

## Angriff mit Rammen



Details

Zugriffe: 3237

Folgende Informationen sind wichtig:

- Ist die Offensive stärker als die Defensive, werden die Rammen im gleichen Verhältnis dezimiert wie die übrigen Truppen
- Die Wirkung der Rammen ist auch von der Defensive abhängig. Eine starke Defensive mindert oder verhindert die Wirkung der Rammen
- Rammen richten auch Schaden an, wenn sie am Ende alle kaputt sind
- Einige Hinweise finden sich im unten angegebenen Link zum Forum

Der Kampf mit Rammen ist in mehrere Phasen unterteilt.

In der ersten Phase, die vor dem eigentlichen Kampf stattfindet, greifen die Rammen allein den Wall an und setzen ihn auf einen provisorischen Wert herab.

Dies geschieht nach der folgenden Formel:

$$W_K = W - RUNDEN\left(\frac{R \times F_G \times F_P}{4 \times 1.09^W}\right)$$

$W_K$  ist die resultierende Wallstufe, die im Kampf verwendet wird

$W$  ist die Stufe des Walls im angegriffenen Dorf

$R$  ist die Anzahl der mitgeführten Rammen

$F_G$  ist entweder 1.0 (gläubig) oder 0.5 (nicht gläubig)

$F_P$  normalerweise 1.0, mit Carols Morgenstern 2.0

Wenn die Berechnung für einen Server mit alten Paladingegenständen durchgeführt wird, so ist  $W_K$  auf die Hälfte der ursprünglichen Wallstufe beschränkt. Wird auf einem Server mit neuen Paladingegenständen gerechnet, so kann

$W_K$  minimal ein Viertel der ursprünglichen Wallstufe annehmen.

In der zweiten Phase wird der eigentliche Kampf, unter Zuhilfenahme der errechneten, provisorischen Wallstufe, durchgeführt. Dabei spielen die Rammen eine eher untergeordnete Rolle und fließen lediglich mit ihrer Kampfkraft 2 als Infanterieeinheit in die Berechnung ein.

Für die dritte Phase ist es entscheidend, ob der Angreifer als Sieger oder Verlierer aus dem Kampf hervorgegangen ist. Hat der Angreifer gewonnen, so wird die maximale Senkung des Walls mit der folgenden Formel berechnet:

$$\Delta Max = \frac{R \times K_R \times F_G \times F_P}{4 \times 1.09^W}$$

$\Delta Max$  maximale Anzahl der Stufen, die der Wall gesenkt werden kann

$K_R$  ist die Kampfkraft einer einzelnen Ramme (normalerweise 2.0)

Inwieweit dieses theoretische Maximum erreicht wird hängt von der Verlustrate auf Seite des Angreifers ab. Die Verlustrate wird wie folgt berechnet:

$$V_O = \frac{\sum V_O}{\sum A_O}$$

$\sum V_O$  ist die Summe der gestorbenen Angreifer

$\sum A_O$  ist die Summe der ursprünglich angreifenden Einheiten

**Achtung:** Die Verluste sowie die Anzahl beziehen sich hier auf die reine Menge der Einheiten, nicht auf die benötigten Bauernhofplätze! So ergeben z.B. 6000 Axtkämpfer, 2300 LKav und 300 Rammen in der Summe 8600. 8000 Axtkämpfer und 600 Rammen ergeben ebenfalls diesen Wert.

Nun wird abschließend die eigentliche Senkung des Walls berechnet, die im schlechtesten Fall (alle Angreifer und Verteidiger sterben)  $\frac{1}{2} \times \Delta Max$  ist.

Hierfür wird diese Formel verwendet:

$$W_N = W - RUNDEN\left(\Delta Max - \frac{1}{2} \times \Delta Max \times V_O\right)$$

$W_N$  ist dabei die resultierende Wallstufe nach dem Kampf

$W$  ist die Wallstufe vor dem Kampf (ohne anfängliche, provisorische Senkung!)

$\Delta Max$  ist die maximal mögliche Senkung (siehe oben)

$V_O$  ist die errechnet Verlustrate des Angreifers (siehe oben)

Verliert der Angreifer schaut das Ganze etwas anders aus. Zuerst muss jedoch auch hier die Verlustrate berechnet werden, diesmal allerdings die des Verteidigers. Die geschieht äquivalent zu der Verlustberechnung beim Angreifer:

$$V_D = \frac{\sum V_D}{\sum A_D}$$

Auch hier müssen selbstverständlich die reine Anzahl der Verluste und der Einheiten verwendet werden. Letztendlich kann man nun die resultierende Wallstufe im Falle einer Niederlage des Angreifers berechnen:

$$W_N = W_{all} - RUNDEN\left(\frac{R \times K_R \times V_D \times F_G \times F_P}{8 \times 1.09^W}\right)$$