

Die perfekte Verteidigungs-Kombination

Die perfekte Deff-Kombination

Gliederung:


1. [Vorwort](#)
2. [Tabelle der Deff-Einheiten](#)
3. [Deff-Einheiten-Analyse bezogen auf die Gesamtheit der Deff](#)
4. [Optimales Deff-Verhältnis](#)
5. [Formel für das Deff-Verhältnis \(Vervielfältigung\)](#)
6. [Schlusswort](#)

Vorwort:

Vorweg gilt natürlich zu sagen, dass ähnliches gilt wie bei der Flotte, beim Minenbau, beim Koloniausbau... es gibt KEIN "perfekt". Erstes spielen in OGame viele Zufallsfaktoren eine Rolle, die nicht vorherzusagen sind. Auf die Deff bezogen spielt es beispielsweise eine große Rolle, ob die beschädigte Deff-einheit explodiert oder nicht. Und auf welches Ziel der Plasmawerfer schießt und welches angreifende Schiff den Raketenwerfer trifft. Auch kann man keine perfekte allgemeingültige Deff entwerfen, da in jedem System, in jedem Uni und so weiter es verschiedene Voraussetzungen gibt. Da und da fliegen vor allem SS-Flotten rum, da gibt es viele Zerrn, und da wieder viel zu viele RIPs, usw. Aber: Das folgende ist die rechnerisch, empirisch und rational ermittelte beste Deff-Kombination!!

Um diese Kombination aufzustellen, wurde innerhalb von **mehr als 200 Stunden** **insgesamt über 8.000 Simulationen durchgeführt**, davon **über 3.000 in Excel** aufgelistet, **über 2.000 von Hand notiert** und insgesamt **über 10.000 Berechnungen** angestellt und ausgewertet! Verbraucht wurden dabei **über 5.500 Excel-Zellen**, **über 100 Blatt Papier** (aber Umweltpapier!), **über 100 Post-It-Papper**, **über 100 Minilesezeichen**, **zwei Textmarker** und drei (wohl schon vorher halbleere) **Kugelschreiber**! Dazu sind wohl meine **letzten 5 Millionen Gehirnzellen drauf gegangen**! Achja: Nicht zu vergessen **die zwei neuen Batteriesätze für den Taschenrechner**! ^^

Dies stellt damit eine meiner aufwendigsten Analysen, bzw. Taktiken zu OGame dar. Ich denke, dass Ergebnis lässt sich auch sehen und ist vor allem für alle gedacht, die einfach eine allgemeingültige, gut Deff suchen. Optimalerweise muss man das Verhältnis natürlich noch etwas anpassen, aber näheres dazu weiter unten. Ich wiederhole: Es gibt KEINE perfekte Deff, das Spiel wäre ja sonst völlig langweilig. Aber diese Deff-Kombination in angepasster Vielzahl gebaut dürfte gegen einen extrem großen Anteil der rumfliegenden Flotten die stärkste Waffe darstellen! Und nun eine Gliederung, was wo wie zu finden ist. Es macht wenig Sinn, dass unten genannte Deff-Verhältnis einfach 1:1 zu bauen ohne die dazugehörigen Kommentare und Überlegungen gelesen zu haben. Also wenigstens

WÄHREND dem Deff-bauen dieses Verhältnisses dieses Thema gründlich lesen .

Gliederung:

1. [Vorwort](#)
2. [Tabelle der Deff-Einheiten](#)

3. Deff-Einheiten-Analyse bezogen auf die Gesamtheit der Deff
4. Optimales Deff-Verhältnis
5. Formel für das Deff-Verhältnis (Vervielfältigung)
6. Schlusswort

Tabellarische Übersicht über die Verteidigungseinheiten:

Um die nachfolgende Analyse zu verstehen, ist folgende Tabelle Grundvoraussetzung. Ein entscheidender Punkt an dieser Tabelle ist, dass eine Steigerung der Werte durch Raumschiffpanzerung, Waffentechnik und Schildtechnik zwar die einzelnen Werte steigert, aber stets vom Grundwert aus, weshalb das Verhältnis **IMMER** gleich bleibt. So hat bsp. der Leichte Laser immer 25% mehr Angriffswert wie der Raketenwerfer. Egal wie hoch die Techs sind! In der folgenden Tabelle wurde neben dem Grundwert die Werte bei Techs von 12 Waffentechnik (Abkürzung: W12), 12 Schildtechnik (Abk.: S12), 12 Raumschiffpanzerung (Abk.: R12) angegeben. Zum Kostenvergleich wurden die repräsentativen MSE (=Metallstandardeinheiten) zur Rate gezogen, mit zwei Kursen: 3:2:1 und 2:1:1.

Verteidigung	MSE (3:2:1)	MSE (2:1:1)	Leben	Leben R12	Schild	Schild S12	Angriff	Angriff W12
Raketenwerfer	2.000	2.000	200	440	20	44	80	176
Leichter Laser	2.250	2.500	200	440	25	55	100	220
Schwerer Laser	9.000	10.000	800	1.760	100	220	250	550
Ionengeschütz	11.000	14.000	800	1.760	500	1.100	150	330
Gauskanone	48.500	54.000	3.700	8.140	200	440	1.100	2.420
Plasmawerfer	215.000	210.000	13.000	28.600	300	660	3.000	6.600
Kleine Schildkuppel	25.000	30.000	2.000	4.400	2.000	4.400	1	2
GroßeSchildkuppel	125.000	150.000	10.000	22.400	10.000	22.000	1	2

Wie auch im Folgenden wurde hier mit Techs 12 gerechnet. Wie eingangs schon gesagt, spielt es keine Rolle ob Techs von 0 oder Techs von 100, das Verhältnis der Deffeinheiten zueinander bleibt gleich, und das soll hier untersucht werden. EGAL ist es im Spiel natürlich NICHT, es spielt durchaus eine große Rolle. Durch höhere Techs werden die Zufallschancen höher. Fiktiv: Greift eine Deffeinheit mit 1.000 an und die feindliche Einheit hat 100 Schild und 1.000 Leben, dann KANN sie zerstört werden, muss aber nicht. Durch höhere Techs steigert sich nun der Angriff bsp. auf 1.100 und die feindliche Einheit wäre sicher zerstört. SO läuft es im Spiel natürlich nicht ab, dies dient nur als Beispiel zur Erläuterung, das die Techniken im Kampf wichtig sind, für das ideale Deff-Verhältnis der Deff-Einheiten untereinander aber keine Rolle spielen!

