

SensKombi

=ABRUNDEN(WENN(P3=\$P\$41;\$BB\$41;(\$P\$41-\$BB\$41)/(\$H\$41-1)+P3);0)

= ABRUNDEN(WENN(ISTSchiffSensoren = MaxSensFlotte; MaxTarnGegner; (MaxSensFlotte – MaxTarnGegner)/(AnzahlSchiffeIn Flotte – 1) + ISTSchiffSensoren); 0)

Ziel ist es die Sensoren und die Tarnung in jedem Schiff aufzuwerten. Die Sensoren vom Sensorreichsten Schiff werden nur bis zur maximale Tarnung des Gegners genutzt. Überschüssige Sensoren werden auf die verbleibenden Schiffe in der Flotte verteilt um deren Sensorleistung zu erhöhen.

Sichtbarkeiten/ sichtbare Schiffe

Jedes Schiff vergleicht seine Sensoren (inkl. dem Bonus vom Sensorüberschuß des „Sensorschiffes“) mit der Tarnung der Gegnerschiffe. Der Schaden (Taktikschaden) wird nur auf sichtbare Schiffe verteilt (Schaden an sichtbaren Schiffen). Werden Schiffe nicht gesehen, wird an ihnen kein Schaden verursacht. Entsprechend wird auch nur Schaden von Schiffen empfangen, die das betrachtete Schiff sehen können (empfangener Schaden durch sehende Gegner).

Tarnfähigkeit

= $R3/I3$

= *Tarnung/Module*

Durch die Verknüpfung der absoluten Tarnung mit der Schiffsgröße soll die Tarnung einen Einfluss auf die Schadensverteilung erhalten. Auch wenn ein Schiff generell gesehen wird, erschwert eine höhere Tarnfähigkeit das anvisieren durch den Gegner und reduziert dadurch den Schaden. (ab 100 Tarn/ Modul wäre Unverwundbarkeit gegeben)

Manövrierbarkeit

= *WENNFEHLER(03/13;0)*

= *WENNFEHLER(Wendigkeit/Module; 0)*

Ziel dieser Verrechnung ist die Wendigkeit in Bezug auf die Schiffsgröße zu setzen. Dadurch werden kleine Schiffe nicht mehr von Flotten ausgeschlossen. Dieser Parameter könnte uA durch Sektoren beeinflusst werden.

Die Manövrierbarkeit und Reaktionsfähigkeit wieder. Je kleiner und wendiger ein Schiff ist, desto schwieriger ist es im Gefecht getroffen zu werden. (aktuell wäre bei 100 Wend/Modul Unverwundbarkeit gegeben)

Wirkender Schaden

=WENNFEHLER(RUNDEN($AG3 * (1 - (X3/100) - ((Y3)/100)$);0);0)

=WENNFEHLER(RUNDEN(*Schaden durch sehenden Gegner**($1 - (\text{Manövrierbarkeit}/100) - ((\text{Tarnfähigkeit}/100)$);0);0)

Der Schaden der auf ein Schiff einwirkt, ergibt sich aus dem anteiligen Schaden von allen Schiffen die das Schiff sehen können. Dieser wird prozentual durch Manövrierbarkeit und Tarnfähigkeit reduziert.

Damit sollen weitestgehend alle Werte das Gefecht beeinflussen, nicht nur die Entscheidung ob es stattfindet.

Basisschaden

=WENNFEHLER(WENN(K3*((D3/100)+(1-(G3/F3)-0,444))<0;0;(K3*((D3/100)+(1-(G3/F3)-0,444)))));0)

=WENNFEHLER(WENN(Angriffswert*((Taktik/100)+(1-(CapiLvl/IQ)-0,444))<0;0;(Angriffswert*((Taktik/100)+(1-(CapiLvl/IQ)-0,444)))));0)

Um den Schaden nicht ausschließlich von dem Taktikwert eines Capis abhängig zu machen, sollen sowohl sein Level als auch der IQ eine zusätzliche Rolle spielen. Grundlage ist ein Capi Lvl 50 mit IQ 90. bei geringerem IQ würde der Basisschaden sinken. Ein IQ 250 hingegen bringt einen Bonus von 36% ein IQ 300 bringt 39%

Taktikschaden

Der Taktikschaden multipliziert lediglich der Schadensfaktor zum Basisschaden.

Ermittlung Gefechtsausgang

Von jeder Flotte werden die Panzerungs- und Strukturwerte vor dem Gefecht addiert. Nach dem Gefecht wird der prozentuale Schaden an den Flotten ermittelt. Die Flotte mit dem geringeren prozentualen Schaden gewinnt das Gefecht. Die unterlegene Flotte verscheit wie bisher.