

Tényleg a prémium lőszer a probléma?

Az alábbi írást részben gondolat ébresztőnek, részben vitaindítóknak szánám, mivel úgy látom a WG által nemrégiben belengetett prémium lőszer balanszolás felszínre hozta a kérdés körüli indulatokat a Wot-os közösségben. Célom nem indulatok generálása, hanem egy kulturált diskurzus elindítása egy olyan kérdésről, amely úgy néz ki, hogy a 2019-es év egyik fő témája lesz.

A WG terve

A bejelentett változtatások lényege, hogy a "speciális löszerek" (apcr, heat, hesh) sebzése kb. 30%-kal csökkentésre kerülne, illetve ezzel párhuzamosan a tankok alaplöszerként csak ap-t lőnének, kivéve a HE ágyúkat.

A játékosok megnyilvánulásait olvasva két főbb álláspontot láttam. Az egyik oldal üdvözölte a változások terveit, véleményük szerint a játék rákfénje a prémium lőszer, mert túlzott használata oda vezetett a játékban, hogy számtalan tank páncélzata nem hatékony illetve egyes emberek a játéktudásukat a kettes gomb megnyomásával pótolják. A másik oldal szerint viszont ez a változtatás csak még rosszabbá teszi majd a játékelményt, és részükről akár Wot-os karrierjük végét is elhozhatja. Abban talán viszont mindkét oldal egyetértett, hogy nem lenne rossz kezdeni a prémium lőszer valamit.

Szerintem a prémium lőszer használata valóban növeli egy játékos eredményességét, de önmagában a "spammelése" kb. 15-20%-nál több kiosztott sebzést nem eredményez hosszú távon. A sikeresség függ a tank megválasztásától, legénységétől, felszerelésétől, pálya ismeretétől, játéktudástól, helyzetfelismeréstől, taktikai érzéktől stb. A kettes gomb még soha senkiből nem csinált önmagában unicumot, viszont fordítva is igaz, az egyes gomb se csinált még unicumból gyenge játékost.

Mi a baj a Wot-tal?

Ha a prémium lőszer újra balanszolását körbe akarjuk járni, először a nagyobb képet kell néznünk, mert a prémium lőszer túlzott használata inkább következmény, mint a probléma forrása. Véleményem szerint a következő körülmények okozzák azt, hogy a játékosok fokozottan használják a prémium löszert.

1. **MM.** A 3-5-7-es leosztás bevezetése óta a tier 6-os és 8-as tankok helyzete elég sanyarú, a csatáik nagyobb részében magasabb tierű ellenfelekkel kell harcolniuk, amit csak prémium löszerral tudnak eséllyel megtenni.

2. **Powercreep (OP) tankok.** Legjellemzőbb példák a Defender, Type 5 Heavy vagy az Obj. 268-4, de az E5-öt is egy időben komoly nehézséget jelentett belőni alaplövedékkel. Ezek esetében vagy nincs érdemi gyenge pont (Type 5 Heavy) vagy nem lehet nagy hatékonysággal belőni a gyenge pontokat (Obj. 268-4) alaplöszerral. Ezek a tankok a gyújtópontjai összességében a prémium lőszer körüli mizériának, mivel ezek esetében 40-50%-os a hatékonyság különbség az alaplöszer és a prémium lőszer között.

3. **RNG.** A +/- 25% miatt az átütésben hatalmas ingadozások vannak (pl. IS-7 ap 188-312 mm között üt át), ami akár csatákat dönthet el és nagyon frusztráló, amikor a lőszer átlagos átütésénél kisebb effektív vastagságú páncélokat nem sikerül sorozatban átlőni. Ezt elkerülendő a magasabb átütésű prémium lőszerrel lehet csak sokszor kiküszöbölni az RNG negatív faktorát. Itt még lehet szólni a szórásképről, ami miatt a teljesen becélzott gyenge pontokat sem sikerül zsinórban többször eltalálni.

4. **Csőpályák.** Az utóbbi időkben megjelenő pályák (D-day, Paris, Minsk, Empire's Border) kialakítása arra kényszerít, hogy szemtől szemben harcolj, sokszor nincs lehetőség átkarolásra vagy keresztűzre, így nem lehet a tankok oldalát lőni.

5. **Aktív játékot nehezítő körülmények (arty, td).** Mivel sok pályán a "heavy dühöngő" nehezen lőhető be arty-val, illetve általában a sebzésük sem akkora egy nehéztankba, ezért a tüzeik a nyitottabb terepen játszó könnyű- és közepes tankokat lövik. Nagyjából ez igaz a páncélvadászokra is, mivel az újabb pályákon jóval kevesebb lehetőség van keresztűzet lőni és a nehéztankokat nem tudják támogatni, ezért ők is a nyitottabb részek felé helyezkednek. Ehhez jönnek a nehezen felderíthető svéd páncélvadászok. Ezek miatt csökken a dinamizmus a csatákban és a közepes tankoknak csábítóbb egy Type 5 Heavyt heat-tel lefarmolni, mint két bokorban ülő STRV ellen küzdeni.