Deff-Einheiten-Analyse:

Kommen wir nun zu einer etwas präziserer Analyse der Deff-Einheiten im Vergleich. Unsere Deff-Analysen sind hier zu finden:

[Analyse - Verteidigungsanlagen](#)

Das folgende ist eher eine vergleichende Analyse, die auf die Tabelle gerade eben aufbaut und das nachfolgende perfekte Deff-Verhältnis vorbereitet.

Raketenwerfer:

RF gegen Rak: Xer 10, BB 20, RIP 200

Der große Vorteil des Raketenwerfers ist die unglaublich günstige Anschaffung von 2.000 MSE (egal welcher Kurs). Metall ist das klassische Über-Angebot, jeder gibt es nahezu immer gerne ab. Der große Nachteil des Raks liegt darin, dass er außer der günstigen Anschaffung kaum Vorteile hat, das RF bsp. des Xers von 10 gegen den Rak spricht zusätzlich stark gegen ihn. Sein Vorteil gegenüber dem LL besteht jedoch darin, dass er KEIN RF des Zerris gegen sich hat, weshalb er nicht komplett ersetzlich ist. Näheres dazu folgt weiter unten.

--> Wie weiter unten noch erläutert, bilden Raks mit LL den typischen Schussfang. Es sollten dabei jedoch IMMER MEHR LL als Raks vorhanden sein!

Leichter Laser:

RF gegen LL: BB 20, Zerri 10, RIP 200

Der Leichte Laser ist dem Raketenwerfer in vielerlei Hinsicht klar überlegen. Die MSE sind je nach Kurs nur 12,5% bis 25% höher, wobei das Leben gleich bleibt. Kleiner Nachteil an dieser Stelle: Er kostet auch Kristall und nicht nur Metall. Die Schildstärke ist mit 25% dafür schon allein min. so viel höher, wie die MSE. Rein Schildtechnisch hat sich der LL also bereits rentiert (gegenüber dem Rak). Der Angriff ist zusätzlich erneut 25% höher wie der des Raks. Und das hat sich bei meinen Simulationen stets deutlich bemerkbar gemacht, vor allem in der Masse ist der LL, auch bei gleichen MSE stärker wie der Rak. Der Nachteil liegt hier klar bei Flotten mit hohem Zerstörer-Anteil, hier ist der Rak deutlich geeigneter.

--> Leichte Laser sind nicht nur als Schussfang, wofür sie bekannt sind geeignet, sondern auch zum Kampf gewinnen. Jede Deff MUSS zwingend LL enthalten! Vor allem in neuen Unis sind auch LL-Only-Deffs zu überlegen (wer hat da schon Zerren???).

Schwerer Laser:

RF gegen SL: BB 10, RIP 100

Der schwere Laser gilt als stärkerer "Bruder" des LL. Ist das? Natürlich nicht! Die MSE des SL liegen bei 9k bis 10k (je nach Kurs), sind also (egal welcher Kurs) immer genau viermal so hoch! Das Leben des SLs ist entsprechend der vierfachen Strukturpunkte auch viermal so hoch. Das gleiche gilt für die Schildstärke. Bis dahin ist der SL also in der Tat der viermal so teure, aber auch viermal so starke "Bruder" des LL. Der große Schwachpunkt des SL liegt im Angriff. Dieser ist nur 2,5 mal so hoch wie der des LLs. D.h. selbst mit hohen Techs (das Verhältnis ändert sich ja nicht, bleibt immer 2,5 LL ~ 1 SL) ist der Angriff des SL nur schwach, selbst bei Waffentechnik 20 liegt der Angriff des SL erst bei 750. Zurück zum Grundwert erkennt man, dass ich mit 4 LL also min. 400 Angriffswert erreiche, bei einem SL eben nur die angesprochenen 250. Dazu kommt, dass ich beim LL dann vier Einheiten habe, die getroffen werden müssen und können, beim SL nur eine. Bezieht man das RF in die Überlegungen ein (ich hab dies mit Hilfe von ca. 250 Simulationen gemacht), kommt man zu

dem Schluss, dass der LL in 99,99% der Fälle besser abschneidet als eine MSE-vergleichbare Menge des SLs.

--> SL sind NIEMALS zu bauen, sie sind IMMER schwächer wie der früher erhältliche LL! Dies gilt auch für nagelneue Unis!!!

Ionengeschütz:

RF gegen Ion: BB 10, RIP 100

Insgesamt lassen im Kampf starke Parallelen zwischen dem SL und dem Ionengeschütz finden. Ob ich bei Kurs 3:2:1 nun 100 SL oder entsprechende 82 Ion, bzw. bei Kurs 2:1:1 nun 100 SL oder entsprechende 72 Ion einsetze, gibt in etwa das gleiche Ergebnis wieder. Gegen Angriffsstarke Fleet schneidet der SL leicht besser ab, gegen Angriffsschwächere der Ion. Was aber VIEL entscheidender ist: Brauch ich den Ion überhaupt? Der SL hat sich bereits gezeigt: Er ist völlig unnützlich, der LL ist immer besser. Wie ist es beim Ion? Ein Nachteil des Ion liegt auf der Hand: Enorme Kristallkosten. Die MSE zwischen 11k und 14k (je nach Kurs). Damit 22% bis 40% (je nach Kurs) teurer wie der SL mit exakt dem gleichen Leben. Die Schildstärke des Ions, damit wird angegeben. Mit Grundwert 500 liegt sie 5mal so hoch wie die des SLs. und insgesamt 25mal so hoch wie die eines LLs. Für die MSE bekomme ich aber insgesamt zwischen 4,6 und 5,6 LLs. Und die haben - im Gegensatz zum Ion mit seinen 150 Angriffswert einen Gesamtangriff (nehmen wir 5 LL) von 500 Grundwert! Das heißt der Angriffswert bei vergleichbaren MSE ist über 3mal so groß. Und dieser ist wesentlich wichtiger wie die Schilde, wie nicht nur nahezu alle meine Simulationen gezeigt haben, sondern vor allem auch die Logik zeigt. Was nützt es, wenn ich statt 1/20 nun 2/20 des gegnerischen Angriffswert mit den Schilden abdämpfe, ich aber nur 10 feindliche Schiffe zerstöre statt 30? Lässt man den Zerri weg ist das RF nur um 50% geringer wie beim LL, dafür sind beim LL eben (bei vergleichbaren MSE) ca. 5 Einheiten vorhanden. Auch hier gilt als:

