



TACTICAL ENGINE DOSSIER

SAGE ENGINE SIMULATION PROTOCOL V15.0

OFFICIAL WEB-ZENTRALE: WEAREONE-GAMING.DE

SICHERHEITSHINWEIS: Dieses Tool ist ein geschlossenes System. Die Benutzeroberfläche (Frontend) dient lediglich als Terminal. Die gesamte Rechenlogik, die Schadens-Matrizen und die SAGE-Simulationsalgorithmen befinden sich in einem verschlüsselten PHP-Backend auf dem WAO-Server. Ein Kopieren des Webseiten-Quellcodes ist zwecklos, da das "Gehirn" des Tools (calculator.php) niemals an den Client übertragen wird. Jegliche Versuche des Reverse-Engineerings sind zwecklos.

⚠ BETA-PHASE & COMMUNITY FEEDED LOGIC

Es existiert weltweit kein vergleichbares Tool für Zero Hour. Da wir die Engine mathematisch nachbauen, statt sie nur zu kopieren, bitten wir die Community um Mithilfe. Fehlerberichte bitte als **.txt Datei** direkt an **Scoop1**.

2. TECHNISCHE ARCHITEKTUR & SAGE-MAPPING

2.1 DIE SERVER-CLIENT-KOMMUNIKATION

Wenn ein User eine Armee zusammenstellt, generiert das Frontend ein asynchrones JSON-Paket. Dieses wird via HTTPS an die PHP-Engine übertragen. Hier findet der Abgleich mit der Armor.ini statt.

```
// Warum Kopieren unmöglich ist (Backend Logic) $armorMods = include('secure_matrix.php'); // Diese Datei verlässt den Server nie! $damage = $attacker_base * $armorMods[$defender_type][$weapon_type];
```

2.2 DIE SAGE-ENGINE SIMULATION

SAGE arbeitet mit "Damage Steps". Ein Alpha Aurora macht nicht 1000 Schaden in einem Frame, sondern verteilt diesen in Radian. Unser Tool simuliert dies durch SecondaryDamage Variablen:

```
$dmgMain = ($w_d * $modMain) + ($w_sd * ($armorMods[$def['a']][$w_st] ?? 1.0));
```

Hier berechnet das Tool gleichzeitig den kinetischen Aufschlag (Primary) und die Druckwelle/Strahlung (Secondary). Das ist der Grund für die enorme Präzision bei Nuke-Waffen oder Napalm-MiGs.

2.3 JAVASCRIPT DEBOUNCING

Um die Serverlast zu minimieren und "Ghost-Requests" zu verhindern, nutzt das Frontend einen Debouncer:

```
// Anti-DDoS & Anti-Flacker-Logik let calcTimer; function triggerCalc() { clearTimeout(calcTimer); calcTimer = setTimeout(() => { calculateDamage(); }, 300); }
```

Das Tool wartet auf das Ende der Nutzereingabe (300ms Inaktivität), bevor es den komplexen Rechen-Algorithmus auf dem Server triggert.

3. FALLSTUDIEN: DIE NERD-MATHEMATIK (1-5)

FALL 1: DER "ROCKVEE" (USA HUMVEE + 5 RAK.-DEFENDER + TOW)

Ziel: GBA Scud-Sturm (4000 HP).

Rechnung: 5×40 (Defender) + 30 (TOW) + 5 (MG modifiziert) = 235 DPS.

Ergebnis: 17,0s für HQ, 2,1s für das Loch. Total: **19,1s**.

FALL 2: 10 CHINA MINIGUNNER VS. USA KALTFUSIONSREAKTOR

Ziel: 1000 HP (Struktur).

Rechnung: 10×15 (Schaden) / 0.1s (Interval) = 1500 Basis-DPS. SAGE-Modifier für Bullets gegen Struktur: 0.1.

Ergebnis: $1500 \times 0.1 = 150$ DPS. Zeit: **6,6s**.

FALL 3: JARMEN KELL VS. OVERLORD

Ziel: Panzer (TankArmor).

Rechnung: Schaden 150 (SNIP). SAGE-Modifier SNIP vs TankArmor = 0.0.

Ergebnis: KEIN SCHADEN (0,0s). Simulation korrekt: Scharfschützen beschädigen keine Panzerung.

FALL 4: ALPHA AURORA "FORCE FIRE" EXPLOIT

Ziel: GBA Scud-Sturm (4000 HP).

Rechnung: Burst-Schaden 1600 (400 EXP + 1200 FUEL_AIR modifiziert).