6. **Elégtelen átütés tier 10-ben a nehéztankoknál.** Miközben ez a tankosztály arra van kitalálva, hogy szemtől szemben harcoljon erősen páncélozott tankokkal a közepes tankokhoz képest összevetve kisebb átütéssel rendelkeznek a nehezek. A tier 8-al összevetve a 220-230 mm közötti átütés tier 10-ben csak 246-260 környékére megy fel, miközben az átlagos páncélértékek átlagosan legalább 50 mm-rel növekednek. Ez eredményezi azt, hogy az IS-3 a Tiger II alsólemezt 100%-os eséllyel üti be, addig az IS-7 az E-100 alsólemezt kb. 60%-ban (ha nincsen beforgatva a tank) üti csak be alaplőszerrel. Emiatt a tier 10-es nehéz tankok az egymás elleni harcok során csak pozitív RNG esetén tudják be ütni a másikat sokszor.

A fenti 6 pont az röviden összefoglalva, ami arra felé tolja a játékosokat véleményem szerint, hogy egyre gyakrabban nyomják meg a kettes gombot. Én ezek miatt nyúlok rendszeresen a prémium lőszerhez, és ha valaki ugyan így tesz teljesen megértem, mert ez kell az eredményességhez, és ehhez a szituációhoz kell alkalmazkodni. Személy szerint prémium lőszerrel is mindig gyenge pontokat célzom (már ha van), így az ezeken bevitt találatok alaplőszerrel is bemennének csak rosszabb hatékonysággal.

Akkor mi is a baj a prémium lőszerrel?

1. **Túl magas átütési érték.** Szerintem valahol 310 mm-es átlagos átütési érték felett elkezd a prémium lőszer "isten móddá" válni, különösen a páncélvadászok prémium löszere rendelkezik olyan magas átütési értékkel, amely ellen egy E-100 tornyát beforgatva sem lehet védekezni, de egy IS-7 tornya is átlóhetővé válik. Természetesen az RNG ezekre az átütésekre is sokszor hat negatívan, illetve a heat löszerek sok mindenben eltudnak "akadni", de gyakorlatilag az extra magas átütési értékek az érdemi páncélhasználat ellehetetlenítik, hiába forgatja be valaki jól a tankját az RNG-től fog függni, hogy belövik-e vagy sem. Viszont ez azért közel sem fordul elő annyira gyakran, a játékosok prémium lőszerrel is a

gyengepontokat kell célolniuk, ha hatékonyak akarnak lenni. A német nehéz tankok sínylek meg ezt a mechanizmust leginkább (lásd E-100 torony front).

2. APCR prémium lőszer esetén nincs érdemi hátrány. Az apcr az ap-hoz képest gyorsabban repül, többet veszít a távolság során az átütéséből (viszont ez a magasabb átlagos átütési érték miatt az ap-hoz képest nem hátrány) és a normalizációja csupán 2° (az ap 5° -hoz képest elhanyagolható). A heat-tel ellentétben, az apcr-nek a magasabb árán kívül nincs érdemi hátránya.

3. Gazdasági rendszer. A prémium löszert már csak kreditért lehet venni, de egy átlagos játékos számára prémium fiók használata nélkül, illetve rendszeres prémium tankkal való farmolás nélkül nem fenntartható az eredményes játék tier 10-ben néhány tanktól eltekintve. Értem a rendszer szerepét a WG részéről, illetve tudom, hogy a csata utáni bevétel nagyban függ a játékos teljesítményétől, de szerintem ez a rendszer jelenleg igazságtalan, mivel vannak olyan csaták (MM és pályafüggő), ahol a kiosztott sebzés és teljesítmény nagy mértékben függ az előtt prémium löszerektől.

Játékosbázis is probléma?

Ez nem csak Wot-ra jellemző probléma, sok multiplayer játék küzd azzal a problémával, hogy a játékosbázis melyik része felé balanszolják a játékot. A játékhoz kompetitíven viszonyuló, havi 5-6-700 csatát lejátszó super unicum játékos és egy havi 8-10 órát játszó átlagos F2P játékos sok mindent máshogy érzékel, lát és próbál hozzá alkalmazkodni. Mivel a Wot kompetitív része a klán csaták (lenne), ezért hiányzik az egyéni szintű kompetitív játékmód. A randomban összekerülnek a különböző játéktudású játékosok, ami időnként erősen egyoldalú csatákat eredményez. Megértem azt is akinek rosszul esik, hogy a nehezen kifarmolt E-100-ának a tornyát heat-tel egy obj. 907-ben szétlyuggatja, de másik oldalt is megértem, aki csak a játékon belüli lehetőségekkel él.

Mi lesz ha meglépi a WG a prémium löszerek sebzésének a csökkentését?