--> Ion sind NIEMALS zu bauen, sie sind (fast) IMMER SCHWÄCHER wie der früher erhältliche LL! Dies gilt nur in ganz wenigen Ausnahme nicht (bei mir in. ca. 50 von 8.000 Simulationen): Wenn keine Gaus und keine Plasma vorhanden sind und mittelschwere Schiffe angreifen, kann eine entsprechende Anzahl an Ionengeschütze ein Unentschieden hervorbringen. Aber dieser Fall ist EXTREM selten --> Ion sind NIEMALS zu bauen!

Gauskanone:

RF gegen Gaus: RIP 50

Die Gauskanone ist die eindeutig am meisten unterschätzte Deff-Einheit überhaupt. Die MSE belaufen sich zwischen 48.500 und 54.000 je nach Kurs. Das Leben ist mit Grundwert 3.700 dabei 18,5mal so hoch wie das des LLs. Für den Anschaffungspreis der Gauskanone bekommt man zwar zwischen 21 und 23 LLs, wodurch die Schildstärke der Gauskanone DEUTLICH überschritten wird (um das ca. 2,75-fache), auch der Angriff der ca. 22 LL liegt insgesamt ca. doppelt so hoch. Dafür hat die Gauskanone mit bei Techs 12 einen passablen Angriff von 2.420. Damit sind auch die schweren Schiffe zerstörbar, was beim LL nicht der Fall ist. Hier sind schon extrem viele LLs nötig, damit eine vergleichbare Menge (ca. 11 LL) alle das gleiche schwere Schiff treffen. Aus diesem Grund sind Gauskanonen unverzichtbar um auch gegen schwere Schiff bestehen zu können. Ein weiterer Vorteil ist, dass außer dem RIP kein Schiff RF gegen die Gauskanone hat (im Gegensatz zum LL). Dadurch ist der scheinbare Summenvorteil des LLs gegenüber der Gauskanone definitiv dahin (bsp.: ein BB schießt im Schnitt auf 20 LL, die er mit hoher Wahrscheinlichkeit zerstört, aber nur einmal auf eine Gaus, die er vermutlich nicht zerstört). Fazit:


--> Die Gauskanone ist unverzichtbar und bildet die schwere Basis jeder Deff. Nur sie ist effektiv in der Lage, auch schwere feindliche Flotten zu besiegen und zu zerstören, wofür reiner Schussfang in aller Regel nicht in der Lage ist. **Gauskonen MÜSSEN in jeder Deff zu finden sein**, die auch im späteren Spielverlauf Wirkung zeigen soll.

Plasmawerfer:

Der Plasmawerfer ist - vielleicht mit dem SL - dagegen eher eine klar überschätzte Deff-Einheit. Warum? Klingt doch super, höchstes Leben, höchstes Schild (Ion ausgenommen), höchster Angriff! Ja. Aber eben auch haushohe MSE. Und ganz schlechtes Kostenverhältnis von 5 Met : 5 Kris : 3 Deut. Die MSE liegen zwischen 210k und 215k und sind damit 3,8- bis 4,5-mal so hoch wie die Anschaffung der Gauskanone. Das Leben ist jedoch nur ca. 3,5-fach so hoch, das Schild gar nur um 50% höher (1,5-fach)! Und auch der Angriff ist mit 273% (2,727-fach) nicht annähernd so viel höher, wie die Anschaffungskosten teurer sind. Der einzige Vorteil des Plasmas liegt darin, dass er auch in der Lage ist, selbst einen Zerstörer mit einem Schuss zu zerstören. Auch seine insgesamt trotzdem sehr hohen Werte an Leben machen ihn schwer besiegbare. Das gegen ihn kein Schiff RF hat (auch der RIP nicht), macht ihn zur ideellen Waffe gegen eben diesen Todesstern.

--> Der Plasmawerfer ist nicht zwingend nötig, gegen leichte bis mittelschwere angreifende Fleet ist die Gauskanone günstiger und dennoch wesentlich effektiver (auch 4-mal so viele Einheiten!). Gegen schwere Fleet und vor allem gegen RIPs aber die einzige wirkungsvolle Waffe. **Somit ist der Plasma überall dort nötig, wo viele Zerstörer und oder Todessterne unterwegs sind.** Für alles darunter reicht die Gauskanone aus, ein paar Plasmas sind aber auch nicht verkehrt.

Optimales Deffverhältnis

So, darauf warten schließlich alle, die diesen Fred lesen 

Was ist denn nun das beste Deff-Verhältnis? Ein wenig was hat sich in der Analyse grad ja schon gezeigt: SL und Ions grundsätzlich keine, vor allem LL und Gaus. Und genau so sieht auch das Verhältnis aus. Darauf gekommen bin ich anhand der Simulationen und vieler Berechnungen dazu. Anschließend nochmal viel Simuliert, überlegt und Fazit geschlossen. Dennoch will ich nicht ausschließen, dass man diese Deff-Kombinationen vielleicht NOCH etwas besser machen kann. Aber nicht mehr viel ^^ .

