

Maneuvers/Manőverek - CW

Tapasztalatok, számolások, statisztika

A játékmód jelenlegi formájában 4. alkalommal fog az éles szerverre kerülni, próbálom némileg frissítve, de az elmúlt 2 év tapasztalatait összefoglalni ebben a dokumentációban.

A dokumentáció 4 részre van osztva (alpontokban utána az utolsó technikai módosítások idejével, hogy a régebb óta követőknek ne kelljen feltétlen mindent újra olvasni majd a jövőben):

1. 2. oldal Mechanikai specifikációk, Edge case-ek
 - 2024 február
 - **2025 február (átrendezve)**
2. 6. oldal Számolások, tervezés a megadott matematikai adatok alapján
 - 2024 február
 - 2024 október
 - **2025 február**
3. 23. oldal Közvetlen játéktapasztalat, teljesítmény
 - 2024. február
 - **2025 február**
4. 27. oldal Háttérmunka
 - 2024 február

Az 1. szekció egy mechanikai-szabályzat kisokos, főként definíciókat és alap magyarázatokat tartalmaz, pár speciális esetet ír körül, mely esetleg a fő szabályzatban sem szerepelt eddig.

A 2. szekció gyakorlatilag matek: a pontrendszer részeire bontása, valamint adott előrehaladási állomások elérésének feltételrendszere és a jutalmazásra vonatkozó várható értékek.

A 3. szekcióban osztok meg olyan információkat, melyek csak nagyobb mennyiségű eseményen való tapasztalat és számolás után válik nyilvánvalóvá, nem-mechanikai tapasztalatokkal kiegészítve (filozófia a játékosok viselkedésről).

A 4. szekció a háttérmunka pár előnyös formáját sorolom fel..

A leírás feltételezi, hogy az olvasó elolvassa, és teljeskörűen értelmezi a WG által hivatalos oldalon megosztott információkat. Ehhez további tartalmakat illetve forrásmegjelöléseket a fórumon, illetve ezen dokumentáció végén találtok

Vágjunk bele.

1. Mechanikai specifikációk

Bevezetés

Vegyük sorba a játékmód legfontosabb pontjait egy rövid értelmezéssel a használt szavakhoz:

- Minden klánjátékos (**player/játékos**), minden lejátszott osztag-csata után, a kiválasztott időzónában való játékért (**prime time**) kapja a következőket/szerzi a klánjának:
 - klán hírnév pontokat a klánnak (továbbiakban: **klán fame pont**).
 - előrehaladási szakaszt/szintet a klánnak (továbbiakban: **stage/szakasz előrehaladás**)
 - személyes hírnév pontokat önmagának (továbbiakban: **személyes fame pont / fame pont**)
 - tankállapot változást önmagának – feltételhez kötött (továbbiakban: **szolgálaton kívüli/fagyott <-> bevethető**)
- **Tankfagyás:** A játékos tankja szolgálaton kívülivé válik, ami azt jelenti, hogy nem tud az adott tankkal való játékkal se klán-, se személyes fame pontot szerezni, valamint akadályozza a csapat számára a stage emelését, de nem akadályozza a csapattársainak a klán és a személyes fame pont gyűjtését.
A kifagyott tankok visszaállíthatóak alkatrészek/javítókészlet felhasználásával (egyesével), vagy az előrehaladás visszaállításával – stage reset (összes tank).
Megjegyzés: A szolgálatban lévő tankokat nevezem **bevethetőnek** is a továbbiakban.
- **Stage:** Ez az adott klán aktuális szintjét határozza meg az esemény előrehaladása során.
Minden klán 1-es szintről kezd az esemény elején, és ezt – klán előrehaladás – emelni tudja győztes csatákkal, ha az adott csatában nincs egy játékos se a 7 fős csapatból, aki kifagyott tankkal játszott volna. *(Másképp: mind a 7 játékos bevethető tankkal játszott).*
Az egyes szintek eléréséhez szükséges győzelmek számát lásd a 2. szekcióban
- **Stage reset:** Az aktuális előrehaladás (stage) visszaállítása 1-es szintre. A szint visszaállítását követően minden játékos minden tankja bevethető státuszt kap a klánban (azoknak is, akik meccsben voltak a visszaállítás időpillanatában)
A klán a visszaállított stage-hez rendelt mennyiségű alkatrészt/javítókészletet kapja.

Szintek visszaállítása után és 1-es szinten az újonnan klánba belépő játékos tankjai bevethető státuszba kerülnek, és ha kifagy egy tankja a csaták során, az javító csomaggal már javítható.

A kampány folyama alatt a klánba belépő és kiválasztott időzónában játszó

játékos akadályozhatja a klán előrehaladását a szintekben (ezáltal az elérhető személyes és klán Fame pontokban), valamint a saját csapatában csökkenti begyűjtött a klán fame pontok mennyiségét, amennyiben a belépés idejében a stage magasabb volt mint 1-es.

Amennyiben a stage visszaállítása úgy történik meg, hogy egy csapat csatában van, akkor rájuk teljes egészében a szint visszaállítás előtti státusz vonatkozik: kifagyott tankok nem gyűjtenek pontot, de a visszaállított szintnek megfelelő mennyiségű személyes és klán fame pontot gyűjti a csapat.

A szint visszaállítását követően a stage reset előttről megmaradt alkatrészek/javítókészletek levonásra kerülnek.

- **Tank visszaállítás:** a klán vezetőségi tagjai alkatrészek/javítókészletek felhasználásával, vagy stage resettel újra elérhetővé tehetik a klán játékosainak a tankjait. Ez lehetséges az esemény menüjéből vagy az osztag ablakban kiválasztott tankokra vonatkozóan. (lásd bővebben: **Tankjavítás szekció**)
- **Bónusz pontok:** A játékos minden nap prime time folyamán minden tankjával elért első győzelemért bónusz pontot kap. Ennek mértéke szintekhez kötött: stage 15 alatt 5, 7, majd 10 fame pont; stage 15 és 20 között 12 fame pont; stage 21 fölött 14 fame pont.
- **Személyes Famepont-rendszer:** A szintenkénti pont növekedés stage 1 és 15 között, valamint 20 fölött lineáris (ez győzelmenkénti fame pontot 1-2-vel növeli mind szint emelés után).

A vereségért kapott fame pont a győzelemért járó fame pont 30%-a, és nem jár rá bónusz pont.

A pont növekedés stage 15 és 20 között szignifikánsabb az előrehaladás többi részéhez képest: 70-ről 126 pontig emelkedig a győzelmekért járó fame pont mennyiség.

Prime time

Egy 2 órás választható időzóna az esemény folyamán, mely alatt a klán játékosai aktívan gyűjthetnek pontokat/előrehaladást. A prime time az első nap 18:00 óráig beállítható, ezt követően minden módosítás a rákövetkező nap folyamán lép életbe.

Minden klánnak ki kell választania egy 2 órás időzónát minden estére (ez módosítás hiányában automatikusan az előző estivel megegyező).

Egy adott időzónát választott klánok játszhatnak az időzónán kívüli csapatokkal.

Az időzónán kívül játszott csaták nem befolyásolják semmilyen módon a klánt:

- A tankok megsemmisülés vagy vereség esetén nem fagynak

- A játékosok nem kaphatnak személyes Fame pontot
- A klánok nem kaphatnak klán Fame pontot

Az időzónán belüli játéknak azok a csaták számítanak, melyek az adott időzónában lettek elindítva.

Példa: Ha az időzóna 20:00 és 22:00 között van, akkor...

...a 19:58-kor elindított csata eredménye nem számít bele a kiválasztott időzónába, így az időzónán kívüli csatának számít (függetlenül attól, hogy 20:00 előtt vagy 20:00 után fejeződik be)

...a 21:59-kor elindított csata eredménye beleszámít a kiválasztott időzónába, függetlenül attól, hogy a csata 22:00 után fejeződik be.

Megjegyzés: A Hadijáték (War Games) fordítva működik: a csata végének kell a prime time-ban lennie.

Tank javítás

A tankok javítására a klán vezetősége által alkatrészek felhasználásával van lehetőség.

Egy adott tank javítása a következő módon számolható:

Javítás ára = 10 + hányszor volt a tank javítva a klánban stage reset óta

Tehát ha a játékosok mindegyike egy és ugyanazon tankkal rendelkezik, akkor az összesített javítási költség egy csata után (ahol n , hogy az adott tank korábban hányszor volt javítva, k pedig a kifagyott tankok száma):

$$\sum_{i=n}^{n+k-1} 10 + i$$

Képlet magyarázat:

Egyforma tankokból felálló csapat esetén 1 vereség után a következő

$$10 + 11 + 12 + 13 + 14 + 15 + 16 = 91.$$

A 7 javításra véve az átlag költség itt 13.

