

TACTICAL ENGINE DOSSIER [CITE: 1]

SAGE ENGINE SIMULATION PROTOCOL V16.0 [CITE: 2]

OFFICIAL WEB-ZENTRALE: [GOD-GAMING.DE](https://god-gaming.de) [cite: 3]

SICHERHEITSHINWEIS: Dieses Tool ist ein geschlossenes System. Die Benutzeroberfläche (Frontend) dient lediglich als Terminal. [cite: 4] Die gesamte Rechenlogik, die Schadens-Matrizen und die SAGE-Simulationsalgorithmen befinden sich in einem verschlüsselten PHP-Backend auf dem [GOD-Server](#). [cite: 5] Ein Kopieren des Webseiten-Quellcodes ist zwecklos, da das "Gehirn" des Tools (calculator.php) niemals an den Client übertragen wird. [cite: 6] Jegliche Versuche des Reverse-Engineerings sind zwecklos. [cite: 7]

BETA-PHASE & COMMUNITY FEEDED LOGIC [CITE: 8]

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. [cite: 9] Fehlerberichte bitte als .txt Datei direkt an Scoopi. [cite: 10]

GOD SECURED SYSTEM PAGE 1 [cite: 11]

2. TECHNISCHE ARCHITEKTUR & SAGE-MAPPING [CITE: 12]

2.1 DIE SERVER-CLIENT-KOMMUNIKATION [CITE: 13]

Wenn ein User eine Armee zusammenstellt, generiert das Frontend ein asynchrones JSON-Paket. Dieses wird via HTTPS an die PHP-Engine übertragen. [cite: 14] Hier findet der Abgleich mit der Armor.ini statt. [cite: 15]

```
// Warum Kopieren unmöglich ist (Backend Logic) sarmorMods [cite: 16]
include('secure_matrix.php'); // Diese Datei verlässt [cite: 17]
den Server nie! $damage = $attacker_base * $armorMods[$defender_type][$weapon_type];
[cite: 18]
```

2.2 DIE SAGE-ENGINE SIMULATION [CITE: 19]

SAGE arbeitet mit "Damage Steps". Ein Alpha Aurora macht nicht 1000 Schaden in einem Frame, sondern verteilt diesen in Radian. [cite: 20]
Unser Tool simuliert dies durch Secondary Damage Variablen: [cite: 21]

```
$dmgMain = ($w_d * $modMain) + ($w_sd * ($armorMods{$def['a']}[$w_st] ?? 1.0)); [cite: 22]
```

Hier berechnet das Tool gleichzeitig den kinetischen Aufschlag (Primary) und die Druckwelle/Strahlung (Secondary). [cite: 23] Das ist der Grund für die enorme Präzision bei Nuke-Waffen oder Napalm-MiGs. [cite: 24]

2.3 JAVASCRIPT DEBOUNCING [CITE: 25]

Um die Serverlast zu minimieren und "Ghost-Requests" zu verhindern, nutzt das Frontend einen Debouncer: [cite: 26]

```
// Anti-DDoS & Anti-Flacker-Logik let calcTimer; function triggerCalc() {  
clearTimeout(calcTimer); calcTimer = setTimeout(() => { calculateDamage(); }, 300); }  
[cite: 27]
```

Das Tool wartet auf das Ende der Nutzereingabe (300ms Inaktivität), bevor es den komplexen Rechen-Algorithmus auf dem Server triggert. [cite: 28]

GERMAN OVERLORD DIVISION TECHNICAL ARCHITECTURE | PAGE 2 [cite: 29]

3. FALLSTUDIEN: DIE NERO-MATHEMATIK (1-5) [CITE: 30]

FALL 1: DER "ROCKVEE" (USA HUMVEE + 5 RAK.-DEFENDER + TOW) [cite: 31]

Ziel: GBA Scud-Sturm (4000 HP). [cite: 32]

Rechnung: 5x 40 (Defender) + 30 (TOW) + 5 (MG modifiziert) = 235 DPS.
[cite: 33]