Die ermittelte beste Deffkombination:

68 Raketenwerfer : 151 Leichten Laser : 8 Gauskanonen : 1 Plasmawerfer
+ kleine und große Schildkuppel

Diese Deff-Kombination ist insgesamt natürlich etwas schwer zu vervielfältigen, weshalb man sie auf ungefähr diesen Nenner bringen kann, wobei das Verhältnis dann vor allem bei den Raks:LL nicht mehr ganz stimmt, aber Raks sind halt günstig, weshalb ich die hier etwas aufstocke:

Die rechnerisch vereinfachte beste Deffkombination:

**75 Raketenwerfer : 150 Leichten Laser : 8 Gauskanonen : 1 Plasmawerfer
+ kleine und große Schildkuppel**

Diese Deff muss nun je nach zu verteidigender Ressourcen- und Schiffszahl vervielfältigt werden. **Wenn in eurer Gegend KEINE RIPs rumfliegen und auch WENIG Zerstörer, können die Plasmawerfer auch weggelassen oder durch 2 geteilt werden.** Fliegen statt dessen sehr viel Zerren oder häufig RIPs auf eure Planis, kann man die Zahl der Plasmawerfer auch verdoppeln. Aber das sind Sonderfälle! Eine Formel für die Vervielfältigung zu finden ist schwer. Ich hab es mal mit folgender probiert und bin auf relativ gute Ergebnisse gekommen. Die Formel findet ihr im nachfolgenden Posting.

Formel zur Vervielfältigung:

Nun hab ich das Verhältnis (siehe Posting über diesem hier), wie oft muss ich es denn nun bauen? Dazu habe ich nach einigem Rechnen und Simen (zur Abwechslung ^^) folgende Formel entwickelt:

Zuerst müssen die zu verteidigenden Gesamt-MSE berechnet (überschlagen) werden.

Gesamt-MSE:

$$\text{Gesamt-MSE} = \text{Schiffs-TF-MSE} + \text{Ressourcen-MSE} * 50\%$$

Schiffs-TF-MSE:

Die **Schiffs-MSE** findet ihr für die zwei Standardkursen hier aufgelistet, die angegebenen Werte den Wert des TFs diesen Schiffstyp in MSE angibt, sodass ihr das nicht mehr ausrechnen müsst. D.h. ein Bomber hätte bsp. normalerweise beim Kurs von 3:2:1 den MSE-Wert von 130k MSE, da das Deuterium allerdings nicht ins TF geht und auch nur 30% von Metall und Kristall bleiben in diesem Beispiel beim BB ein Schiffs-TF-MSE-Wert von 26.250. Die Abkürzung "BB" steht hierbei für die "Anzahl an Bombern".

KURS 3:2:1:

$$\begin{aligned} \text{Schiffs-MSE} = & \text{KT} * 1.500 + \text{GT} * 4.500 + \text{Rec} * 5.700 + \text{Spio} * 450 + \text{Kolo} * 12.000 + \text{Sat} \\ & * 900 \\ & + \text{LJ} * 1.350 + \text{SJ} * 3.600 + \text{Xer} * 9.150 + \text{SS} * 20.250 + \text{BB} * 26.250 + \text{Zerri} * 40.500 \\ & + \text{SXer} * 27.000 + \text{RIP} * 3.300.000 \end{aligned}$$

KURS 2:1:1:

$$\begin{aligned} \text{Schiffs-MSE} = & \text{KT} * 1.800 + \text{GT} * 5.400 + \text{Rec} * 6.600 + \text{Spio} * 600 + \text{Kolo} * 15.000 + \text{Sat} \\ & * 1.200 \\ & + \text{LJ} * 1.500 + \text{SJ} * 4.200 + \text{Xer} * 10.200 + \text{SS} * 22.500 + \text{BB} * 30.000 + \text{Zerri} * 48.000 \\ & + \text{SXer} * 33.000 + \text{RIP} * 3.900.000 \end{aligned}$$

Bei anderen Kursen bitte selbst berechnen. Beachtet bitte, das ihr bei den Schiffs-MSE die Deut abziehen müsst --> die sammelt der Angreifer nicht ein! Bei 70% ins TF muss ebenfalls selbst gerechnet werden, das gleiche gilt für Deff-ins-TF-Unis, hier müssen zu den Gesamt-MSE die Deff-MSE hinzugerechnet werden (wie Deut abziehen!).

Ressourcen-MSE:

KURS 3:2:1

$$\text{Ressourcen-MSE} = \text{Metall} + \text{Kristall} * 1,5 + \text{Deuterium} * 3$$

KURS 2:1:1

$$\text{Ressourcen-MSE} = \text{Metall} + \text{Kristall} * 2 + \text{Deuterium} * 2$$

So, nochmal zurück zur Ausgangsformel:

Gesamt-MSE:

$$\text{Gesamt-MSE} = \text{Schiffs-TF-MSE} + \text{Ressourcen-MSE} * 50\%$$

Dort nun die errechneten Werte einsetzen!

Das ergibt eine Gesamt-MSE-Zahl die ihr benötigt.

Und dieses Ergebnis setzt ihr dann in folgende Formel ein:

$$\text{Anzahl der Vervielfältigungen} = \text{Gesamt-MSE} / 135.000$$

Wie schon gesagt, eine Formel dafür zu finden ist schwer.

Beispiel:

Nehmen wir mal an, wir produzieren auf dem Planeten (Kurs 3:2:1) in einer Nacht 170k Metall, 76k Kristall und 22k Deuterium. Das macht 350k Ressourcen-MSE.

(Formel: $170k + 76k * 1,5 + 22k * 3 = 350k * 50\% = 175k$)

Dazu stehen noch 10 große Transporter rum und ich hab 50 Solarsats. Macht 90k Schiffs-MSE.

(Formel: $10 * 4,5k + 50 * 0,9k = 90k$)

Beides zusammen ergibt folglich 265k Gesamt-MSE.

(Formel: $175k + 90k = 265k$)

Eingesetzt in die Formel der Vervielfältigungen ergibt das: 1,96, also ungefähr 2.

(Formel: $265k / 135k = 1,96$)

Ich muss diese Deff also ca. 2 mal bauen.

Das heißt ich bau auf diesem Planeten nun 150 Raketenwerfer, 300 Leichte Laser, 16 Gauskanonen und 2 Plasmawerfer und schütze damit meine Sats, meine Transporter und meine Nachtproduktion effektiv und ohne eine allzu hohe Deff zu haben. Fliegt trotzdem einer drüber, halten sich meine Verluste in Grenzen.