Ha viszont a játékosok mindegyike különböző tankkal játszik, akkor az össz javítási költség 1 vereség után

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 7 * 10 = 70.$$

A 7 javításra véve az átlag költség itt 10.

Röviden: a javítókészleteknek a negyede (~25%) megspórolható, ha tankállomány nagyobb (ez arányosan nő minden kifagyott tank után)

Egy specifikus tank javítása 10 javítás után (ekkor 20-ba kerül) már 100%-val magasabb áron javítható meg viszonyítva egy teljesen új tank javítási költségéhez.

Amennyiben egy tank kifagyott állapotban kezdi el a csatát, de a csata közben azt megjavítják (egy külsős 3. személy), a csata kimenetelétől függetlenül a kifagyott tank birtokosa nem kap személyes fame pontot, a klán arányosan kevesebb fame pontot kap, és a tank a csatát követően bevethető (= nem kifagyott) státuszú lesz.

Amennyiben egy fagyott tank ki van választva az osztagban, és a játékos készen áll csatára, vagy már zajlik a meccskeresés, és a tankot megjavítják (3rd person), akkor a tank „aktív” státusszal kezdi el a csatát, és minden csata eredmény úgy vonatkozik rá, ahogy a többi bevethető tankra. (Vereség vagy megsemmisülés esetén ismét kifagy, győzelem vagy 2 kill esetén fame pontot szerez)

Amennyiben egy játékos az esemény kezdete előtt, vagy az esemény alatt csatlakozik a klánhoz, mikor az 1-es szinten van, az adott játékos tankjai bevethető státuszban lesznek.

Amennyiben egy játékos az esemény kezdete után olyankor csatlakozik, amikor a klán 2-es vagy magasabb szinten van, az adott játékos összes tankja NEM bevethető (kifagyott) státuszba kerül, javító csomaggal NEM javíthatóak, egyedül szint visszaállítással lehet a játékos tankjait bevethető státuszba állítani.

Egyéb

Az osztag fölön a tankválasztásnál minden játékos látja, hogy a többi játékos tankja kifagyott státuszú-e. Ez a státusz osztagon belül csak a csatából való kéréssel/kilépéssel, illetve az osztagból való teljes kilépéssel frissül, tehát ha egy kifagyott tankot kiválaszt valaki, majd azt javítják az osztag fölön kívül (külső 3. személy), a játék továbbiakban is úgy fogja jelezni a tankot, mintha ki lenne fagyva – pedig nincs.

Amennyiben a tankot az osztag fölön javítja egy jogosultsággal bíró személy, akkor ez helyesen frissül az osztagban lévő játékosok számára (minimális késleltetéssel).

2. Számolt sejtések a megadott és ismert adatok alapján

Bevezetés

Ebben a szekcióban szétbontom az előrehaladást azokra a szekciókra, melyek nagyrészt meghatározzák egy-egy klán szereplésének pontszerzési opcióit.

A berakott táblázat szekciók leírásához útmutató (balról jobbra a következő sorrendben):

- Szint/Stage
 - A következő szint eléréséhez szükséges győzelmek száma
 - Kapott javítókészlet mennyisége az adott szinten történő stage reset-ért.
 - Személyes fame pont győzelem után
 - Személyes fame pont vereség után (**minimum 2 kilótt tank**)
 - Személyes fame pont bónusz 1. győzelem után az adott napon egy adott tankkal.
 - Klán fame pont győzelem után
 - Klán fame pont vereség után
 - Klán fame pont megsemmisített ellenfelek után
-
- Az adott szint eléréséhez szükséges összesített győzelmek száma
 - 25-100% (winrate)
 - Az adott szinten történő játék utáni **VÁRHATÓ** személyes fame pont mennyiség a fent megadott winrate arányában.
 - Fontos, hogy 2 verzió van:
 - **A – FEHÉR HÁTTÉR**: bele van számolva a személyes fame pont bónusz, mely feltételezi, hogy minden győzelem után cseréli egy csapat a tankját. EZ FELSŐ becslés az adott szinten gyűjtött személyes fame pontokra.
 - **B – KÉK HÁTTÉR**: NINCS beleszámolva a személyes fame pont bónusz, mely feltételezi, hogy a játékos sosem cserél tankot, lévén az győzelem után az nem feltétlen fagy ki. EZ ALSÓ becslés az adott szinten gyűjtött személyes fame pontokra.
-
- 35-65% (winrate)
 - A klán összesített winrate-je alapján listázza, hogy mennyi a **VÁRHATÓ** csatamennyiség az adott szint eléréséhez. Példák:
 - A: 35% győzelmi arány, cél a 10-es szint: ebben az esetben a klánnak átlagosan 43 csatát kell „játszatni” a csapatait, hogy a cél el legyen érve.
 - B: 55% győzelmi arány, cél a 30-as szint: ebben az esetben a csapatok összesen 169 csatát kell lejátszanak, hogy a cél el legyen érve.

Várható érték: Feladata a mért értékek összességének a jellemzése egyetlen, azt jól közelítő értékkel. Erre szolgál a számtani közép, a dokumentum további részében a várható érték (angolul: expected value).

Ez nem jelenti, hogy az adott érték feltétlen megjelenik a statisztikában, de a statisztikák összessége, leosztva/hányadolva a minta méretével egy kellőképp pontos közelítő értéket ad.

Kezdeti szintek (Stage 1 – 14)

Stage	Next stage requerment win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
1	1	400	50	15	5	20	4	1	0	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	55	-	-	-	-	
2	1	515	51	15	5	40	8	2	1	25	27	29	31	33	36	38	40	42	44	56	3	2	2	2	
3	1	635	52	15	5	60	12	4	2	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	57	6	4	4	3	
4	2	750	54	16	5	80	16	5	3	27	29	31	33	35	38	40	42	44	46	59	9	7	5	5	
5	2	860	55	16	5	100	20	6	5	27	29	31	34	36	38	40	42	45	47	60	14	11	9	8	
6	2	955	57	17	7	120	24	8	7	29	31	33	36	38	41	43	45	48	50	64	20	16	13	11	
7	2	1065	58	17	7	160	28	9	9	29	31	34	36	39	41	43	46	48	51	65	26	20	16	14	
8	2	1175	59	17	7	180	32	10	11	29	32	34	37	39	42	44	46	49	51	66	31	24	20	17	
9	2	1285	61	18	7	200	38	12	13	31	33	36	38	41	43	46	48	51	53	68	37	29	24	20	
10	2	1390	62	18	10	220	46	13	15	32	34	37	40	42	45	48	50	53	56	72	43	33	27	23	
11	4	1495	64	19	10	240	48	14	17	33	36	38	41	44	47	49	52	55	58	74	49	38	31	26	
12	4	1600	65	19	10	260	50	16	21	33	36	39	41	44	47	50	53	55	58	75	60	47	38	32	
13	4	1705	67	20	10	300	62	17	25	34	37	40	43	46	49	51	54	57	60	77	71	56	45	38	
14	4	1805	68	20	10	320	66	18	29	35	37	40	43	46	49	52	55	58	61	78	83	64	53	45	

Stage	Next stage requerment win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
1	1	400	50	15	5	20	4	1	0	24	26	27	29	31	33	34	36	38	40	50	-	-	-	-	
2	1	515	51	15	5	40	8	2	1	24	26	28	29	31	33	35	37	38	40	51	3	2	2	2	
3	1	635	52	15	5	60	12	4	2	24	26	28	30	32	34	35	37	39	41	52	6	4	4	3	
4	2	750	54	16	5	80	16	5	3	26	27	29	31	33	35	37	39	41	43	54	9	7	5	5	
5	2	860	55	16	5	100	20	6	5	26	28	30	32	34	36	37	39	41	43	55	14	11	9	8	
6	2	955	57	17	7	120	24	8	7	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	57	20	16	13	11	
7	2	1065	58	17	7	160	28	9	9	27	29	31	33	35	38	40	42	44	46	58	26	20	16	14	
8	2	1175	59	17	7	180	32	10	11	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	59	31	24	20	17	
9	2	1285	61	18	7	200	38	12	13	29	31	33	35	37	40	42	44	46	48	61	37	29	24	20	
10	2	1390	62	18	10	220	46	13	15	29	31	33	36	38	40	42	44	47	49	62	43	33	27	23	
11	4	1495	64	19	10	240	48	14	17	30	33	35	37	39	42	44	46	48	51	64	49	38	31	26	
12	4	1600	65	19	10	260	50	16	21	31	33	35	37	40	42	44	47	49	51	65	60	47	38	32	
13	4	1705	67	20	10	300	62	17	25	32	34	36	39	41	44	46	48	51	53	67	71	56	45	38	
14	4	1805	68	20	10	320	66	18	29	32	34	37	39	42	44	46	49	51	54	68	83	64	53	45	

A fenti ábrán láthatók 14-es szintig tartó előrehaladás feltételei és jutalmai.