Ergebnis: 17,0s für HQ, 2,1s für das Loch. Total: 19,1s. [cite: 34]

FALL 2: 10 CHINA MINIGUNNER VS. USA KALTFUSIONSREAKTOR [cite: 35]

Ziel: 1000 HP (Struktur). [cite: 36]

Rechnung: 10x 15 (Schaden) / 0.1s (Interval) = 1500 Basis-DPS. SAGE-

Modifier für Bullets gegen Struktur: 0.1. [cite: 37]

Ergebnis: $1500 * 0.1 = 150$ DPS. Zeit: 6,68. [cite: 38]

FALL 3: JARMEN KELL VS. OVERLORD [cite: 39]

Ziel: Panzer (TankArmor). [cite: 40]

Rechnung: Schaden 150 (SNIP). SAGE-Modifier SNIP vs TankArmor = 0.0. [cite: 41]

Ergebnis: KEIN SCHADEN (0,0s). Simulation korrekt: Scharfschützen beschädigen keine Panzerung. [cite: 42]

FALL 4: ALPHA AURORA "FORCE FIRE" EXPLOIT [cite: 43]

Ziel: GBA Scud-Sturm (4000 HP). [cite: 44]

Rechnung: Burst-Schaden 1600 (400 EXP + 1200 FUEL_AIR modifiziert). [cite: 45]

Ergebnis: 3 Auroras = 4800 Schaden. HQ stirbt, Loch (500) stirbt im selben Burst. Zeit: SOFORT (0,0s). [cite: 46]

FALL 5: 3 GBA VIERLINGSGESCHÜTZE (QUAD CANNONS) VS. COMANCHE [cite: 47]

Ziel: USA Comanche (220 HP, AirArmor). [cite: 48]

Rechnung: Quad macht 15 GAT Schaden alle 100ms. Modifier GAT vs AirArmor = 1.2 (20% Bonus!). [cite: 49]

Ergebnis: $15 * 10 * 1.2 = 180$ DPS pro Quad. 3 Quads = 540 DPS. Comanche fällt nach 0,4s. [cite: 50]

GOD CASE STUDIES PAGE 3 [cite: 51]

4. FALLSTUDIEN: KOMPLEXE SZENARIEN (6-10) [CITE: 52]

FALL 6: 2X CHINA NUKE-MIGS VS. USA STRATEGIEZENTRUM [cite: 53]

Ziel: 2500 HP. [cite: 54]

Rechnung: Jede MiG macht 150 FUEL_AIR Schaden x 2 Raketen = 300 Burst. 2 MiGs = 600 Burst. [cite: 55]

Ergebnis: Strategiezentrum steht noch mit 1900 HP. MiGs müssen 5-mal anfliegen. [cite: 56]

FALL 7: 1X COLONEL BURTON C4 VS. SUPERWAFFE [cite: 57]

Ziel: USA Partikelkanone (4000 HP). [cite: 58]

Rechnung: C4-Spezialschaden ist als Burst mit 2000 EXP hinterlegt. [cite: 59]

Ergebnis: Die HP sinken sofort auf 50%, das Gebäude steht noch. 2 Burtons nötig. [cite: 60]

FALL 8: CHINA INFERNO-GESCHÜTZ FEUERSTURM [cite: 61]

Ziel: GBA Kaserne (1000 HP). [cite: 62]

Rechnung: 40 EXP (Aufschlag) + 15 FLAM (Sekundär). [cite: 63]

Ergebnis: $40 * 1.0 + 15 * 0.8 = 52$ Schaden pro Schuss. Benötigt 19 Schüsse. [cite: 64]

FALL 9: 1X GBA TOXINTRAKTOR VS. 10 RANGER [cite: 65]

Ziel: 10x 100 HP (HumanArmor). [cite: 66]

Rechnung: Traktor macht 15 POIS Schaden alle 100ms. Modifier POIS vs Human = 1.0. Ergebnis: 150 DPS. [cite: 67]