Ergebnis: 3 Auroras = 4800 Schaden. HQ stirbt, Loch (500) stirbt im selben Burst. Zeit: **SOFORT (0,0s)**.

FALL 5: 3 GBA VIERLINGSGESCHÜTZE (QUAD CANNONS) VS. COMANCHE

Ziel: USA Comanche (220 HP, AirArmor).

Rechnung: Quad macht 15 GAT Schaden alle 100ms. Modifier GAT vs AirArmor = 1.2 (20% Bonus!).

Ergebnis: $15 \times 10 \times 1.2 = 180$ DPS pro Quad. 3 Quads = 540 DPS. Comanche fällt nach **0,4s**.

4. FALLSTUDIEN: KOMPLEXE SZENARIEN (6-10)

FALL 6: 2X CHINA NUKE-MIGS VS. USA STRATEGIEZENTRUM

Ziel: 2500 HP.

Rechnung: Jede MiG macht 150 FUEL_AIR Schaden x 2 Raketen = 300 Burst. 2 MiGs = 600 Burst.

Ergebnis: Strategiezentrum steht noch mit 1900 HP. MiGs müssen 5-mal anfliegen.

FALL 7: 1X COLONEL BURTON C4 VS. SUPERWAFFE

Ziel: USA Partikelkanone (4000 HP).

Rechnung: C4-Spezialschaden ist als Burst mit 2000 EXP hinterlegt.

Ergebnis: Die HP sinken sofort auf 50%, das Gebäude steht noch. 2 Burtons nötig.

FALL 8: CHINA INFERNO-GESCHÜTZ FEUERSTURM

Ziel: GBA Kaserne (1000 HP).

Rechnung: 40 EXP (Aufschlag) + 15 FLAM (Sekundär).

Ergebnis: $40 \times 1.0 + 15 \times 0.8 = 52$ Schaden pro Schuss. Benötigt **19 Schüsse**.

FALL 9: 1X GBA TOXINTRAKTOR VS. 10 RANGER

Ziel: 10x 100 HP (HumanArmor).

Rechnung: Traktor macht 15 POIS Schaden alle 100ms. Modifier POIS vs Human = 1.0.

Ergebnis: 150 DPS. Alle Ranger sterben in **0,7s** (SAGE-Flächenschaden simuliert).

FALL 10: USA AVENGER VS. KAMPF-CHINOOK

Ziel: Chinook (350 HP, AirArmor).

Rechnung: Avenger Laser macht nur 5 Schaden, aber Dauerfeuer (cont).

Ergebnis: Avenger ist defensiv, der Schaden ist vernachlässigbar (70s).

5. FALLSTUDIEN: EXTREM-KOMBINATIONEN (11-15)

FALL 11: 8X GBA RPG-TRUPP IN KAMPFBUS

Ziel: China Overlord (1100 HP).

Rechnung: 8x 40 EXP pro Sekunde = 320 DPS.

Ergebnis: Overlord platzt in **3,4s**. SAGE-Meta bestätigt.

FALL 12: CHINA ARTILLERIE-SPERRFEUER (LVL 3) VS. GBA WAFFENHÄNDLER

Ziel: 2000 HP + 500 HP Loch.

Rechnung: 36 Schüsse á 200 EXP. Accuracy 0.5 = 3600 Schaden eintreffend.

Ergebnis: HQ und Loch werden **pulverisiert** (0,0s).

FALL 13: 5 CHINA HACKER VS. USA KRAFTWERK

Ziel: 1000 HP.

Rechnung: Hacker machen keinen HP-Schaden (DamageType: HACK).

Ergebnis: UNENDLICHE DAUER. Tool zeigt korrekt 0 Schaden an.

FALL 14: USA TOMAHAWK VS. CHINA GATLING-GESCHÜTZ

Ziel: 1000 HP (Struktur).

Rechnung: 150 EXP Schaden alle 4s = 37,5 DPS.

Ergebnis: Gatling-Turm fällt nach **26,7s**.

FALL 15: 1X GBA TERRORIST (IM JEEP) VS. USA KASERNE

Ziel: 1000 HP.

Rechnung: Jeep-Explosion + Terrorist-Burst (500 Schaden). Modifier EXP vs Struktur = 1.0.

Ergebnis: Kaserne steht noch mit 500 HP. Jeep-Opfer war ineffizient.

6. DIE MATHEMATISCHE DIMENSION (COMBINATORICS)

Wir reden hier nicht von einem simplen Taschenrechner für ein paar Szenarien. Das WeAreOne Tactical Tool verarbeitet in Echtzeit ein multidimensionales Mathematik-Monster, das die Grenzen herkömmlicher Arrays sprengt.