Megjegyzés ismét: vereség esetén automatikusan alkalmazom a 2 kilótt ellenséges tank feltételt, mert rendkívül nehéz lenne ezt feltételként bevezetnem pluszba. Amennyiben egy klán/csapat tudja magáról, hogy a vereségei esetén ezt milyen arányban nem teljesíti, vegye a győzelmi arány után járó pontmennyiségnek az ¼ részét, majd azt szorozza meg a 2 kill nem teljesülésének arányával, és azt vonja ki az átlag pontból.

Példa: egy csapat 50%-ban nem szerez 2 kill-t vereség esetén, a csapat 50% győzelmi arányt ér el.

10-es szinten 40 pont (a feltételek mellett) ¼-e 10 pont, melynek 50%-a 5 pont, tehát az adott csapat $40 - 5 = 35$ pontot szerez átlagosan.

A módszert bizonyítandó meccsenkénti számolás után: 50% winrate és 2 kill arány mellett pont 4 csatát kell játszjon a csapat 10-es szinten, ami $62+62+18+0 \sim 142/4 \sim 35$ pont (ebben a példában a bónusz pontok nem lettek beleszámolva a győzelmek utáni pontokba)

Fontos kiemelni már itt, hogy a legtöbb klán (75%+) ebben a szekcióban játszik az esemény teljes egésze alatt, így ezen szintek elérésének lehetősége a legtöbb klán számára a maximum teljesítményt is jelenti; vegyünk pár példát.

Megjegyzés: a naponta lejátszott csaták számát 22-ben határozom meg.

1. Folyamatos 1-es szinten való játék (folyamatos stage reset)
2. 10-es szint elérése
3. 14-es szint elérése
4. Sok csapattal alacsony szinteken (6+ csapat)

Példa^{1-1:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 1+
- Játékos létszám: 8+
- Győzelmi arány: 35%
- Tankállomány: alacsony – 1 tank is elég játékosonként
 - Terv: folyamatos stage reset

A klán játékosai átlag 27 pontot szereznek (bónusz pont itt nem nagyon jár), mely egy napra összesen 594 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 8400 pont.

Példa^{1-2:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 1+
- Játékos létszám: 8+
- Győzelmi arány: 70-75%
- Tankállomány: alacsony – 1 tank is elég játékosonként
 - Terv: folyamatos stage reset

A klán játékosai átlag 41 pontot szereznek (bónusz pont itt nem nagyon jár), mely egy napra összesen 902 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 12670 pont.

Példa^{1-3:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 1+
- Játékos létszám: 8+
- Győzelmi arány: 95-100%
- Tankállomány: alacsony – 1 tank is elég játékosonként
 - Terv: folyamatos stage reset

A klán játékosai átlag 50 pontot szereznek (bónusz pont itt nem nagyon jár), mely egy napra összesen 1100 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 15400 pont.

Példa^{2.-1:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 8-20
- Győzelmi arány: 35%
- Tankállomány: közepes – min 15 tank
 - Terv: 10-11-es szint elérése

A cél eléréséhez átlagosan 43-49 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 1 csapattal 2 nap, 2 csapattal kb. 1 nap. Ilyen győzelmi arány mellett a tankváltás kb kötelező minden játék után, így a bónusz pontok érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 30 pontot szereznek, mely egy napra összesen 660 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 9200 pont.

Fontos, hogy 1 csapat esetén ehhez egy arányailag nagy, 25+os tankállomány szükségeltetik, és még két csapat esetén is minimum 15 fejenként

Példa^{2.-2:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 8-20
- Győzelmi arány: 65%
- Tankállomány: alacsony – min 5-10 tank
 - Terv: 10-11-es szint elérése

A cél eléréséhez átlagosan 23-26 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 1 csapattal 1 nap, 2 csapattal kb. 1 óra. Ilyen győzelmi arány mellett a tankváltás nem kötelező, javítással alacsony tankállománnyal minden játék után megoldható a csapat készen tartása, így a bónusz pontok nem feltétlen érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 45 pontot szereznek, mely egy napra összesen 950 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 13800 pont.

Fontos, hogy 1 csapat esetén ehhez egy arányailag alacsony tankállomány szükségeltetik, 2 esetén akár 5 is elég lehet, ha óránként megy a stage reset (ez utóbbi a bónusz pontokat limitálja némileg).

Példa^{2.-3.}:

Feltételek:

- Csapatok száma: 4-5
- Játékos létszám: ~40
- Győzelmi arány: 50%
- Tankállomány: alacsony – min 4-5 tank
 - Terv: 10-11-es szint elérése

A cél eléréséhez átlagosan 30-35 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 4-5 csapattal 7-8 csata (kevesebb mint egy óra, hosszú játékokkal is max 1 óra). A bónusz pontok kb. 50%-ban érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 38-40 pontot szereznek, mely egy napra összesen 880 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel ~12000 pont.

Fontos, hogy ennyi csapat esetén ehhez nagyon alacsony tankállomány elég, lévén óránként biztosan megy a stage reset (ez utóbbi a bónusz pontokat limitálja némileg).

Példa^{3.-1.}:

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 8-20
- Győzelmi arány: 35%
- Tankállomány: magas – min 40 tank
 - Terv: 14-15-ös szint elérése

A cél eléréséhez kb. ~90 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 1 csapattal 4 nap, 2 csapattal kb. 2 nap. Ilyen győzelmi arány mellett a tankváltás kb kötelező minden játék után, így a bónusz pontok érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 35 pontot szereznek, mely egy napra összesen 770 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 10500 pont.

Fontos, hogy 1 csapat esetén ehhez egy nagy, 50+os tankállomány szükségeltetik, és még két csapat esetén is minimum 40 fejenként, mert nagyon sűrűn vannak égetve a tankok, technikailag kivitelezhetetlen. Mivel a stage-ek több naposak, így az esemény első visszaállítása korábban kell megtörténjen (kb 1 nap után) és fokozatosan emelni a stage hosszát és szintjét.

Példa³⁻²:

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 8-20
- Győzelmi arány: 55%
- Tankállomány: közepes – min 15-25 tank
 - Terv: 14-15-es szint elérése

A cél eléréséhez átlagosan 53-60 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 1 csapattal 5 óra/3 nap, 2 csapattal kb. 3 óra/1.5 nap. Ilyen győzelmi arány mellett is van sok tankváltás, de a bónusz pontok jelentős része elvész.

A klán játékosai átlag 45 pontot szereznek, mely egy napra összesen 950 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 13800 pont.

Megfigyelhető, hogy ez kb ugyanaz az előrehaladás, mint 65%-al a 10-es stage elérése! Fontos, hogy 1 csapat esetén ehhez 20-25 tank szükségeltetik, 2 csapat esetén akár 15-20 is elég lehet, lévén javításokkal kipótolhatók a készletek a 2.-3. napokra.

Példa³⁻³:

Feltételek:

- Csapatok száma: 4-5
- Játékos létszám: ~40
- Győzelmi arány: 45%
- Tankállomány: közepes – min 10-15 tank
 - Terv: 15-ös szint elérése

A cél eléréséhez átlagosan ~75 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 5 csapattal 15 csata (kevesebb mint egy 2 órás prime time). A bónusz pontok kb. 50%-ban érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 40-45 pontot szereznek, mely egy napra összesen 935 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel ~13000 pont.

Fontos, hogy ennyi csapat esetén ehhez egy korrekt 15 tankos tankállomány elég, lévén naponta biztosan megy a stage reset, de ez a stratégiának is árt, mert biztos túlfutják a 15-ös szintet, amivel a klán a játékmód legnagyobb szakadékába kerül. Erről bővebben lásd a **3. Közvetlen játéktapasztalat, teljesítmény** szekciót.

Példa^{4.-1.}:

Feltételek:

- Csapatok száma: 6+
- Játékos létszám: 50+
- Győzelmi arány: 45%+
- Tankállomány: közepes – min 10 tank
 - Terv: 15-ös szint mielőbbi elérése és túlfutása

A cél eléréséhez átlagosan ~75 játék, mely...

6 csapattal 12-13 csata (kb 1 óra 10 perc)

8 csapattal 9-10 csata (kb 55 perc)

10 csapattal 8 csata (kb 45 perc)

12 csapattal 6 csata (kb 30-35 perc).

Természetesen magasabb győzelmi aránnyal ez még gyorsabban átugorható.

A klán játékosai átlag 40-42 pontot szereznek ezalatt, de mivel ezután jön a nagyobb pontugrás így ez nem köti le a begyűjthető pontok mennyiségét 13k-14k alá.