Am besten probiert ihr aber selbst aus, was die beste Anzahl an Vervielfältigungen ist. Aber einer gewissen Höhe gilt zu beachten, dass Zerri-Only oder vor allem auch RIPs sich dann auch für eure Deff interessieren, da nützt das dann alles nix mehr! 🤖

Und die Schlussworte folgen im folgenden Posting:

Schlusswort:

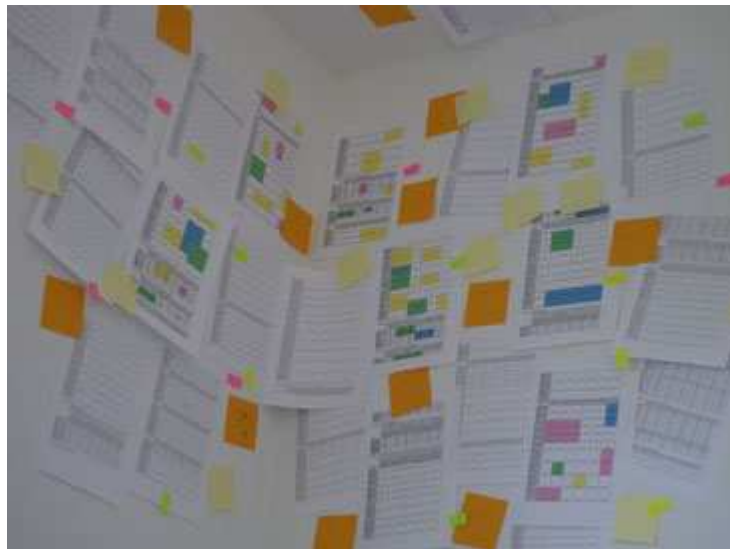
Erstaunlich war es für mich selber, dass ausgerechnet ich diese Analyse getätigt habe. Denn ich bin alles andere als ein Freund von Deff. Und vor allem Bunker in meiner Umgebung mag ich überhaupt nicht und flieg schon aus Prinzip auch mit Verlusten mehrfach drüber und halte sie mit IRaks klein. Apropos: **Es gehört natürlich immer eine entsprechende Anzahl an A-Raks in jede Deff!** Aber wenn man so sieht, welchen Schrott manche als Deff bauen, so

musste ich einfach mal aktiv werden 🎅. Wenn ich Deff baue, dann ab sofort in diesem Verhältnis. Mein altes Verhältnis war nicht schlecht, aber auch nicht gut genug. Ich wollte euch erst hier einige Dateien und Berechnungen anhängen, damit ihr seht, wie ich gearbeitet habe, aber letztendlich bringt das euch nix und aus meinem Wirrwarr wurde ich selbst nicht schlau ^^ . Aber eins kann ich euch versprechen: Es hat viel Arbeit und Zeit gekostet, es ist aber auch das geworden, was es sein sollte: eine optimale Deff. 🎅

Ich danke an dieser Stelle bsp. asdf, der die Idee dazu hatte und mir auch immer wieder seine Unterstützung angeboten habe. Und ich spreche mein Kompliment an Armeise aus, der ein meinem Verhältnis sehr ähnliches Deff-Verhältnis bereits seit einiger Zeit als sein Favorit angegeben hat. Alles in allem habe ich noch folgendes auf Lager:

Bitte baut ALLERHÖCHSTENS in dieser Anzahl, wie ich die obige Formel ausgibt. Savt lieber, geht mehrmals on. Bunkern ist nicht schön. Weder für andere Spieler, vor allem Raider, die so etwas ziemlich nervt, sondern auch für euch. Nicht wenige Deffer hören mit OGame auf, weil ihre 100k Punkte Deff geschrottet wurde. Eine angemessene Deff - da hat keiner etwas dagegen. Mehr muss es wirklich nicht sein! Danke 🎅

Und hier seht ihr mich beim verzweifeln... äh... rechnen...äh..*ist doch das gleiche*...äh... arbeiten 🎅:



mfg
Fr33chen

PS: Fehler sind nicht ausgeschlossen, falls ihr einen findet, meldet euch! Über Lob & Kritik freue ich mich sehr!

So hier endet der Offizielle Teil...

exzellenter Beitrag (wiedermal)



Optisch find ich das ganze sehr schön gemacht, nicht zu wenig und nicht zu viel betont, sehr übersichtlich Dargestellt das ganze, super ! 🤪

Was mich etwas verwundert ist das Verhältnis von $219 : 9 \rightarrow 24.3 : 1$ (Schussfang : Action), aber ich denke ich kann DEINEN (🤪) Berechnungen Vertrauen 🤪 Ach ja, übrigens Danke, dass du mich erwähnt hast =D 🤪

mal meinen Bunker ankuck... --> +- so ein Verhältnis (30k SF, 1.5k A) Lieg ich also auch nichtmal so daneben *hihi* Wobei es mir eher um "Blödsinn" als um ne gute Def ging 🤪 Aber wenn sich das grad überschneidet is noch besser *lach* 🤪

Äh ja was wollt ich noch sagen ... genau... -> Du hast die Schildkuppel vergessen? :-) kA ^^ Für mich ein Absolutes muss, da a.) RF Blocker und b.) gute Schilde (1% Regel bei der Gr. SK) ka.. könnte man vlt. noch in nem kleinen Sätzchen irgendwo erwähnen 🤪

aber sonst kann ich echt nur sagen geniale Arbeit, und ... das mit den Post-Its hast du doch nicht etwas von mir geklaut oder??? **Wie hast du die Zettel da an der Wand befestigt?** Etwa auch mit Kaltwachsstreifen? 🤪🤪

:-) mfg

WOW!

Hammer Analyse/Taktik whatever!

Danke vielmals!

Arg weit weg war ich zwar nicht, aber jetzt gehts nur nach deinem Verhältnis^^

Und was die Menge angeht rechne ich natürlich nochmal nach ob sich das nicht doch lohnt

drüberzufliegen für nen Atter 🤪 (Wellen etc...)

