

Angriff mit Katapulten



Details

Zugriffe: 2507

Im Unterschied zu den bisherigen Berechnungen gibt es bei den Katapulten einige Besonderheiten zu beachten, dazu aber später. Die Berechnung des Gebäudebeschusses findet nach dem eigentlichen Kampf statt. Wie schon bei der Berechnung mit den Rammen entscheidet hier, ob der Angreifer gewonnen oder verloren hat. Auch die Formeln schauen hier ähnlich derer bei der Wallberechnung aus. Gewinnt der Angreifer, wird die maximale Gebäudezerstörung wie folgt berechnet:

$$\Delta Max = \frac{K \times K_K \times F_G \times F}{300 \times 1.09^G}$$

ΔMax ist die maximale Anzahl Stufen, die das Gebäude zerstört werden kann

K ist die Anzahl der mitgeführten Katapulte

K_K ist die Angriffsstärke eines Katapults (normalerweise 100)

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

F_P normalerweise 1.0, mit Aletheias Leuchtfeuer 2.0

G ist die Stufe des anvisierten Gebäudes vor dem Kampf

Die eigentliche Zerstörung des Gebäudes wird im Anschluss absolut identisch wie schon die Berechnung der Wallzerstörung durchgeführt. Zuerst wird V_O bestimmt, anschließend wird damit G_{Neu} berechnet.

Verliert der Angreifer, so wird auch bei den Katapulten eine weitere Formel benötigt, die hier zu sehen ist:

$$G_{Neu} = G - RUNDEN\left(\frac{K \times K_K \times F_G \times F_P}{600 \times 1.09^G} \times V_D\right)$$

Ebenso wie bei den bisherigen Formeln wird auch hier wieder die Verlustrate benötigt, welche die letztendliche Zerstörung des Gebäudes wesentlich beeinflusst.

Wie eingangs erwähnt gibt es bei der Berechnung der Gebäudezerstörung noch ein paar Besonderheiten. Der erste Sonderfall betrifft den Angriff auf eine Kirche für Kirchenwelten. Gewinnt der Angreifer, so wird ΔMax für eine Kirche wie folgt berechnet:

$$\Delta Max = \frac{K \times F_G \times F_P}{Const_K}$$

$Const_K$ ist ein konstanter Wert abhängig von der Kirchenstufe, der die folgenden Werte annehmen kann:

Stufe	Faktor
1	800
2	333
3	240

Mit dem errechneten ΔMax wird dann wie oben erwähnt weitergerechnet.

Verliert der Angreifer bei einem anschließenden Angriff auf die Kirche ändert sich ebenfalls die zugrundeliegende Formel. Somit ergibt sich die folgende Formel:

$$G_{Neu} = G - RUNDEN\left(\frac{1}{2} \times \frac{K \times F_G \times F_P \times V_D}{Const_K}\right)$$

Wie man hier sieht fließt im Falle einer Niederlage die Verlustrate direkt in die Bestimmung der maximal möglichen Zerstörung der Kirche ein. Die Faktoren für die verschiedenen Kirchenstufen sind in diesem Fall identisch.

Natürlich wirken die zuletzt gezeigten Berechnungen, vor allem im Bezug auf den Wert $Const_K$, extrem willkürlich. Dennoch konnten diese Formeln und Werte in unzähligen Simulationen bestätigt werden, selbst wenn sie vielleicht nur einen alternativen Rechenweg zur eigentlichen Umsetzung im Spiel abbilden.

Einen weiteren Sonderfall bei der Bestimmung der Gebäudezerstörung findet sich auf Servern, auf denen die Bauernhofregel gilt. Hier wirken Katapulte die auf den Bauernhof zielen anders als bei sonstigen Gebäuden. Leider konnte bisher kein System hinter der Zerstörung des Bauernhofes gefunden werden. Fest scheint nur zu stehen, dass der Bauernhof auf solchen Servern, egal auf welche Stufe er ausgebaut ist und egal wieviele Katapulte der Angreifer schickt, um maximal 3 Level in einem Angriff gesenkt werden kann. Aber vielleicht sollte diese "Berechnung", falls es denn eine ist, auch einfach ein Geheimnis bleiben. ;-)