A csaták mennyisége okán – kevés – itt teljesen lényegtelen a tankállomány, az leginkább azt határozza meddig tud a klán futni a 15, majd 20-as szintek fölött.

Közepes szintek (Stage 15 – 20)

Stage	Next stage requirement win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
14	4	1805	68	20	10	320	66	18	29	35	37	40	43	46	49	52	55	58	61	78		83	64	53	45
15	4	1910	70	21	12	360	68	20	33	36	39	42	45	48	52	55	58	61	64	82		94	73	60	51
16	4	1990	85	25	12	420	80	21	37	43	47	50	54	57	61	65	68	72	75	97		106	82	67	57
17	4	2090	95	28	12	520	100	22	41	48	52	56	60	64	68	71	75	79	83	107		117	91	75	63
18	4	2185	105	31	12	600	120	24	45	53	57	61	65	70	74	78	83	87	91	117		129	100	82	69
19	4	2280	115	34	12	700	140	25	49	57	62	67	71	76	81	85	90	94	99	127		140	109	89	75
20	4	2375	126	37	12	800	160	26	53	62	67	72	77	82	88	93	98	103	108	138		151	118	96	82
21	4	2470	128	38	14	840	168	28	57	64	69	74	80	85	90	95	100	106	111	142		163	127	104	88

Stage	Next stage requirement win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
14	4	1805	68	20	10	320	66	18	29	32	34	37	39	42	44	46	49	51	54	68		83	64	53	45
15	4	1910	70	21	12	360	68	20	33	33	36	38	41	43	46	48	50	53	55	70		94	73	60	51
16	4	1990	85	25	12	420	80	21	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	85		106	82	67	57
17	4	2090	95	28	12	520	100	22	41	45	48	51	55	58	62	65	68	72	75	95		117	91	75	63
18	4	2185	105	31	12	600	120	24	45	50	53	57	61	64	68	72	75	79	83	105		129	100	82	69
19	4	2280	115	34	12	700	140	25	49	54	58	62	66	70	75	79	83	87	91	115		140	109	89	75
20	4	2375	126	37	12	800	160	26	53	59	64	68	73	77	82	86	90	95	99	126		151	118	96	82
21	4	2470	128	38	14	840	168	28	57	61	65	70	74	79	83	88	92	97	101	128		163	127	104	88

A legfontosabb eleme a 14-es szint feletti játéknak, hogy a szintenkénti, győzelem utáni pontmennyiség drasztikusan emelkedik:

- 14 -> 68 fame pont (+10)
- 15 -> 70 fame pont (+12)
- 16 -> 85 fame pont
- 17 -> 95 fame pont
- 18 -> 105 fame pont
- 19 -> 115 fame pont
- 20 -> 126 fame pont
- 21 -> 128 fame pont (+14)

Míg 14-es szinten a játékosok egy napi bónusszal bíró tankkal a győzelem után 78 pontot kapnak, 21-es szint felett már 142 pontot, ami közel kétszerese.

Fontos megjegyezni, hogy 14-es szintről 21-ig felmenni további 28 győzelmet igényel, mely kevés csapat esetén egyrészt hatalmas kihívást is jelent, másrészt a klánnak döntenie kell mi a kláncél az esemény egészét tekintve.

Erről részletesebb leírást találsz a **3. Közvetlen játéktapasztalat, teljesítmény** szekció alatt.

Következőkben vegyünk pár életszerű példát olyan klánösszeállításokkal, melyeknél lehetőség van ezen szintek elérésére. A résztvevő klánok közel 15-20%-a képes idáig eljutni. **Megjegyzés: a naponta lejátszott csaták számát 22-ben határozom meg.**

5. 20-as szint elérése az event végéig, növekvő hosszúságú stage-ekkel.
6. 20-as szint elérése, majd stage reset.
7. 21-es szint elérése és túlfutása
8. Sok csapattal közepes szinteken (6+ csapat)

Példa⁵⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 8-20
- Győzelmi arány: 55%
- Tankállomány: közepes – min 25-35 tank
 - Terv: az esemény végéig a 20-as szint elérése

Itt már képbe kerül a javítókészletekkel való matek. Mivel a klánok annál több javítókészletet kapnak vissza stage reset-nél, minél magasabb szintet képesek elérni, így lehet azzal számolni, hogy 1 csapat/klán egyensúlyozott eredménye esetén, egyre feljebb és feljebb tud jutni a szintek között. Míg a kezdeti 400 javítókészlet nem feltétlen elég, hogy ilyen kevés csapat a 15-ös szint felé jusson, 1700-1800 már elég lehet.

Mint korábban látható volt, a repair kit mennyiségének a növelése csak az első 1-es szint feletti stage reset után lehetséges (kb 15-nél), ami 1 csapattal 3 nap, 2 csapattal 1,5 nap. Ezt követően ekkora mennyiségű javítókészlettel 2-3 szinttel feljebb tudnak nyújtózkodni.

A cél eléréséhez kb ~100 játék szükségeltetik. Ez 1 csapattal 9 óra/4,5 nap, 2 csapattal kb. 4 óra, 30 perc/2,5 nap. Ennek tartása tud futni a cw végéig, miután a repair kit rendelkezésre áll, ami 1 csapat esetén 3-4, 2 csapat esetén 6-7 stage resetet jelent az egész esemény alatt.

A klán játékosai átlag 45 fame pontot szereznek a 15-ös szintig, majd átlag 70-et 15-20 között, mely egy alacsony szintű napra 950, magas szintű napra 1500 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel kb. 15000 pont.

Fontos, hogy ehhez 1 csapat esetén nagy, míg 2-3 csapat esetén egy közepes tankállomány szükséges: 100 csata alatt 55% winrate-el garantálja $45 * 7 = 315$ tank kifagyását (és ez alsó becslés, sokkal valószínűbb 400+), a repair kitek csak 120-130 tank visszaállítására elegendőek, tehát minimum 25-35(-45!) tank fejenként rendelkezésre kell álljon ($7 * 28 \sim 200$).

Magasabb győzelmi arány mellett némileg csökken a szükséges tankmennyiség, és gyorsul az elérése ezeknek a közepes szinteknek, ami azt jelenti, hogy akár 2-3-mal több alkalommal is tud itt játszani a klán pontokért, ami további 1000-1500 pontot érhet (összesítve).

DE! alacsonyabb győzelmi arány mellett a szükséges tankmennyiség drasztikusan megugrik (50+), és ezen szintek elérése olyan lassúvá válik, hogy a klán csak 1-2 alkalommal képes itt játszani, ami csökkenti az összeszedhető pontmennyiséget.

Példa⁶⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 3-4
- Játékos létszám: ~30
- Győzelmi arány: 35%
- Tankállomány: közepes – min 30-35 tank
 - Terv: 20-as szint elérése, oda időzített stage resetekkel

A cél eléréséhez kb. ~150-160 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 3 csapattal 4,5-5 óra, 4 csapattal max 2 nap (4 óra). Ilyen győzelmi arány mellett a tankváltás kb kötelező minden játék után, így a bónusz pontok érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 35 pontot szereznek a korai, majd átlag 55 pontot a 15+ szinteken, a cw egészére átlag 42-43-at jelent, mely egy napra összesen ~930 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 13000 pont.

Fontos, hogy ennyi csapat esetén ehhez minden csapat egy közepes, 30-35 körüli tankállományt igényel játékosonként, mert nagyon sűrűn vannak égetve a tankok, a javítások pedig megoszlanak a csapatok között. Mivel a stage-ek több naposak, így az esemény első visszaállítása korábban kell megtörténjen (kb 1 nap után) és azt követően a több futhat 2 nap hosszúság körül. Igényelhet **dinamikus stage resetet**.

Példa⁶⁻²:

Feltételek:

- Csapatok száma: 3-4
- Játékos létszám: ~30
- Győzelmi arány: 65%
- Tankállomány: közepes mennyiség alsó határa – min 15 tank
 - Terv: 20-as szint elérése, oda időzített stage resetekkel

A cél eléréséhez kb. ~85 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 3 csapattal max 3 óra, 4 csapattal 2 óra. Ilyen győzelmi arány mellett a tankváltás bejátszható, de nem kötelező minden játék után.

A klán játékosai átlag 45 pontot szereznek a korai, majd átlag 80-85 pontot a 15+ szinteken, a cw egészére átlag 56-57 pontot jelent csatánként, mely egy napra összesen ~1250 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel 17000 pont. Nem igényel **dinamikus stage resetet**.

Dinamikus stage reset: egy 3. személy a csatán kívül figyeli a klán előrehaladását, és a cél elérését követően a futó prime time alatt, akár bizonyos csapatok csatája közben visszaállítja az előrehaladást, ezzel maximalizálva az egyes szintek elérésének a gyakoriságát.

