**Ideen:**

**Stat Information:**

* **Armour**

reduziert prozentual den erlittenen Schaden

*Damage = baseDamage \* (0.05 \* ARMOR 0.5)*

* Reduktion wird bei 90 % gecaped

ungefähre Reduktion

|  |  |
| --- | --- |
| 10 A | 15 % |
| 50 A | 35 % |
| 100 A | 50 % |
| 200 A | 70 % |
| 400 A | 90 % |

* **Level Damage Reduction**

reduziert bzw. verstärkt je nach level Unterschied den erlittenen Schaden

*levelDifference = Level attacker – Level defender*

*damageMultiplier = 0.075 \* levelDifference 2 + 1*

*Damage = damageMultiplier \* damage* bzw. *1/damageMultiplier \* damage*

* *wenn attacker niederigeres Level als defener, wird das Reziproke des damageMultipliers verwendet*

ungefährer Multiplikator

|  |  |
| --- | --- |
| -6 lvl | 0.27 |
| -3 lvl | 0.6 |
| +1 lvl | 1.1 |
| +3 lvl | 1.7 |
| +6 lvl | 3.7 |

* **Level Experience Multiplier**

reduziert bzw. verstärkt je nach Levelunterschied die erhaltene Erfahrung

*levelDifference = Level attacker – Level defender*

*Experience = baseExperience defender \* 0.87 levelDifference*

|  |  |
| --- | --- |
| -6 lvl | 2.3 |
| -3 lvl | 1.5 |
| +1 lvl | 0.9 |
| +3 lvl | 0.7 |
| +6 lvl | 0.4 |