Da ich auch nur meine Tagesprod sichern will hilft mir der Thread wirklich sehr, danke!

mfg Decay

Edit: wie bist du auf die "/ 135.000" gekommen?

 [Zitat von »Decay A.06«](#)

Edit: wie bist du auf die "/ 135.000" gekommen?

Danke 🧑🏻🎅

Empirisch ermittelt.

Schwankt zwischen 100k (zu gut bemessen) und 150k, aufgrund der Summe bei höheren Multiplikationen bin ich etwas 25% in Richtung der höheren gegangen.

mfg

nach sowas hab ich lange gesucht!!! respekt für die ganze arbeit !!!

eins macht mir angst: wenn du das wirklich auf dem foto bist dann siehst fast genauso aus wie ich... ohne witz yetz das is echt krass

Einfach genial!

Eins fehlt mir: wie reisst man schnell noch zu viel gebaute deff ab? 🧑🏻🎅

Nee, im Ernst: Super brauchbare Analyse.

Nicht nur das Verhältnis der Einheiten, sondern auch die genaue Anzahl mit Formel für Tagesprod + Transen + Sats die's zu schützen gilt.

Total übersichtlich geschrieben, einfach in die Praxis umzusetzen.

Jetzt wird mal die eigene deff analysiert. Bin schon gespannt was rauskommt!



Jedenfalls: ein grosses 🧑🏻🎅 für die Mühe!

[Zitat von »asdf | murmelvieh«](#)

Optisch find ich das ganze sehr schön gemacht, nicht zu wenig und nicht zu viel betont, sehr

übersichtlich Dargestellt das ganze, super ! 🧑🏻🎅

Was mich etwas verwundert ist das Verhältnis von 219 : 9 -> 24.3 : 1 (Schussfang : Action),

aber ich denke ich kann DEINEN (🧑🏻🎅) Berechnungen Vertrauen 🧑🏻🎅 Ach ja, übrigens Danke,

dass du mich erwähnt hast =D 🧑🏻🎅

mal meinen Bunker ankuck.... --> +- so ein Verhältnis (30k SF, 1.5k A) Lieg ich also


auch nichtmal so daneben *hihi* Wobei es mir eher um "Blödsinn" als um ne gute Def ging


 Aber wenn sich das grad überschneidet is noch besser *lach* 

Danke vielmals für das Lob .)

Nunja, eine Trennung in Schussfang und Action ist faktisch falsch. Vor allem der LL ist weit mehr wie nur Schussfang. Er ist Bestandteil und besiegt gegen einen Großteil der Flotte viel mehr Schiffe wie die von dir bezeichnete "Action". Darum wehre ich mich eher gegen den Ausdruck "Schussfang". Schussfang allein ist allerhöchstens der Raketenwerfer, weil der doch relativ schwach ist...

 [Zitat von »asdf | murmelvieh«](#)

Äh ja was wollt ich noch sagen ... genau... -> Du hast die Schildkuppel vergessen? :-) kA ^^
Für mich ein Absolutes muss, da a.) RF Blocker und b.) gute Schilde (1% Regel bei der Gr. SK) ka.. könnte man vlt. noch in nem kleinen Sätzchen irgendwo erwähnen 

aber sonst kann ich echt nur sagen geniale Arbeit, und ... das mit den Post-Its hast du doch nicht etwas von mir geklaut oder??? **Wie hast du die Zettel da an der Wand befestigt?** Etwa auch mit Kaltwaxstreifen? 

Klar, die Schildkuppeln (beide) sind immer Pflicht, ich editiers mal rein. Danke 


Nein, die Zettel wurden ordnungsgemäß mit Tesa befestigt ^^

 [Zitat von »BigDickMcGee«](#)


nach sowas hab ich lange gesucht!!! respekt für die ganze arbeit !!!

eins macht mir angst: wenn du das wirklich auf dem foto bist dann siehst fast genauso aus wie ich... ohne witz yetz das is echt krass

 und  für dein Lob 

hehe... dann musst du ja unglaublich gut aussehen 

Foto? (Aber bitte in anderem Threat, vielleicht stellst du dich hier vor: [Die User stellen sich vor](#))

@troubadix: Großes Danke für das umfangreiche Lob 

mfg

Fr33chen

Boah, gute Arbeit!!!

Ich hab natürlich auch sehnsüchtig auf das Deffverhältnis gewartet, aber schön vorher alles durchgelesen 🧑🏻🎅

Wirklich erstaunliche Sache, danke dafür 🧑🏻🎅

Bei den vielen Zetteln wäre ich wirklich verzweifelt, bin doch eh schon total zerstreut und verwirrt, schon ganz ohne Zettel!!

Deshalb mein größter Respekt an dich für diese total kranke und saugeile und was weiss ich Analyse!!!


Auf dass sie ein Meilenstein in Ogames Geschichte werde ;-)

Grüße
Obolos

Hast dir ganz schön viel Arbeit gemacht.. RESPEKT!!! 🧑🏻🎅

Wow sehr schön gemacht. Solche Analysen schätze ich sehr an ogame-wissen. 🧑🏻🎅

Tjo nun geh ich mal meine def anschauen...

jo wirklich super arbeit und riesen respekt dafür 🧑🏻🎅


aber was mich etwas stört *bitte nicht persönlich nehmen* ist ..

Bunkern ist nicht schön. Weder für andere Spieler, vor allem Raider, die so etwas ziemlich nervt, sondern auch für euch. Nicht wenige Deffer hören mit OGame auf, weil ihre 100k Punkte Deff geschrottet wurde.

bunker oder deffer ist genau so ein teil von ogame wie minen oder fleeter...einen deffer nerft sich genau so wenn einer nur auf flotte macht, und ein fleeter hört zu 99% auch mit ogame auf nach einem totalverlust. Diese Antideff hetze ist schon fast so schlimm wie die gegen offiziere^^ aber auf der anderen seite wenn sich alle so über deffer aufregen, müssen die ja was richtig gemacht haben



aber sonst wirklich gute arbeit...man merkt das dir der LL am besten gefällt

Zitat von »Obolos«

Boah, gute Arbeit!!!