Ergebnis: Alle Ranger sterben in 0,7s (SAGE-Flächenschaden simuliert). [cite: 68]

FALL 10: USA AVENGER VS. KAMPF-CHINOOK [cite: 69]

Ziel: Chinook (350 HP, AirArmor). [cite: 70]

Rechnung: Avenger Laser macht nur 5 Schaden, aber Dauerfeuer (cont).
Ergebnis: Avenger ist defensiv, der Schaden ist vernachlässigbar (70s). [cite: 71]

FALL 11: BX GBA RPG-TRUPP IN KAMPFBUS [cite: 74]

Ziel: China Overlord (1100 HP). [cite: 75]

Rechnung: $8 \times 40 \text{ EXP pro Sekunde} = 320 \text{ DPS}$. [cite: 76]

Ergebnis: Overlord platzt in 3,4s. SAGE-Meta bestätigt. [cite: 77]

FALL 12: CHINA ARTILLERIE-SPERRFEUER (LVL 3) VS. GBA WAFFENHÄNDLER [cite: 78]

Ziel: 2000 HP + 500 HP Loch. [cite: 79]

Rechnung: 36 Schüsse á 200 EXP. Accuracy 0.5 = 3600 Schaden eintreffend. Ergebnis: HQ und Loch werden pulverisiert (0,0s). [cite: 80]

FALL 13: 5 CHINA HACKER VS. USA KRAFTWERK [cite: 81]

Ziel: 1000 HP. [cite: 82]

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

Ergebnis: UNENDLICHE DAUER. Tool zeigt korrekt 0 Schaden an. [cite: 83]

FALL 14: USA TOMAHAWK VS. CHINA GATLING-GESCHÜTZ [cite: 84]

Ziel: 1000 HP (Struktur). [cite: 85]

Rechnung: 150 EXP Schaden alle 4s = 37,5 DPS. [cite: 86]

Ergebnis: Gatling-Turm fällt nach 26,7s. [cite: 87]

FALL 15: 1X GBA TERRORIST (IM JEEP) VS. USA KASERNE [cite: 88]

Ziel: 1000 HP. [cite: 89]

Rechnung: Jeep-Explosion + Terrorist-Burst (500 Schaden). Modifier EXP vs Struktur = 1.0. Ergebnis: Kaserne steht noch mit 500 HP. Jeep-Opfer war ineffizient. [cite: 90]

6. DIE MATHEMATISCHE DIMENSION (COMBINATORICS)

[CITE: 92]

Wir reden hier nicht von einem simplen Taschenrechner für ein paar Szenarien. [cite: 93] Das **German Overlord Division** Tactical Tool verarbeitet in Echtzeit ein multidimensionales Mathematik-Monster, das die Grenzen herkömmlicher Arrays sprengt. [cite: 94]

6.1 DIE DATENBANK-FAKTEN (DIE ROHEN ARRAYS) [CITE: 95]

Aktuell befinden sich exakt 163 individuelle Datenknoten (Einheiten & Gebäude) in unserer Matrix. Mögliche ZIELE (Defenders): 163 [cite: 96] (Absolut jede Einheit und jedes Gebäude kann beschossen werden vom winzigen Arbeiter bis zum Emperor-Panzer). [cite: 97]

Mögliche ANGREIFER (Attackers): 116 [cite: 98] (Wir haben 47 "pazifistische" Einheiten wie Dozer, Hacker oder leere Gebäude herausgefiltert, da sie keinen HP-Schaden austeilen). [cite: 99]

6.2 DIE 1-GEGEN-1 MATRIX (DUELL-MODUS) [CITE: 100]

Wenn wir berechnen, wie viele reine Duelle (1 Angreifer-Typ gegen 1 Ziel) möglich sind, ist die Mathematik simpel: [cite: 101]

116 (Angreifer) × 163 (Ziele) = 18.908 Kombinationen [cite: 102]