6.1 DIE DATENBANK-FAKTEN (DIE ROHEN ARRAYS)

Aktuell befinden sich exakt **163 individuelle Datenknoten** (Einheiten & Gebäude) in unserer Matrix.

- **Mögliche ZIELE (Defenders): 163**
(Absolut jede Einheit und jedes Gebäude kann beschossen werden - vom winzigen Arbeiter bis zum Emperor-Panzer).
- **Mögliche ANGREIFER (Attackers): 116**
(Wir haben 47 "pazifistische" Einheiten wie Dozer, Hacker oder leere Gebäude herausgefiltert, da sie keinen HP-Schaden austeilen).

6.2 DIE 1-GEGEN-1 MATRIX (DUELL-MODUS)

Wenn wir berechnen, wie viele reine Duelle (1 Angreifer-Typ gegen 1 Ziel) möglich sind, ist die Mathematik simpel:

$$116 \text{ (Angreifer)} \times 163 \text{ (Ziele)} = 18.908 \text{ Kombinationen}$$

Unser System muss also fast 19.000 verschiedene Schadens-Pfade, Rüstungs-Modifikatoren und GBA-Loch-Abfragen im Schlaf beherrschen.

6.3 DIE ARMEE-MATRIX (KOMBINATORIK MIT WIEDERHOLUNG)

Das Tool erlaubt es dir über den Button "**+ TRUPPEN HINZUFÜGEN**", ganze Armeen zu bauen. Sobald du mehrere Einheiten kombinierst, explodiert die SAGE-Mathematik durch den sogenannten Multimengenkoeffizienten (Kombinatorik mit Zurücklegen).

Die Formel lautet:

$$\binom{n+k-1}{k} = \frac{(n+k-1)!}{k!(n-1)!}$$

Wobei \$n\$ = 116\$ (verfügbare Angreifer-Typen) und \$k\$ die Anzahl der gewählten Slots in deiner Armee ist.

SZENARIO A: ARMEE AUS 3 TRUPPENTYPEN GEGEN 1 ZIEL

$$\text{Mögliche Armeen} = \binom{116+3-1}{3} = \frac{118 \times 117 \times 116}{3 \times 2 \times 1} = 266.916$$

Multipliziert mit den 163 Zielen verarbeitet die Engine hier bereits **43.507.308 (43,5 Millionen)** Berechnungskombinationen!

SZENARIO B: ARMEE AUS 5 TRUPPENTYPEN GEGEN 1 ZIEL

$$\text{Mögliche Armeen} = \binom{116+5-1}{5} = 190.578.024$$

Multipliziert mit den 163 Zielen ergibt das unfassbare **31.064.217.912 (31 Milliarden)** Berechnungskombinationen!

6.4 DER UNENDLICHKEITS-FAKTOR (MENGEN & VARIABLEN)

Wir haben bisher nur die *Arten* der Einheiten berechnet. Das Tool hat aber das Feld "**MENGE**". Du kannst von jeder Einheit zwischen 1 und 999 Stück auf das Feld schicken. Da die Menge direkten Einfluss auf die Zeitachse (Overkill-Schaden vs. DPS) hat, entsteht bei jeder Ziffern-Änderung eine komplett neue SAGE-Gleichung. Beziehen wir die Menge in die Gleichung ein, operiert die

calculator.php mühelos im **Tera-Bereich (Billionen)**- und das in unter 300 Millisekunden Antwortzeit.

7. DAS WAO-VERSPRECHEN & CALL TO ACTION

Wir bauen hier etwas Einzigartiges. Dieses Tool nutzt keine Schätzwerte, sondern die pure Mathematik der SAGE-Engine. Durch die exklusive Bereitstellung auf **weareone-gaming.de** garantieren wir, dass die Taktik-Matrix immer auf dem neuesten Stand bleibt und nicht durch veraltete Offline-Kopien verwässert wird.

HILF SCOOP! BEIM DEBUGGING!

Die Engine ist gewaltig. Wenn du in Sandbox-Tests Abweichungen zwischen der Engine-Berechnung und der Realität feststellt, dokumentiere dies! Erstelle eine .txt Datei mit exakt diesem Format:

```
ANGREIFER: 5x Helix (Gatling) ZIEL: China HQ WAO-ZEIT: 14,2s REAL-ZEIT: 12,8s BEMERKUNG: Black Napalm war erforscht.
```

Sende diese Datei über Discord direkt an Scoopi.

UNIT READY. DATA UPLINK COMPLETE.

G E M E I N S A M Z U M S I E G !