A WG belengette azt is, hogy újra egyensúlyoznák a tankokat a prémium löszerek változása miatt, azonban én szkeptikus vagyok ezzel. Én kisebb meta változásokat várnék csak, és nem gondolnám, hogy drasztikusan lecsökkenne a prémium lőszer használat. Legdrágább a nem átütő, így nem sebző nem lövedék továbbra is. Amennyiben az alaplőszer és a prémium lőszer hatékonysága közötti különbség nem csökken 30% alá a problémás tankoknál, addig az utóbbi fogja megérni nekem, jobb IS-7-nél egy 10/8 ($8 \times 360 = 2880$), mint egy 10/4 ($4 \times 490 = 1960$).

1. Tovább erősödnek a powercreep (op) tankok. Összességében még inkább a páncélozott tankok irányába tolódik a meta, a régi nehéz tankok erősebbé válnának (E-100, IS-4), de nem gondolom, hogy a Type 5 Heavy-vel vagy Obj. 705A-val felvennék a versenyt.

2. Több páncélvadász. Mivel a páncélvadászok alapátütési értéke magas, és a többségük páncélozott, ezért ma már sokan szerintem inkább velük játszanak, mivel jobban el lehet boldogulni alaplőszerrel velük, de még többen fordulnának hozzájuk.

3. **Még több HE és arty.** Akik nem akarnak sok kreditet ellőni, már jelenleg is a hármas gombbal igyekeznek kiváltani a prémium löszert vagy he ágyús tankokkal (tüzérség, FV td-ék, Type 5 Heavy) játszanak, ez a tendencia is felerősödne.

4. **Még több kreditet égetnénk el.** Mivel a kiváltó okok fennállnának, ezért az eredményes játék továbbra is megkövetelné a prémium löszer használatát, csak már rosszabb ár/érték aránnyal.

Ezek pedig összességében szerintem rosszabb, és kevésbé élvezhető irányba tolná el a játékot, legalábbis számomra.

Mi nem lenne megoldás szerintem?

1. **A prémium löszer eltávolítása.** A több tierű csaták és a tank fejlesztések miatt az prémium löszerre szükség van. Az RNG kiküszöböléséhez a kompetitív jellegű játékból hiányozna szerintem a prémium löszer és maga a löszerválasztás.

2. **A csatába bevihető prémium lövedékek korlátozása.** Túlságosan MM függő lenne, nem ritka a 8-10 erősen páncélozott tank egy tier 10-es csatában csapatonként, akkor kevés lenne, míg ha csak 1 vagy 2 ilyen harckocsi van, akkor ők megkapnák a teljes készletet.

Mi lehetne a megoldás szerintem?

1. **Átütés RNG csökkentése.** Ez lenne igazából az origo, ha a WG komolyan kezelni akarja a helyzetet szerintem. Én úgy lőném be (kb. +/- 10%), hogy egy tier 10-es ágyú legrosszabb "roll-ja" egy tier 9-es ágyú átlag átütésénél ne legyen kisebb.

2. **Alaplöszer átütési értékek növelése a nehéz tankoknál és néhány közepes tanknál.** Szerintem tier 10-es szinten ezeknek a tankosztályoknak 260-270 mm környékére kellene beállítani az átlagos átütési értéket, a csökkentett RNG-vel már elég jól el lehetne boldogulni alaplöszerrel.

3. **Prémium löszer átütés csökkentés.** Szerintem átütést kellene csökkenteni, nem sebzést, a megemelt alaplöszer átütésekhez képest 10-15%-ban maximalizálni (apcr: 300 mm, heat: 310 mm) az átlagos átütési értéket. Páncélvadászok esetén kicsit mehetne feljebb, de csak azok esetén, amelyek általában messziről lőnek (STRV, Grille 15). Még azt is felvetném, hogy a prémium löszer esetén kerüljön ki az RNG teljesen, így kompenzálva lenne az átütés veszteség konzisztenciával.

4. Nem a prémium löszerhez kapcsolódó változtatások

- **Gyengepontok a problémás tankoknál.** Kupola, vezetőnyílás, alsólemez, el lehessen rejteni őket, de ne legyenek olyan tankok, amelyeknek páncélzat hatékonyság szempontjából majdnem mindegy, hogy fedezék mögött van vagy áll a semmi közepén.
- **Több nyitottabb, összetettebb, makró játékra termett pálya,** ahol kevésbé kényszerülnek a tankok szemtől-szembeni harcra, több lehetőség keresztűzre, átkarolásra.

- **+/-1 MM.**

Ezek bevezetése szerintem azt eredményezné, hogy a prémium lőszer használata maximum 10-15%-kal lenne csak hatékonyabb, ami elég lenne a random csatákhoz kompetitív szellemben hozzá álló játékosoknak a "tryhardoláshoz", viszont az eredményes játékhöz nem lenne senki rákényszerítve a prémium lőszer nagy fokú használatára. Összességében jó lenne, ha a lőszerválasztás játéktípus és szituáció függő lenne , erősítve a játék kompetitív oldalát. A pótkajához kellene közelíteni a szerepét, jótékony hatással van a tank teljesítményére, de van érezhető hátránya is. A páncélzat használat szempontjából pedig, ha jól használod egy tankot, akkor prémium lőszerrel se lehesen átlóni, viszont, ha hibázol, akkor azt meg lehet büntetni vele RNG-től függetlenül.