

Regelændringer – Fra udkast til udgivelse

Søndag d. 3. december 2023 blev der afholdt møde i referencegruppen, hvor udgave 1.0 blev præsenteret. Forinden har der været ca. 3 uger til at kommentere på reglerne skriftligt. På baggrund af de drøftelser har arrangørgruppen genbesøgt reglerne i et opfølgende møde, og foretaget ændringerne til 1.1. Udgave 1.1 blev udsendt d. 24 december 2023, med en deadline på 4 dage til endeligt feedback. På den baggrund blev de endelige drøftelser taget i arrangørgruppen, og de sidste tilrettelser og blev lavet over version 1.2 og 1.3. Version 1.3 er planlagt til at blive udgivet 1. januar 2024.

Fra version 1.0 til version 1.1

Grafisk overhau

- Der er kommet forside, ingame baggrund og alle bulletspoints er udskiftet med skulls.
- Figurer er opdaterede. Eksempler på rustningsklasser matcher nu bedre.

Sproglige omformuleringer og præciseringer

Der er flere steder i reglerne hvor referencegruppen har givet udtryk for, at reglerne har været svære at forstå. De steder er blevet genbesøgt, for at øge tydeligheden. Det gælder særligt (men ikke udfyldende) understående emner:

- **Formationer (hele afsnit 2.0 – særligt 2.2).** De indledende regler for hvordan man skal forstå formationer er helt omskrevet. Der er lavet en skildring mellem hårde tekniske regler og et langt uddybende afsnit, der handler om reglerne i praksis – med en række supplerende eksempler.
- **Følge i krig (afsnit 2.11).** Omformuleret.
- **Skade fra kanoner (afsnit 3.4).** Tydeliggjort hvornår et projektil går igennem enhedens linjer.
- **Sikkerhedsord (afsnit 4.0-4.2).** Her er der bl.a. indskrevet, at man ikke må presse andre til at overgive sig og der er highlightet hvornår kommandoerne skal bruges.
- **Bannerbærer (afsnit 2.8).** Indskrevet at banneret skal være tydeligt og synligt.
- **Skulderstykket (afsnit 6.4).** Omskrevet og samskrevet med gorget/ ringkrage, for mere tydelighed.
- **Rustning skal ligne rustning (afsnit 6.3).** Der er indsat et kort afsnit om, at man skal undlade at cheesy sin brug af rustning. Dette afsnit forholder sig også til brugen plastikrustning.
- **Fairplay (afsnit 1.1).** Indskrevet et kort afsnit om hvordan man leger pænt – og hvordan man læser reglerne. Læs mærke til, at der er en forskel på ordene "bør", hvor man selv skal vurdere, og ordene "skal", der indebærer regeltekniske aspekter.

Regeltekniske ændringer

Der var flere steder, hvor arrangørerne har valgt at ændre på reglerne, for at opnå en bedre balance i spillet og undgå unødvendige konflikter.

- **Antal salver (afsnit 5.7 – 5.9).** Der er reduceret i antal salver til skytter – herunder buer og rifler. De har nu 1 skud pr. 3 mand, i stedet for 1 skud pr. 2 mand. Dette sker, for at give mere incitament for skytter til at gå i nærkamp, samt at balancere ud med de reducerede hit points. Der vil formentlig indføres kamptyper, hvor dem som udelukkende ønsker at agere skytter, har mulighed for at returnere til generalens forpost, og restocke ammo.
- **Tohåndsvåben (afsnit 5.6 og 6.4).** Indført at tohåndsvåben svarer til 4 rustningspoint – men kun hvis hele enheden bruger det. Dette er for at give et mindre boost til en enhedstype, der har mindre power ift. de andre nærkampsenheder.
- **Besejres på afstand (afsnit 3.4).** Der er nu ændret til man kun kan blive nedkæmpet i nærkamp.

Hvad er ikke kommet med?

Arrangørerne har forholdt sig til og drøftet understående punkter. Der er valgt ikke at pille yderligere ved dem.

Argumenterne står under hvert punkt.