Példa⁷⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 4-5
- Játékos létszám: ~40
- Győzelmi arány: 45%
- Tankállomány: közepes – min 15-25 tank
 - Terv: 20-as szint elérése és túlfutása

A cél eléréséhez átlagosan ~120-125 játék szükségeltetik ilyen győzelmi aránnyal. Ez 5 csapattal 24-25 csata (pont beletolható 2 órába). A bónusz pontok kb. 50%-ban érvényesülnek.

A klán játékosai átlag 40-45 pontot szereznek korai majd ~70 pontot későbbi szinteken, mely egy nap átlagát tekintve 1175 pontot jelent. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel ~16000 pont.

Elmondható, hogy ekkora állománnyal a klán valószínűleg túl tudna futni 20-as szinten, és még 20-30 játék erejéig, de a tankállomány romlása miatt vélhetően jelentősen rosszabb győzelmi arányt érnének el felette.

Példa⁸⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 6+
- Játékos létszám: 50+
- Győzelmi arány: 45%+
- Tankállomány: közepes – min 10-15 tank
 - Terv: 20-as szint mielőbbi elérése és túlfutása

A cél eléréséhez átlagosan ~120 játék, mely...

6 csapattal kb. 20 csata (kb 1 óra 50 perc)

8 csapattal kb. 15 csata (kb 1 óra 30 perc)

10 csapattal 12 csata (kb 1 óra 10 perc)

12 csapattal 10 csata (kb 55 perc).

Természetesen magasabb győzelmi aránnyal ez még gyorsabban átugorható.

A klán játékosai átlag 48-50 pontot szereznek ezalatt, de mivel ezután jön a nagyobb pontugrás így ez nem köti le a begyűjthető pontok mennyiségét 14k-15k alá.

A csaták mennyisége okán a tankállomány azért fontos, hogy 20-as szint felett a lehető legtovább tudjanak a klánok futni a javítások beosztásával.

Magas szintek (Stage 21-42)

Stage	Next stage requirement win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
20	4	2375	126	37	12	800	160	26	53	62	67	72	77	82	88	93	98	103	108	138		151	118	96	82
21	4	2470	128	38	14	840	168	28	57	64	69	74	80	85	90	95	100	106	111	142		163	127	104	88
22	4	2560	129	38	14	880	176	29	61	64	70	75	80	85	91	96	101	106	112	143		174	136	111	94
23	4	2655	131	39	14	920	184	30	65	66	71	76	81	87	92	97	103	108	113	145		186	144	118	100
24	4	2740	132	39	14	960	192	32	69	66	71	76	82	87	93	98	103	109	114	146		197	153	125	106
25	4	2830	134	40	14	1000	200	33	73	67	72	78	83	89	94	99	105	110	116	148		209	162	133	112
26	4	2900	135	40	14	1080	216	36	77	67	73	78	84	89	95	100	105	111	116	149		220	171	140	118
27	4	2985	136	40	14	1160	232	38	81	68	73	79	84	90	95	101	106	112	117	150		231	180	147	125
28	4	3070	138	41	14	1240	248	41	85	69	74	80	85	91	97	102	108	113	119	152		243	189	155	131
29	4	3155	139	41	14	1320	264	44	89	69	75	80	86	91	97	103	108	114	119	153		254	198	162	137
30	4	3235	141	42	14	1400	280	46	93	70	76	82	87	93	99	104	110	115	121	155		266	207	169	143
31	6	3320	142	42	14	1480	296	49	97	71	76	82	88	93	99	105	110	116	122	156		277	216	176	149
32	6	3400	144	43	14	1560	312	52	103	72	78	83	89	95	101	106	112	118	124	158		294	229	187	158
33	6	3475	145	43	14	1640	328	54	109	72	78	84	89	95	101	107	113	118	124	159		311	242	198	168
34	6	3555	146	43	14	1720	344	57	115	72	78	84	90	96	102	107	113	119	125	160		329	256	209	177
35	6	3630	148	44	14	1800	360	60	121	74	79	85	91	97	103	109	115	121	127	162		346	269	220	186
36	6	3685	149	44	14	1880	376	62	127	74	80	86	92	98	104	109	115	121	127	163		363	282	231	195
37	6	3760	151	45	14	1960	392	65	133	75	81	87	93	99	105	111	117	123	129	165		380	296	242	205
38	6	3835	152	45	14	2040	408	68	139	75	81	87	93	99	106	112	118	124	130	166		397	309	253	214
39	6	3905	153	45	14	2120	424	70	145	76	82	88	94	100	106	112	118	124	130	167		414	322	264	223
40	6	3975	155	46	14	2200	440	73	151	77	83	89	95	101	108	114	120	126	132	169		431	336	275	232
41	6	4155	156	46	14	2280	456	76	157	77	83	89	96	102	108	114	120	127	133	170		449	349	285	242
42	8	4315	158	47	14	2360	472	78	163	78	85	91	97	103	110	116	122	128	135	172		466	362	296	251

Stage	Next stage requirement win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	100%		35%	45%	55%	65%
20	4	2375	126	37	12	800	160	26	53	59	64	68	73	77	82	86	90	95	99	126		151	118	96	82
21	4	2470	128	38	14	840	168	28	57	61	65	70	74	79	83	88	92	97	101	128		163	127	104	88
22	4	2560	129	38	14	880	176	29	61	61	65	70	74	79	84	88	93	97	102	129		174	136	111	94
23	4	2655	131	39	14	920	184	30	65	62	67	71	76	80	85	90	94	99	103	131		186	144	118	100
24	4	2740	132	39	14	960	192	32	69	62	67	72	76	81	86	90	95	99	104	132		197	153	125	106
25	4	2830	134	40	14	1000	200	33	73	64	68	73	78	82	87	92	96	101	106	134		209	162	133	112
26	4	2900	135	40	14	1080	216	36	77	64	69	73	78	83	88	92	97	102	107	135		220	171	140	118
27	4	2985	136	40	14	1160	232	38	81	64	69	74	78	83	88	93	98	102	107	136		231	180	147	125
28	4	3070	138	41	14	1240	248	41	85	65	70	75	80	85	90	94	99	104	109	138		243	189	155	131
29	4	3155	139	41	14	1320	264	44	89	66	70	75	80	85	90	95	100	105	110	139		254	198	162	137
30	4	3235	141	42	14	1400	280	46	93	67	72	77	82	87	92	96	101	106	111	141		266	207	169	143
31	6	3320	142	42	14	1480	296	49	97	67	72	77	82	87	92	97	102	107	112	142		277	216	176	149
32	6	3400	144	43	14	1560	312	52	103	68	73	78	83	88	94	99	104	109	114	144		294	229	187	158
33	6	3475	145	43	14	1640	328	54	109	69	74	79	84	89	94	99	104	109	114	145		311	242	198	168
34	6	3555	146	43	14	1720	344	57	115	69	74	79	84	89	95	100	105	110	115	146		329	256	209	177
35	6	3630	148	44	14	1800	360	60	121	70	75	80	86	91	96	101	106	112	117	148		346	269	220	186
36	6	3685	149	44	14	1880	376	62	127	70	76	81	86	91	97	102	107	112	118	149		363	282	231	195
37	6	3760	151	45	14	1960	392	65	133	72	77	82	87	93	98	103	109	114	119	151		380	296	242	205
38	6	3835	152	45	14	2040	408	68	139	72	77	82	88	93	99	104	109	115	120	152		397	309	253	214
39	6	3905	153	45	14	2120	424	70	145	72	77	83	88	94	99	104	110	115	121	153		414	322	264	223
40	6	3975	155	46	14	2200	440	73	151	73	79	84	90	95	101	106	111	117	122	155		431	336	275	232
41	6	4155	156	46	14	2280	456	76	157	74	79	85	90	96	101	107	112	118	123	156		449	349	285	242
42	8	4315	158	47	14	2360	472	78	163	75	80	86	91	97	103	108	114	119	125	158		466	362	296	251

Amiért előnyösek a magas szintek, hogy nagyjából konzisztens, de a kezdeti szintekhez képest kétszeres, egy ponton túl akár háromszoros pontmennyiséget tudnak a csapatok számára nyújtani. Ennek a módja a 21-es szint után egyszerű:

- Hasonlóan a kezdeti szintekhez, a szintek emelése után a pontmennyiség 1-2 pontokkal emelkedik (lineárisan)
- A győzelem után járó bónusz pont egy adott nap-adott tankra 14 fame pont (állandó)
- Egy adott szint elérésével több alkatrész/javító készlet nem garantálja, hogy sokadik (3+) a klán képes túlszárnyalni egy már korábban elért maximális stage-et.