Ich hab natürlich auch sehnsüchtig auf das Deffverhältnis gewartet, aber schön vorher alles durchgelesen

Zitat von »debil«

Hast dir ganz schön viel Arbeit gemacht.. RESPEKT!!!

Zitat von »HaZzMoNsTeR«

Wow sehr schön gemacht. Solche Analysen schätze ich sehr an ogame-wissen.

Tjo nun geh ich mal meine def anschauen...

Danke euch!

Zitat von »schatti«

jo wirklich super arbeit und riesen respekt dafür

aber was mich etwas stört *bitte nicht persöndlich nehmen* ist ..

Bunkern ist nicht schön. Weder für andere Spieler, vor allem Raider, die so etwas ziemlich nervt, sondern auch für euch. Nicht wenige Deffer hören mit OGame auf, weil ihre 100k Punkte Deff geschrottet wurde.

bunker oder deffer ist genau so ein teil von ogame wie minen oder fleeter...einen deffer nerft sich genau so wenn einer nur auf flotte macht, und ein fleeter hört zu 99% auch mit ogame auf nach einem totalverlust. Diese Antideff hetze ist schon fast so schlimm wie die gegen offiziere^^ aber auf der anderen seite wenn sich alle so über deffer aufregen, müssen die ja was richtig gemacht haben 🙌🎅🙌

aber sonst wirklich gute arbeit...man merkt das dir der LL am besten gefällt 😊🎅

Naja 🙌🎅

Also zuerst zu den LLs: Diese Annahme ist falsch. Meine eindeutige Lieblingsverteidigung war vor dieser Analyse der Plasma, Schussfang hab ich immer im Verhältnis von 1:1 gebaut und ich hatte oft überhaupt keine Gauskanonen. Alles davon war nun falsch:

- LLs sind deutlich besser wie Raks
- Gauskanonen sind die Basis jeder schweren Deff
- Plasmawerfer sind komplett unnütz, wenn es nicht gegen Zerris und RIPs geht und könnten deshalb auch weg gelassen werden

Also das hat wirklich **nix mit meinem persönlichen Empfinden zu tun, sondern ist reine rechnerische, empirische und simulativ ermittelte Werte**. Wie gesagt, über 8.000 Simulationen...

Zum Bunkern: Natürlich sind Deffer eine Spielkomponente. Nachvollziehen kann ich sie aber nicht.

Kleines Beispiel:

Das obige Verhältnis mal 6,67 genommen macht 500 Raks, 1.000 LL, 53 Gaus und ca. 7 Plasma. Das ist für einen Deffer wirklich nicht viel und mit Sicherheit erst der Anfang. **Aber für diese Kosten bekomm ich ne Metallmine Stufe 29!** Ich mein, Deffer sind doch aller Regel nach Miner. Und da würd ich halt lieber, d.h. nicht nur "würd", ich spiel auch einmal als Miner, setze ich halt lieber meine Ress in Minen ein... darum bin ich vermutlich auch immer in der Top 50 zu finden, wo ich dagegen nur gaaanz selten einen Deffer sehe... diese werden nämlich von vielen aus Prinzip her zerkloppt. Ich gehöre zu diesen zerkloppern...

Darum auch diese Schlussworte: **Diese Deffkombo ist nicht zu Bunkern gedacht (dafür gibt es vermutlich auch bessere), sondern zum schützen der Nachtproduktion + PlaniStations.**

mfg
Fr33chen

Vorneweg: **Respekt für die Berechnungen und Simulationen Fr33chen!**

Damit mich keiner als diskriminierend einstuft: Ich bin kein Fleeter - ich bin ll- und Gauß-Deffer!

Zitat von »Fr33chen«

Diese Deffkombo ist nicht zu Bunkern gedacht (dafür gibt es vermutlich auch bessere), sondern zum schützen der Nachtproduktion + PlaniStatios.

mfg

Fr33chen

Aus genau diesem Grund finde ich das Aufstellen einer "perfekten Deffkombo" problematisch.

Zitat von »Fr33chen«

Es sollten dabei jedoch IMMER MEHR LL als Raks vorhanden sein!

Leichter Laser:

[...] Der Nachteil liegt hier klar bei Flotten mit hohem Zerstörer-Anteil, hier ist der Rak deutlich geeigneter.

Hier widersprichst du dir innerhalb eines posts selber. Wenn du nur auf eine Anti-farm-Deff abzielst, die 1-2 Tageprods schützt, wozu diese Deff ja eindeutig dient, hast du damit vollkommen Recht. Für extreme Deffer ist deine Kombination jedoch ungeeignet. Da wären mehr Plasmen und rak notwendig. Desweiteren glaube bis zum 1 fachen Verhältniss deiner Deff kann man die Gauß weglassen und bis zum 4-fachen die Plasmen...wegen 100 ll kommt (fast) niemand mit Bomber und gegen 30 Gauß niemand mit Rips...Gauß sind gegen Zerren ebenfalls sehr effektiv-Plasmen sind da nur nach dem Überlast-prinzip besser...und das ist extrem deffressend für den Angreifer...grundsätzlich ist das Verhältniss für kleinere Anti-fam-Deffs jedoch gut geeignet.

Zitat von »Fr33chen«

Zitat von »schatti«

bunker oder deffer ist genau so ein teil von ogame wie minen oder fleeter...einen deffer nerft sich genau so wenn einer nur auf flotte macht, und ein fleeter hört zu 99% auch mit ogame auf nach einem totalverlust. Diese Antideff hetze ist schon fast so schlimm wie die gegen offiziere^^ aber auf der anderen seite wenn sich alle so über deffer aufregen, müssen die ja was richtig gemacht haben 🎅🏠

Zum Bunkern: Natürlich sind Deffer eine Spielkomponente. Nachvollziehen kann ich sie aber nicht.

