. Schlechteste Belohnung der Liga.
- Ausnahmen Legendäre-Liga hat keine Aufsteiger und Bronze III hat keine Absteiger.

# Clash Royale Clan Liga System

## **2. DIE SAISON**

### **2.1. Dauer der Saison**

Die Dauer einer Saison beträgt 5 Tage von Montag 00:00 Uhr bis Freitag 24:00 Uhr.

### **2.2. Vorbereitung der Clans auf die Saison**

Sonntags werden die Karten von den 42 besten Spieler ausgewählt oder geändert. Es kann sich die Reihenfolge der besten Spieler im Clan ändern.