Ezen szintek (legalább 30-as) elérése a klánok max 5%-a számára opció; a 3 fő tényezőbből legalább 2-re szükség van hozzá:

- Tankmennyiség
- Játékos és csapat mennyiség
- Csapatok teljesítménye

Következőkben veszek pár példát, melyek az elmúlt pár évben megvalósultak bizonyos klánok által. **Megjegyzés: a naponta lejátszott csaták számát 22-ben határozom meg.**

9. 25-ös szint elérése, kevés csapattal, kiemelkedő győzelmi aránnyal.
10. 30-40-es szinteken való stage reset.
11. 42-es szint elérése és meghaladása
12. Sok csapattal magas szinteken (8+ csapat)

Példa⁹⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 1-2
- Játékos létszám: 10
- Győzelmi arány: 75-80%
- Tankállomány: közepes/magas – min 25-35 tank
 - Terv: legalább 25-ös szint

Kevés csapat esetén ilyen magas winrate mellett minden javítás ugyanarra a csapatra használható, így a jobb tankállomány kb garantált

A cél eléréséhez kb ~100 játék szükségeltetik. Ez 1 csapattal 4-4,5 nap, 2 csapattal 2-2,5 nap. Ennek tartása tud futni a cw végéig, miután a repair kit rendelkezésre áll, ami 1 csapat esetén 3-4, 2 csapat esetén 5-6 stage resetet jelent az egész esemény alatt.

A klán játékosai átlag 70-75 fame pontot szereznek, ugyanis a nagy pontos csaták is ugyanarra a kevés játékosra jut, mint a kevés pontos szekció. 14 nap játékra ez konzisztens teljesítménnyel több mint 20000 fame pont.

Ezt a stratégiát a WERNG 1 csapattal tolta (már kétszer elméletileg: 2024 március & 2024 november), mindkét alkalommal 100%-os tankszerzési arányt hozva (8 játékosnak).

Példa^{10.-1.}:

Feltételek:

- Csapatok száma: 10
- Játékos létszám: 70+
- Győzelmi arány: 45%
- Tankállomány: közepes – min 15-20 tank (a játékosállomány felének 30+)
 - Terv: legalább 30-40-es szintek

Sok csapat esetén, ilyen winrate mellett figyelni kell a játékosokat, mert rosszabb szériával könnyen elfogyhatnak a tankok prime time alatt. Továbbiakban optimalizáláshoz fontos, hogy stage reset előtt kb azonos időben fogyjanak el a tankok a csapatok felében: lehetetlen ilyen teljesítményű csapatból 10-et találni: kb. fele alul, a fele pedig felül fog teljesíteni, ami azt jelenti, hogy az alsó részt jobban ki kell segíteni javítással, amit a jobban teljesítő csapatok tudnak nélkülözni.

Kötelező a dinamikus stage reset, kb. lehetetlen hogy bármelyik stage reset egész órára essen, mert jobban megéri elváltani, mikor nincsen előrehaladási pont a következő stage felé (például 36 stage, 4 win esetén 2 győzelmet még megéri megvárni, de ha nehezen megy akkor 4 győzelemmel előbb kellett volna visszaállítani a szintet.)

A játékok száma 200 és 350 között ingadozik 2 stage reset között. Ennyi csapattal 2-4 óra közötti stage-ek várhatóak, az utolsó a kritikus pontgyűjtés miatt kitolható 6 óráig (max 3 nap). A stratégia tartása/javítása/rontása a javítókészletek mennyiségétől és a csapatok morál-teljesítmény kombinációjától függ leginkább, de nem cél a kimerítés – javítható winrate.

Mivel a csapatok nem teljesítenek egyformán, lesznek akik megszaladnak 60-70% winrate-el (napi 1500-2000 pont), lesznek akik hozzák a 45% átlagot (napi 1000-1100 pont) és vannak a gyengébb csapatok 0-25% winrate-en (400-600 pont).

Továbbiakban fontos tudni, hogy ez a teljesítmény igen magas klánpozíciót is eredményezhet, a klán folyamatosan játszhat top 50 klán ellen az event alatt (top 1-2%).

Ehhez hasonló stratégiát az RPUSH alkalmazott 2023 augusztusában 9 csapattal (50% tankszerző a fix résztvevőkből)

Példa^{11.-1:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 12-13
- Játékos létszám: 90+
- Győzelmi arány: 45%
- Tankállomány: közepes – min 15-20 tank (a játékosállomány felének 35+)
 - Terv: legalább 42-es szint

Nagyjából megegyezik az egyel korábbival. A különbségek a következők:

- Feszítettebb stage reset: a magasabb szint elérése miatt pár játékos kényszerülhet pár játékot kifagyott tankkal játszani, míg más csapatok nyernek 1-1 kört.
- Dinamikus stage reset, de a 2. alkalomtól stabilabban 42-44-es szintek között.
- A futamok hossza 2 napnál kicsivel hosszabbak (max 5 óra), az utolsó szintén 6-7 órára felvihetők.

A cél ebben az esetben lehet a top 1%, de még mindig a tankszerzés a prioritás, és a rendszer illik is ehhez, amennyiben a tankállományuk magasabb, mint a minimum mennyiség (tehát nem 20, hanem legalább 30-35).

Ez az a szint, ahol 1-1 játékos alul/felülteljesítése akár 25% winrate romlást/javulást is okozhat. A csapatok megbontása, belső morális problémák hasonló ingadozásokat okozhatnak. A játékok csak top 5% ellen zajlanak.

Ehhez hasonló stratégiát az DPUSH alkalmazott 2024 márciusában 11 csapattal (80% tankszerző a fix résztvevőkből), majd 2024 novemberében 12 csapattal (66% tankszerző a fix résztvevőkből)

Példa^{12.-1:}

Feltételek:

- Csapatok száma: 8+
- Játékos létszám: 60-70+
- Győzelmi arány: 45%
 - Terv: legalább 40-es szint

A cél eléréséhez átlagosan ~350 játék, mely...

8 csapattal kb. 45 csata (kb 4 óra = 2 nap)

10 csapattal kb. 35 csata (kb 3 óra 45 perc)

12 csapattal kb. 30 csata (kb 3 óra 15 perc)

Ez a szint csak sok csapattal érhető el, és jó játékosokkal. A várható pontérték 15-15k minimum (35%+ winrate), akár 25-30k (65% winrate)

Nagyon magas szintek (Stage 42+)

Stage	Next stage requirement win	Repair kit for Reset	Personal FP for Win	Personal FP for Lose	Personal FP for Bonus	Clan FP for Win	Clan FP for Lose	Clan FP for Destroyed	Req win amount for STAGE	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	80%		40%	50%	65%	80%
42	8	4315	158	47	14	2360	472	78	163	75	80	86	91	97	103	108	114	119	125	136		408	326	251	204
43	8	4485	159	47	14	2440	488	81	171	75	81	86	92	97	103	109	114	120	125	137		428	342	263	214
44	8	4640	161	48	14	2520	504	84	179	76	82	88	93	99	105	110	116	121	127	138		448	358	275	224
45	8	4810	162	48	14	2600	520	86	187	77	82	88	94	99	105	111	116	122	128	139		468	374	288	234
46	10	4960	163	48	14	2680	536	89	195	77	83	88	94	100	106	111	117	123	129	140		488	390	300	244
47	10	5125	165	49	14	2760	552	92	205	78	84	90	95	101	107	113	119	124	130	142		513	410	315	256
48	10	5270	166	49	14	2840	568	94	215	78	84	90	96	102	108	113	119	125	131	143		538	430	331	269
49	10	5425	168	50	14	2920	584	97	225	80	85	91	97	103	109	115	121	127	133	144		563	450	346	281
50	12	5565	169	50	14	3000	600	100	235	80	86	92	98	104	110	115	121	127	133	145		588	470	362	294
51	12	5720	171	51	14	3160	632	105	247	81	87	93	99	105	111	117	123	129	135	147		618	494	380	309
52	12	5855	172	51	14	3320	664	110	259	81	87	93	99	105	112	118	124	130	136	148		648	518	398	324
53	12	6000	173	51	14	3480	696	116	271	82	88	94	100	106	112	118	124	130	136	149		678	542	417	339
54	12	6130	175	52	14	3640	728	121	283	83	89	95	101	107	114	120	126	132	138	150		708	566	435	354
55	12	6270	176	52	14	3800	760	126	295	83	89	95	102	108	114	120	126	133	139	151		738	590	454	369
56	12	6395	178	53	14	3960	792	132	307	84	91	97	103	109	116	122	128	134	141	153		768	614	472	384
57	12	6530	179	53	14	4120	824	137	319	85	91	97	103	110	116	122	129	135	141	154		798	638	491	399
58	12	6650	180	54	14	4280	856	142	331	86	92	98	104	111	117	123	130	136	142	155		828	662	509	414
59	12	6780	182	54	14	4440	888	148	343	86	92	99	105	112	118	124	131	137	144	156		858	686	528	429
60	12	6895	183	54	14	4600	920	153	355	86	93	99	106	112	119	125	131	138	144	157		888	710	546	444
61	14	7525	185	55	14	4760	952	158	367	88	94	101	107	114	120	127	133	140	146	159		918	734	565	459
62	14	8145	186	55	14	4920	984	164	381	88	94	101	107	114	121	127	134	140	147	160		953	762	586	476
63	14	8760	188	56	14	5080	1016	169	395	89	96	102	109	115	122	129	135	142	148	162		988	790	608	494
64	16	9360	189	56	14	5240	1048	174	409	89	96	103	109	116	123	129	136	142	149	162		1 023	818	629	511
65	16	9945	190	57	14	5400	1080	180	425	90	97	104	110	117	124	130	137	143	150	163		1 063	850	654	531

Röviden: sok csapat ÉS sok tank ÉS erős csapatok. Garantált top 1% a klánnak.

