

SensKombi

```
=ABRUNDEN(WENN(P3=$P$41:$BB$41;($P$41-$BB$41)/($H$41-1)+P3);0)
= ( ( ! "$%% &' ()*&' = +, - &' (. /)00&; +, -! , *' 1&2' &*; (+, - &' (. /)00& 3 +, -! , *' 1&2' &*)/( ' 4, #/ "$%%& ' 5. /)00& 3 1) + ! "$%% &' ()*&' );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.

Sichtbare Schiffe

Jedes Schiff vergleicht seine Sensoren mit dem Status vom Sensorschiffes mit der Tarnung der Gegnerschiffe. Der Schaden 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 empfunden- die das betrachtete Schiff sehen können empfangener Schaden durch sehende Gegner.

Tarnfähigkeit

=R3/63

= ! , * 7' 2/ +)87/&

Durch die 1er#n /fung der absoluten Tarnung mit der SchiffsgroÙe (e soll die Tarnung einen . einfluss auf die Schadensverteilung erhalten. Auch wenn ein Schiff generell gesehen wird- erschwert eine h"here Tarnf0hig#eit das anvisieren durch den Gegner und reduziert dadurch den Schaden. &ab 344 Tarn\$ 50 pro 6nverwundbar#eit gegeben+

5an"vrierbar#eit

=WENN9EH:ER(; 3/63;0)
= . <= (&' 8\$2>&\$0/+)87/&; 0)

Ziel dieses 1errechnung ist die , endig#eit in ' e zug auf die Schiffsggr" (e zu setzen. Dadurch werden #leine Schiffe nicht mehr von !lotten ausgeschlossen. Dieser 7arameter #"nnte u2 durch Se#toren beeinflusst werden.

Die 5an"vrierbar#eit und 8ea#tionsf0hig#eit wieder. %e #leiner und wendiger ein Schiff ist- desto schwieriger ist es im Gefecht getroffen zu werden. &a#tuell w0re bei 344 , end\$5odul 6nverwundbar#eit gegeben+

, ir#ender Schaden

=WENN9EH: ER(RUNDEN(A?3@1-(A3/100)-((B3)/100));0);0)

=WENN9EH: ER(RUNDEN(CDEFGHI5GJKDE3LHEHI GHI5?HMI HKV(13(OFI PQKRHKSFKTHRU/100)3((VFKI WKERMTHRU/100));0);0)

Der Schaden der auf ein Schiff einwir#t- ergibt sich aus dem anteiligen Schaden von allen Schiffen die das Schiff sehen #''nnen. Dieser wird /rozentual durch 5an''vrierbar#eit und Tarnf0hig#eit reduziert.

Damit sollen weitestgehend alle , erte das Gefecht beeinflussen- nicht nur die . ntscheidung ob es stattfindet.

' asisschaden

=WENN9EH: ER(WENN(Y3@((D3/100)+(1-(?3/93)-0Z444)))[0;0;(Y3@((D3/100)+(1-(?3/93)-0Z444))));0)

=WENN9EH: ER(WENN(AI MIKROML \HKUN((VFTURT/100)+(13(JF^R: Q_/6^)30Z444)))[0;0;(AI MIKROML \HKUN((VFTURT/100)+(13(JF^R: Q_/6^)30Z444))));0)

6m den Schaden nicht ausschlie(lich von dem Ta#ti#wert eines 9a/is abh0ngig zu machen- sollen sowohl sein :evel als auch der ;< eine zus0tzliche 8olle s/ielen. Grundlage ist ein 9a/i :vl =4 mit ;< >4. bei geringerem ;< w rde der ' asisschaden sin#en. . in ;< ?=4 hingegen bringt ein

. 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 unterlegenen Flotte verscheit wie bisher.