

# Schmiede/Schmiedeartefakte: Auswirkung des Verteidigungsturmes auf den Kampf

Sofern ein Verteidigungsturm auf einem Reich gebaut wurde, dieser im Kampfverlauf noch Bestand hat und das vorrätige Pech noch nicht aufgebraucht worden ist, wird vom Verteidigungsturm brodelndes Pech auf die Angriffseinheiten pro Runde geschüttet.

Dem Feldeigentümer stehen initial Pech in Höhe von:

Zur Verfügung stehendes Pech := Aufrunden( $\text{vorrätiges Pech} * \text{Verteidigungsturmlevel} * (\text{Verteidigungsturmlevel} + 1) / (\text{Summe}(\text{Verteidigungsturmlevel alle eroberten Reiche}) * (1 + \text{Summe}(\text{Verteidigungsturmlevel alle eroberten Reiche})))$ )

das während der Schlacht durch den Verteidigungsturm verbraucht werden kann.

Pro Kampfrunde kann der Verteidigungsturm:

Möglich verschüttbares Pech :=  $\text{minimum}\{\text{Rest zur Verfügung stehendes Pech, aufrunden}(4 * \text{Wurzel}(\text{initialer Verteidigungsturmlevel}) * \text{minimum}\{1; 0,25 * \text{aktueller Verteidigungsturmlevel}\})\}$

auf Angriffseinheiten verschütten.

4 Pechseinheiten töten eine beliebige Angriffseinheit. Auf welche Angriffseinheiten der Verteidigungsturm das Pech verschüttet in welcher Menge erfolgt zufällig.

Das verschüttete Pech wird von den Lagerbeständen abgezogen.

Eindeutige ID: #1100

Verfasser: Philipp Förmer

Letzte Änderung der FAQ: 2011-11-19 18:04