Hozok 2 gyors példát, aztán ugrunk a következő szekcióra, mert ez a legtöbb játékos számára vagy nem járható út, vagy nem éri meg.

Megjegyzés: a naponta lejátszott csaták számát 22-ben határozom meg (itt ennél gyorsabban tolják a meccseket általában).

13. 50-es szint elérése

14. 65-ös szint elérése (avagy nemzeti és nemzetközi top klánok: top 5-10)

Példa¹³⁻¹:

Feltételek:

- Csapatok száma: 12-10 (direkt így, hogy a winrate-el párban legyen)
- Játékos létszám: 90+
- Győzelmi arány: 35-50%
- Tankállomány: magas – min 30-35 tank (a játékosállomány felének 50+)
 - Terv: top 1% klánhelyezés

A játékok száma 450 és 650 között ingadozik 2 stage reset között. Ez kb 5-6 órás futamokat jelent, az utolsó kitolható 7-8 óráig (max 4 nap). A dinamikus stage reset elkerülhető, bár az alkalmazása kérdés nélkül hatékonyabbá tudja tenni a stratégiát. A játékosok kifárasztása kérdés nélküli, a csapatok akár fele bevethető tank nélkül találhatja magát 3-4 óra játék után, ha rosszul teljesít.

Mivel a csapatok nem teljesítenek egyformán, garantáltan lesznek, akik megszabadnak 60-70% winrate-el (napi 1600-2400 pont), lesznek, akik hozzák a 45% átlagot (napi 1100-1200 pont) és vannak a gyengébb csapatok 25% winrate-en, vagy még lejjebb (300-600 pont).

Ez 1% terep, az ellenfelek is a top 50-ből kerülnek ki.

Ehhez hasonló stratégiát a RE_AP és W3RNG alkalmazott 2024 novemberében (~60% tankszerző a fix résztvevőkből)

Példa^{14.-1.}:

Feltételek:

- Csapatok száma: 12+
- Játékos létszám: 90+
- Győzelmi arány: 50-55%
- Tankállomány: magas – min 50 tank (a játékosállomány felének 60+)
 - Terv: top 1% klánhelyezés

A játékok száma 700 és 1000 között ingadozhat 2 stage reset között, rosszabb winrate mellett nem tartható (a tankállomány korlátoz). Ez kb 6-7 órás futamokat jelent, az utolsó kitolható 8 óráig (max 4 nap); jobb winrate esetén bejátszható a 2 stage reset az egész eseményre: 3-5-6 napok; vagy 75% winrate felett 1 stage reset: 4-10 nap A dinamikus stage reset elkerülhető, alacsonyabb winrate mellé némileg fontosabb – itt fontosabb a javítások helyes beosztása a 3 napra, hogy a lehető legtöbb pontot és szintet farmolja ki a klán. A játékosok kifárasztása kérdés nélküli, a csapatok 75%-a bevethető tank nélkül találhatja magát a stage reset idejére, ha rosszul teljesít.

Mivel a csapatok nem teljesítenek egyformán, garantáltan lesznek akik megszabadnak 65-75% winrate-el (napi 2000-3000 pont), lesznek akik hozzák a 45-55% átlagot (napi 1500-2000 pont) és vannak a gyengébb csapatok: 0-25% winrate-en (ők statisztika alapján nem kéne, hogy ilyen klánba kerüljenek)

Ez is 1% terep, Sőt: top 5. Az ellenfelek CSAK a top 20-30-ból kerülnek ki (kivétel, ha késői prime time-ban tolják, akkor lehet megengedőbb az MM).

Összegzés

A személyes, valamint klán fame pont növelése tehát 3 dologtól függ:

- Nem játszunk olyan tankkal, amely ki van fagyva
- A lehető legmagasabb győzelmi arányt próbáljuk elérni
- A lehető legmagasabb „szükséges” „elfogadható” szinten próbáljuk visszaállítani az előrehaladást a szintek között.

Ezeknek a feltétele az alábbi:

- A lehető legtöbb meta és korrekten felszerelt tank garázsban léte.
 - (van sokáig nem kifagyott tank)
- A csapat/csapatok jó játéka
 - (magas győzelmi arány)
- A stratégiához megfelelő mennyiségű csapat
 - (valahol sok, valahol kevés)

3. Közvetlen játéktapasztalat – teljesítmény

(avagy filozófiai kitekintő a játékosok gondolkodására)

Mire lehet itt számítani? Filozófiai elmélkedésre, és sűrű véleményáradatra, klisés állításokra. Aki az ilyet nem szereti, vagy könnyen felkapja rajta a vizet, ha nem egyezik másokkal a véleménye, annak ajánlom átugrani.

Miért játszunk az eseményen, vagy a játékkal?

Ez a WoT legkompetitívebb játékmódja (de messze nem a legjobban megdesignolt!), mely mindenkinek nyitott részvételt biztosít (a versenyek arányailag zártabbak, korlátozott a résztvevők száma).

Nem célja a játékmódnak, és nem is elvárható az átlagos játékosok részéről, hogy ez egy mindenkinek készült esemény legyen: ez egy verseny, és mint azokra jellemző a jobb felkészülés, jobb csapatok bizony jobban kell szerepeljenek, mint mások.

Amennyiben valaki nem képes nyereménytanksot megszerezni – főként formáját tekintve sok klánnak jelenleg a játékban – az vélhetőleg okkal történik! Ez visszavezethető megannyi pontra:

- Érdektelenség a klánéletben
 - „nem játszom kompetitívan”, „van neked életed?”
- Passzivitás
 - „nem hagyom el a klánom”, „nem játszom veletek nyomulást”
- Játéktudás hiánya
 - „honnan legyen 20db 10-es tankom?”, „csal az ellenfél már megint, mert belövik a kupolám”, „miért kell 3k wn8?”
- Csökönység
 - „mi az már, hogy elvártok tőlem dolgokat egy játékban”, „mi jobban tudjuk, mint ők”

Stb...

Ha vannak, akik ezt az eseményt olyan komolyan veszik, hogy a játékidőjüket inkább gyakorlásra, felkészülésre fordítják, érthető kéne legyen miért szorulnak ki azok, akik ennek a töredékét sem teszik „komolyan” bele a játékba (Sok esetben sokkal több játékidő mellett!) **Az önkritika fontos mind játékosként, taktikusként, szervezőként.**

Mivel ez egy kompetitív játékmód, az elsődleges előrehaladási forma minél több győzelem felhalmozása (természetesen vereség esetén a 2 megsemmisítés is fontos), ehhez pedig jó játék szükséges, amihez érteni kell a játékmechanikát, és nem árt a stratégiai gondolkodás. Igen, ez fárasztó tud lenni. Ha valaki erre nem áll készen, akkor annak nagy eséllyel nem való magas szinten ez az esemény.

Mi a helyes stratégia?

Kezdjük a legalapvetőbbel: van amikor nincs jó stratégia egy adott célhoz. A klán struktúrája, játékosállománya, tudásszintje formailag is alkalmatlan a legtöbb esetben arra, hogy játékosok badge-et, vagy nyereménytankhoz elegendő pontot gyűjtsenek. Nem lesz a kiskacsából hattyú attól, hogy elmondjuk neki a repülés „metafizikáját”.