Unser System muss also fast 19.000 verschiedene Schadens-Pfade, Rüstungs-Modifikatoren und GBA-Loch-Abfragen im Schlaf beherrschen. [cite: 103]

6.3 DIE ARMEE-MATRIX (KOMBINATORIK MIT WIEDERHOLUNG) [CITE: 104]

Das Tool erlaubt es dir über den Button "+ TRUPPEN HINZUFÜGEN", ganze Armeen zu bauen. [cite: 105] Sobald du mehrere Einheiten kombinierst, explodiert die SAGE-Mathematik durch den sogenannten Multimengenkoeffizienten (Kombinatorik mit Zurücklegen). [cite: 106] Die Formel lautet: [cite: 107]

$$\binom{n+k-1}{k} = \frac{(n+k-1)!}{k!(n-1)!}$$
 [cite: 108]

Wobei $n=116$ (verfügbare Angreifer-Typen) und k die Anzahl der gewählten Slots in deiner Armee ist. [cite: 109]

SZENARIO A: ARMEE AUS 3 TRUPPENTYPEN GEGEN 1 ZIEL [cite: 110]

$$\text{Mögliche Armeen } n = \binom{116+3-1}{3} = \frac{118 \times 117 \times 116}{3 \times 2 \times 1} = 266.916$$
 [cite: 111]

Multipliziert mit den 163 Zielen verarbeitet die Engine hier bereits 43.507.308 (43,5 Millionen) Berechnungskombinationen! [cite: 112]

SZENARIO B: ARMEE AUS 5 TRUPPENTYPEN GEGEN 1 ZIEL [cite: 113]

$$\text{\text{Mögliche Armeen}} = \binom{116+5-1}{5} = 190.578.024$$
 [cite: 114]

Multipliziert mit den 163 Zielen ergibt das unfassbare 31.064.217.912 (31 Milliarden) Berechnungskombinationen! [cite: 115]

6.4 DER UNENDLICHKEITS-FAKTOR (MENGEN & VARIABLEN) [CITE: 116]

Wir haben bisher nur die Arten der Einheiten berechnet. Das Tool hat aber das Feld "MENGE". [cite: 117] Du kannst von jeder Einheit zwischen 1 und 999 Stück auf das Feld schicken. [cite: 118] Da die Menge direkten Einfluss auf die Zeitachse (Overkill-Schaden vs. DPS) hat, entsteht bei jeder Ziffern-Änderung eine komplett neue SAGE-Gleichung. [cite: 119] Beziehen wir die Menge in die Gleichung ein, operiert die [cite: 120] calculator.php mühelos im Tera-Bereich (Billionen) und das in unter 300 Millisekunden Antwortzeit. [cite: 121]

GOD MULTIDIMENSIONAL COMBINATORICS PAGE 7 [cite: 122]

7. DAS GOD-VERSPRECHEN & CALL TO ACTION [CITE: 123]

Wir bauen hier etwas Einzigartiges. Dieses Tool nutzt keine Schätzwerte, sondern die pure Mathematik der SAGE-Engine. [cite: 124] Durch die exklusive Bereitstellung auf god-gaming.de garantieren wir, dass die Taktik-Matrix immer auf dem neuesten Stand bleibt und nicht durch veraltete Offline-Kopien verwässert wird. [cite: 125]

HILF SCOOP BEIM DEBUGGING! [CITE: 126]

Die Engine ist gewaltig. Wenn du in Sandbox-Tests Abweichungen zwischen der Engine-Berechnung und der Realität feststellt, dokumentiere dies! [cite: 127] Erstelle eine .txt Datei mit exakt diesem Format: [cite: 128]

```
ANGREIFER: 5x Helix (Gatling) ZIEL: China HQ GOD-ZEIT: 14,28 REAL-ZEIT: 12,88
BEMERKUNG: Black Napalm war erforscht. [cite: 129]
```

Sende diese Datei über Discord direkt an Scoopi. [cite: 130]

UNIT READY. DATA UPLINK COMPLETE. [cite: 131]

