

# Normalisierung

## Normalisierung

Die Normalisierung ist das "Eingraben" der Munition in die Panzerung. Dadurch legt das Geschoss innerhalb der Panzerung einen kürzeren Weg zurück (geringer Auftreffwinkel) und die effektive Panzerung wird reduziert. Die Penetration wird dadurch begünstigt. Man spricht in dem Fall auch von der normalisierten effektiven Panzerung.

[wotbfanzone.eu/attachment/2761...b485eb8e9e3f436ea7a9b9544](http://wotbfanzone.eu/attachment/2761...b485eb8e9e3f436ea7a9b9544)

Schematische Darstellung der Normalisierung

[wotbfanzone.eu/attachment/2762...b485eb8e9e3f436ea7a9b9544](http://wotbfanzone.eu/attachment/2762...b485eb8e9e3f436ea7a9b9544)

Umsetzung der Normalisierung bei WoT Blitz

## Table Of Contents

- [1 Normalisierung](#)
  - [1.1 Munitionsarten](#)
  - [1.2 Overmatch](#)
  - [1.3 Externe Module](#)
- [2 Weiterführende Links und Quellen](#)

## Munitionsarten

Nur AP und APCR Munition unterliegen der Normalisierung, wenn das Geschoss auf eine angeschrägte Panzerplatte trifft. Die anderen Munitionsarten zeigen diesen Effekt, aufgrund ihrer Wirkungsprinzipien, nicht! Die Normalisierung beträgt für AP Munition 5°, für APCR 2° und für HEAT, HE und HESH 0°. Die Werte sind nicht vom RNG betroffen und gelten immer.

## Overmatch

Sobald Overmatch auftritt, ist die Normalisierung nicht nur von der Munitionsart abhängig, sondern auch vom Kaliber des Geschützes. Dadurch wird die Normalisierung stark erhöht und der Winkel, bei dem Munition üblicherweise abprallt, ignoriert.

## Externe Module

Bei externen Modulen gilt die Normalisierung nicht. Hier wird immer von einem senkrechten Durchlag ausgegangen und spielt der Auftreffwinkel keine Rolle.

## Weiterführende Links und Quellen

[wiki.fbfu.de/index.php?title=Penetrationsberechnung](http://wiki.fbfu.de/index.php?title=Penetrationsberechnung)