Zum **roten** Teil: Achso...dann müssen die Offiziere auch was richtig gemacht haben, oder?
Zum **orangenen** Teil: Und genau das ist schade! Man stelle sich ein Ogame ohne Deff vor:
problematisch: Farmraids werden zu einfach-ballacingstörung zwischen denen die viel und denen die eher weniger on sein können. Man stelle sich nun ein Ogame ohne Fleet vor: Wo ist der Sinn? man muss nur Minen und Speicher, b.z.w. ggf. noch Robos oderspäter ggf. Nanis, bauen...der Rest ist ja sinnlos (hier sind Computertech 10 und Forschungslabor 1, b.z.w. E-tech 12 und der Terraformer, ausgenommen): Wer braucht schon noch Deff oder Forschungen? Damit stößt man auf das Folgeproblem: es gibt einen Perfekten weg um nach einer vorgegebenen Zeit die höchstmöglichen Punkte zu haben! Soll das der Sinn von Ogame werden?

mfg Armeise

PS: Danke für das Kompliment!


Hi Armi!

Danke erstmal 

Ja, wie gesagt: Für Bunker ist diese Deff nicht geeignet.

Für sehr große Bomber werden sogar die Ionengeschütze wertvoll. Die hohe Schildstärke überwiegt nämlich die ädaquate Menge an LL deutlich. Klar sollte immer noch verstärkt auf LL gesetzt werden, aber die sehr teuren Ionengeschütze sind in großen Bunkern in der Tat sinnvoll. Die SL dagegen nicht einmal da. Ich hatte in den 8.000 Simulationen geschätzte 30 bis 50 Stück, in denen Ionengeschütze statt MSE-ähnliche Menge an LL einen besseren Ausgang für den Verteidiger gebracht haben. Auch sollten bei Bunkern die Zahl der Raks erhöht sein.

Die der Plasmas dagegen... da stimme ich dir nicht zu. Plasmawerfer in hoher Konzentration sind NUR gegen RIPs only sinnvoll. Gegen alles andere erzeugen Gaus einen besseren Effekt, da man berücksichtigen muss, dass die angreifenden Fleet oft Schussfang dabei hat. Hier gilt es aber:

Simuliert doch selbst 

Ich hab in der Tat einen vielleicht perfekten Bunker in meinen Berechnungen gefunden. Aber den werde ich bestimmt nicht verraten, für meinen Geschmack gibt es wirklich genug Bunker. Aber für Bunker-suchende: Viel besser geht die oben genannte Kombination auch für Bunker nicht.

mfg

 [Zitat von »Fr33chen«](#)

Hi Armi!

[...] **Plasmawerfer in hoher Konzentration sind NUR gegen RIPs only sinnvoll.**

Gegen alles andere erzeugen Gaus einen besseren Effekt, da man berücksichtigen muss, dass die angreifenden Fleet oft Schussfang dabei hat.

Hier kann ich dir mal nicht recht geben 🎅

Gegen RIPS only ist NICHTS sinnvoll... Das erste Jahr..., vielleicht auch noch das zweite Jahr und dann? Kommen Sie im AKS mit TAUSENDEN von Rips,.. Und naja, ich habe schon mehrere Defs gesehen die **weit über 2000 Plasmen** hatte (Man Rechne mal die Punkte aus die allein da drin stecken 🤪)... -> **Sinnlos**

Das einzige was für mich gegen Rips only Sinn macht sind a.) selber Rips als Def zu haben, b.) dahinter Raks und oder LL...

-> Def Rips schießen den Att Rips die Schilde weg (zumindest ein paar davon) -> Raks oder LL schießen direkt auf die Hülle -> zwischen 0 und 70% Leben des Rips kann JEDER Schuss den Tod bedeuten... Man Bedenke, dass ein Rip mit 17ner RSP ganze 2.430.000 Leben hat. Sobald also der Rip weniger als 1.701.000 Leben hat, KANN er von jedem Schuss zerstört werden.

Ich mein ist klar, wenn der noch 70% Leben hat ist die Chance zerstört zu werden nur 30%, aber angenommen es schießen 100 Raks drauf, dann ist die Chance auf eine Zerstörung 100 x 30% ... Ich mein, überleg mal.. Monchance ist gerade mal 20%, und ich habe noch nie gehört, dass einer 100 Versuche für'n Mond brauchte (auch wenns einem manchmal so vorkommt, *g*)

Angenommen man hat 100.000 Raks (und / oder LL), und die Atter kommen mit 3000 Rips. Angenommen meine (Verteidiger) Rips, schießen nun ALLE (was extrem unwahrscheinlich ist), auf den gleichen einen Rip der / des Atters. (Mal abgesehen dass der dann so oder so gleich weggeblasen wäre ^^) nun hat 1 / 3000 Rips kein Schild mehr. Ich mein, bei 100k Raks ist es doch höchst wahrscheinlich, dass dieser eine Rip ein paar mal getroffen wird (und somit spätestens dann weggeblasen ist...).

Ich finde deine Aussage, dass viele Plasmen gegen RIPS sinnvoll sind falsch.

Ausserdem -> Selbst wenn man 3000 Plasmen hat, und die Atter kommen im AKS mit 3000 Rips... **Ein Plasma hat bei 16ner WT gerade mal 7.800 Angriffskraft**, 1 Rip hingegen ein **Schild von 135.000** (Schildtech 17), dazu kommen noch (100-70% Leben, wo der Rip NICHT zerstörbar ist) also nochmal **729.000 Leben**. -> Total also 864.000

Das heisst die es müssten insgesamt **110 Plasmen auf den gleichen Rip schießen**, damit dieser auf 70% Leben ist und somit mit einer Chance von 30% zerstört wird.

110 von 3000 Plasmen auf DEN GLEICHEN Rip schießen Höchst Unwahrscheinlich oder? (Zumindest wenn die Atter auch mehrere Tausend Rips haben).

Ich mein klar, bis man (selbst im AKS) mehrere Tausend Rips hat dauerts, aber bis man 3000

Plasen zusammengeschaubt hat dauerts eben auch 🎅

Plasen haben für mich nur 1 Sinn:

Plasmas haben eine Chance JEDES Schiff (ausser Zerstörer und RIP) mit 1 Schuss zu zerstören. Somit macht es sinn, viele Plasen zu bauen, um den Atter davon abzuhalten mit Speedfleet zu kommen... Wobei eben... Ich bau dann lieber 4x mehr Gauss und keine Plasen, das föhnt genau so..

Gruss