

VI) Allianzen

Grundlagen

Um das Zusammenspiel interessanter zu machen und die Organisation zu verbessern gibt es bei **PATRIOT** wie bei so ziemlich jedem Spiel dieser Art Allianzen. Diese bieten die üblichen Funktionen. Die Regierung und Verwaltung erfolgt von Adligen. Großherzog, König oder Kaiser (abhängig von der Mitgliederzahl) erfüllen die Rolle des Administrators.

Dazu können weitere Member in den Adelsstand erhoben werden um gewisse Teilbereiche zu verwalten.

Dabei kümmern sich die Herzoge um den Krieg, Grafen um die Außenpolitik, Freiherren um das Innere der Allianz und Barone um den kleinen Bereich der Wirtschaft.

Ritter haben nur eine rein Symbolische Funktion.

Allianzleitung

Die Allianzleiter haben natürlich Zugriff auf alle Bereiche. Ihnen alleine ist vorbehalten ggf. ein Allianzlogo hoch zu laden, Adelstitel zu vergeben und die Allianz zu löschen. Alles weitere wird über die jeweiligen Unterbereiche gesteuert.

Auch können Minister ernannt werden, die im jeweiligen Bereich dann Zugriff haben.

Inneres

Im Inneren werden zunächst die Bewerbungen an eine Allianz bearbeitet. Die Freiherren oder Minister können ebenso das Allianzprofil verändern, Member kicken oder Individuelle Rangtitel in der Allianz vergeben.

Ob eure Mitglieder aktiv sind oder nicht wird in einer extra Memberliste, mit letztem Loginzeitpunkt angezeigt

Diplomatie

Die Grafen und Diplomaten erledigen die große Aufgabe des Verträge schließen. Jeder Vertrag hat zunächst eine zeitliche Begrenzung, so wie es in der damaligen Zeit üblich war. Jedoch kann man natürlich jeden Vertrag vor der Zeit kündigen oder brechen; auch wie damals.

Kurz zu den einzelnen Vertragsarten:

- Friedensvertrag (Neutralität und Frieden. Jeder Krieg muss durch einen Friedensvertrag beendet werden!)
- Defensivabkommen (Verpflichtet vertragstreue, tugendhafte Allianzen zum Einschreiten falls der Partner Opfer eines Angriffs wird)
- Bündnis (Wie der Name sagt; ein Pakt sich gemeinsam den Unwegsamkeiten der Epoche zu stellen)
- Handelsembargo (Dies kann ein sehr nützliches Instrument sein, den es ist der einzige Vertrag der, so lange er läuft, nicht umgangen werden kann. Wird ein Embargo verhängt können eure Member nicht mehr Waren oder Truppen an diese Allianz liefern. Auch die Annahme von Waren wird unterbunden. Die Transporte bleiben unverrichteter Dinge vor den Stadttoren stehen.)
- Handelsvertrag (Wenn ihr mit einer Allianz einen Handelsvertrag schließt, so habt ihr die Möglichkeit zu sehen was genau und in welchen Mengen eure Allianzen austauschen.)

Militär

Natürlich gibt es zwischen den Allianzen nicht nur friedliches Zusammenleben sondern auch Kriege. Eure Herzoge oder Kriegsminister haben die Möglichkeit immer eine Einschätzung der Gefahrenlage ab zu geben. Wird die Mobilisation angeordnet, bekommt jedes Mitglied eine Ingamenachricht sowie eine E-Mail mit einer Notiz zugeschickt.

Die hier Verantwortlichen sind für Kriegserklärungen zuständig.

Ein weiteres Feature liegt in der genauen Anzahl der Truppen der Allianz sowie einer Übersicht über alle Armeen der Allianz.

Sollten Handelsverträge bestehen so kann der Herzog die genauen Truppenlieferungen an andere Allianzen überwachen.

Wirtschaft

Auch der Baron kann Handelsverträge schließen. Als zusätzliche Option kann er analog zum Kriegsminister den Warenverkehr zu und von Allianzen mit einem Handelsvertrag überblicken.