- **Ringbrynjer (afsnit 6.2).** Der kom mange spørgsmål til ringbrynjer, der kunne indikere at reglerne stod uklart. Der var mange spørgsmål, men ingen eksplicite ønsker om omformuleringer eller ændringer. Vi har vurderet at der står skarpt nok. Arrangørerne har drøftet om lange ringbrynjeærmer og hoser kan dække knæene – antaget at øvrige del af benet er dækket i plade. Vi er enige om at det ville være fair, men at en sådanne formulering vil gøre det unødvendigt komplekst, og kun dække et fåtal af mennesker.
- **Feltlægen fjernes (afsnit 2.10).** Der blev drøftet om feltlægen skulle udgå, men der var generel stor opbakning til feltlægen.
- **Font:** Der har været et enkelt ønske om vi kunne ændre fonten, til en mere læsevenlig. Dette afvises, da Luminari-fonten er den officielle font for Krigslive – og den vurderes til at være en god balance mellem læsevenlig og sej at se på.
- **Kanoner har instant-kill (afsnit 3.4),** Det blev drøftet, men med henvisning til spilleroplevelsen for den ramte, har vi vurderet at der ikke indføres instant kill til kanoner – selvom der anerkendes, at det balancemæssigt godt kan give mening.
- **Maks skade fra afstandsvåben (afsnit 3.4).** Der blev drøftet om man skulle sætte et cap på hvor meget skade man kunne tage fra afstandsvåben. Der blev formuleret et ønske om, at man ikke kan tage mere skade end svarende til én rustningskategori ned. Arrangørerne drøftede, at det i praksis giver mere mening at tale om et maks på 3 i skade, da dette matcher et projektil i torso. Fordelen ville være, at det gør det lettere at huske hvor mange gange man er ramt. I sidste ende besluttede vi, at undlade at indføre den regel, af hensyn til ikke at nerfe skytteenheder for meget.
- **Rækkevidde på krudtvåben (afsnit 5.8).** Der blev drøftet om der skal indsættes en formulering om maksimal rækkevidde på krudtvåben uden projektiler. Arrangørerne har drøftet det, og har vurderet at det vil være svært at afstandsbedømme – og at en sådanne regel, hurtigt skaber mere konflikt end den gavner. Man kan let blive uenige om hvad afstanden egentligt er. Det er stadig ønsket at udfase projektilløse krudtvåben på sigt, som løser problemet komplet.
- **Justering i krav til tung rustning (afsnit 6.0).** I snakken med referencegruppen blev der talt meget om balancen i rustningskrav. Argumentet lyder, at det er meget svært at komme op i tung rustning – og der derfor nok ikke vil være mange enheder der gider gøre det. Det er både dyrt, tungt og besværligt at sammensætte så det sidder godt. Arrangørerne har kigget på, og vurderet at holde fast i reglerne som de står. Der er flere argumenter for dette. Det er vigtigt, at der er to poler (tung og ikke pansret), som man kan se på, for at vurdere hvor på skalaen man gider ligge (tung og ikke pansret): det er meningen at de fleste enheder skal have lyst til at ligge i let og medium kategorierne – og kun et fåtal vælger ekstremerne. Ved at der er indført en plus-kategori, så er springet til tung noget mindre, fordi man kan tage medium plus i stedet. Vi har desuden kigget på flere enheder der har været tunge til tidligere år, og kan se at der ikke er langt for dem, op til tung kategorien (1-3 RP). Det skal belønnes at tage mere rustning på og det gør man nu. Det behøves ikke altid være en fordel at tage mere rustning på; for hvis det var det, ville det jo være pay to win. Derfor er det vores vurdering, at der lige nu er tale om en god balance, hvor tunge enheder får deres egen ret – og kun er for dem som synes det er sjovt.

Regelændringer – fra version 1.1 til version 1.3

Grafisk overhaul

- **Forside:** Forside har nyt Krigslive logo. Designer er Carina Silke Nielsen.
- **Grafisk overhaul af formationer (afsnit 2.2).** Der er lavet nye illustrationer til alle eksempler af formationer i praksis. Designer er Carina Silke Nielsen.
- **Grafisk overhaul af rustninger (6.2; 6.5):** Der er rettet i illustrationerne for rustningsklasser. Designet af Ilja Olsen.

Sproglige omformuleringer og præciseringer

- **Rygplader (6.4):** der er nu renskrevet, at det kun er metalplade på ryggen der giver + 1 RP.
- **Opsummering (7.0):** Opdateret for at matche ændringerne i fra Udgave 1.1 og 1.2.
- **Plastikrustning (6.3):** Holdningen til plastikrustninger er tydeliggjort.
- **Ændringslog:** Tilrettet til den endelig udgivelse.
- **Øvrige:** Der er lavet endelig gennemlæsning for gramatik, sprog og klodsede sætninger.