

## Berechnung der Punkte im Daily European

$$\text{Spielerpunkte im DE} = \frac{\sum_{\text{numProvs}} 16 \cdot \left( \frac{\text{province morale}}{100} \right) - 4 + \text{numUpg} \cdot 0.5 + \text{moralBonus}}{\sum_{\text{numPlayers}} \sum_{\text{numProvs}} 16 \cdot \left( \frac{\text{province morale}}{100} \right) - 4 + \text{numUpg} \cdot 0.5 + \text{moralBonus}} \cdot 2000$$

wobei

$$\begin{aligned} \text{numProvs} &= \text{Gesamtzahl der Provinzen eines Spielers} \\ \text{numPlayers} &= \text{Gesamtzahl der Spieler, inklusive Computergegner} \\ \text{numUpg} &= \text{Gesamtzahl an Gebäuden die ein Spieler gebaut hat} \\ \text{moralBonus} &= \begin{cases} 0 & \text{wenn province morale} < 99 \\ 6 & \text{wenn province morale} \geq 99 \end{cases} \end{aligned}$$

Einige weiterführende Erklärungen:

|  |  |
|--|--|
| $16 \cdot \left( \frac{\text{province morale}}{100} \right) - 4$ | Die Punkte für eine Provinz skalieren linear mit der Moral der Provinz. Unter 25% Moral gibt dieser Teil der Gleichung negative Punkte.              |
| $\text{numUpg} \cdot 0.5$  | Um Spieler mit einer starken Wirtschaft zu belohnen steigert jedes Gebäude die Punkte.   |
| $\text{moralBonus}$  | Um eine hohe Moral und damit den Ökonomischen Aspekt des Spiels zu belohnen geben Provinzen mit 99% Moral oder mehr extra Punkte.                    |
| $\sum_{\text{numPlayers}} \cdot 2000$                            | Diese Faktoren normalisieren die Punkte so dass ein Spieler genau dann 1000 Punkte erreicht, wenn er genau die Hälfte aller Punkte im Spiel besitzt. |