A játékmód 3 szempont alapján sorsol ellenfeleket (az MM részletes paraméterei nyilván ismeretlenek):

- Rangsor helyezés/klán fame pont
- Aktuális stage
- Csapat értékelés

A csapatok teljesítménye arányosan romlik a stage-ek közti előrehaladással, valamint a rangsoron történő előrehaladással. Ennek az oka nagyon egyszerű:

- Fogynak a meta tankok (jobban kezelt tankok)
- Fogy a taktikus és a csapat alkalmazkodóképessége
- Erősödnek az ellenfelek

Azért könnyű erre viszonyítást számolni, mert aki már egyszer részt vett cw-n, az elért egy eredményt egy adott győzelmi aránnyal. Példaképp:

- Ha egy klán 50% győzelmi arányt tartott stage 10 környéki visszaállítással
 - Ha stage 15-ig tervezik húzni, rosszabb lesz a winrate, és kevesebb pontot szereznek
 - Ha stage 1-et resetelik folyamatosan, valamennyivel nagyobb lesz a winrate, és arányosan lehet több pontot is gyűjtenek.
- Ha egy csapat képes elmenni 15-ös szintig 35% winrate-et tartva:
 - Ha stage 20 a cél, akkor romlani fog a winrate, de arányosan ugyanannyi pontot szereznek (ergó rontják a morált)
 - Ha stage 10 lenne a cél jobb winrate születne, és vélhetőleg több pont is.

Mint korábban is írtam: nem opció a legtöbb klánban a magas szintek elérése, de ha az is, bele kell kalkulálni a katasztrofális győzelmi arányt csapatoknál. Már többször írtam: lehet 25% győzelmi aránnyal is nyereménytankot szerezni, de a cw nem támogatja ezt a formát, és a játékosok lelkileg sem feltétlen tudják hova tenni, hogy rosszabb winrate, miért jelent több pontot, és emiatt nem is veszik annyira komolyan.

Fontos kiemelni, hogy a korábbi statisztikai példákban már említett 2 kill szükséges vereség esetén.

Egy 80% winrate-es csapat az esetek (maradék 20%) közel 100%-ban elhozza a 2 killt. Egy 25% winrate-es csapat az esetek 75%-ban nem hozza el a 2 killt, és nem is képes emiatt pontot szerezni.

Vannak olyan erős csapatok, akik közel 100%-os győzelmi arányt úgy tudnak tartani, hogy direkt alacsonyan tartják a klán fame pontjaik mennyiségét. Ez szimplán a folyamatos stage resetet jelenti, és a csaták spamelését nagyon rossz klánok ellen. Ha csak a nyereménytank a cél, egy erős csapattal ez is egy kivitelezhető stratégia.

Szinten opció lehet a klán fame pontok minimalizálására, és a személyes fame pontok maximalizálására, hogy sok csapatból álló klánok a 21-es szint elérése után a csapataikat úgy futtatják, hogy azokban mindig van egy játékos kifagyott tankkal (ez lehet csere játékos, vagy váltogathatják egymás között). Ezzel a klán előrehaldását a futamban megakadályozzák, de ez azt is jelenti, hogy a klán nem képes előre ugrani a klánok ranglétráján – könnyebb ellenfeleket kap, mint 30-as szint fölé töréssel.

Nem opció és nem érdek minden esetben összeállni klánoknak a cw-re csak azért, mert sok csapattal magasabb szint elérése lehetséges. Miért?

- Nehezebb ellenfelek ellen fognak játszani, ami rontja a győzelmi arányt és a morált is.
- A javítások jobban megoszlanak, egy csapatra jóval kevesebb jut
 - Sok esetben egy 2-3 csapatos klán 2-3 klánra bontása **ELŐNYÖSEBB** lehet, mint összeállni 2-3 másikkal, mert egyszerűen megsokszorozzák vele a csapatokra jutó javító készleteket, és könnyebbé teszik azok kezelését.
- A csapatok teljesítménye különböző:
 - valahol, valakinek döntenie kell, hogy kinek ad több javítást: aki le van maradva, vagy aki elég ponttal bír és ne csússzon ki?
 - lesz egy csapat, amelynek elsőként fogy el az összes tankja: megszívátjuk a sok tankos, jobban teljesítő csapatot korábbi reset-el, vagy a rosszabbul teljesítőt, hogy nem tudnak pontért játszani?
 - részvételi akadályok: nem akarnak egy csapatban játszani, nem akarnak összedolgozni mással, haragudnak valakire
- Nincs elég és megfelelő taktikus a létszámhoz

Még pár dolog, ami gondot okozhat szervezésnél sok csapat esetén:

- Mindenki elvárja, hogy valaki vigye be őt a cw-re, miközben magával szemben nem várja el azt, hogy jobban kéne teljesítsen.
- Minden vezető elvárja, hogy hozzá alkalmazkodjanak, miközben ő nem képes sok esetben alkalmazkodni ahhoz a játékos-réteghez amiben van.
- A klánt, mint entitást magasabban súlyozzák vezetőségi tagok, mint a közösségi szellemet, amire épülnie kellene vagy fordítva: a közösségi szellem annyival fontosabb, hogy amiatt hátrányos helyzetbe hoznak bizonyos játékosokat.
- Őszinteség, racionalitás, pártatlanság hiánya

Mikor érdemes összeállni másokkal?

Ha megegyezik a cél, a forma, a csapatok hozzávetőleges teljesítménye, vagy ha matematikailag tényleg előnyösebb összeállni.

Ha az esemény résztvevői megegyeznek abban, hogy kik élveznek prioritást, akkor kivitelezhető nagyon rossz klánoknak is a tankszerzés.

Pár példa:

- 'A' klán 3 csapattal, 'B' klán 2 csapattal tolná és egyik sem szerezne tankot, pedig az a cél. Összeállnak, minden javítást a 'B' klán egyik csapata kapja, akik így magasabb szinten tudnak tovább játszani, de a másik 4 csapat kevesebb jutalmat tud kihozni, esetleg nem is tudnak egy ponton túl játszani, mert kevés a tankjuk. (súlyozás, prioritás)
- 'A' klán 1 nagyon jó és 1 rossz csapatból áll, 'B' klán 4 átlag alatti csapattal rendelkezik. Összeállnak, a javításokról lemond a nagyon jó csapat, és nagy eséllyel még egy csapat képes lehet az átlag alattiakból a megnövelt szint-pont mennyiség miatt tankot kivenni.
- 'A' klán 2-3 rossz, és 'B' klán is 2-3 rossz csapattal bír, de van egy 'C' klán, ahol van 1 nagyon jó csapat, és ők magas szintre mennek mindenképp. Ha a rossz csapatokat nem zavarja, hogy rosszabb győzelmi aránnyal kell játszaniuk, akkor 1 csapat behúzhat elegendő pontot, de ehhez 'C' klán a javításainak egy részét kell áldozza, hogy több klán fame pontra és folyamatosabb magas stage-et garantáljon magának, 'A' és 'B' viszont esélyessé teheti 1 csapatnak pluszba, hogy tankot szerezzenek.
- 'A' klán és 'B' klán is képes lenne önmagában valamilyen nyereseményt elhozni, de együtt történő játék esetén ez emelhető: több nyereseménytank, 1%, badge-ek.

Nincs egyértelműen hatékony/előnyös megoldás: sokaknak be kell áldoznia valamit a többiek „nagyobb” sikeréért. Ez viszont általában nem támogatott a többség által (miért legyen másnak jó, helyettük?), ha pedig mégis sikerül kezdetekben, akkor jön a morál fenntartása a cw-n.

Sok esetben az összeállások szervező oldalán álló klán kihasználja a becsatlakozó játékosokat, de ezt nem lehet összekeverni azzal, hogy a játékosok teljesítménye és alkalmazkodóképessége nem feltétlen hozza azt, amire a közös játékhoz igény/szükség lenne. Ha nincs a vezetőség által közvetlen megosztva, hogy mi a terv, játékosként szabad, akár elvárt lenne erre rákérdezni, s ahogy a klánt (melyben játszunk) alapos utánajárás után választjuk, érdemes egy cw-nek is úgy nekifutni, hogy felmérjük a lehetőségeket (akár vezetőség szintjén), hogy a lehető legjobb eredményt érjük el, ha már 2 héten keresztül áldozzuk az időnket ilyen játékokra.

Mennyi és milyen feladat/probléma merülhet fel cw alatt?

Az összes (vicc nélkül). És ezeket valakinek meg kell oldania, értelmezni/alkalmazkodni hozzá. De hát ezért van a vezetőség: a parancsnok, a másodtisztok, személyzeti tisztok, taktikusok, szervezők...

Türelmesnek kell lenni játékosként, mert sok esetben a taktikust/vezetőt sokkal jobban feszéjezi a sikertelen játék, mint azt gondolnánk; de türelmesnek kell lenni taktikusként is, mert a kiabálás nem fog megoldásra vezetni.

3. Háttérmunka

Kettő óra folyamatos, feszített léptékű osztagozás épp elég fárasztó tud lenni, de mivel Csata ütközet a játékmód, sok esetben az egész csata egy bunyó a foglalási kör körül, így az sem kizárható, hogy egyes klánok akár 30 játékot is le tudnak tolni a kiválasztott 2 órás időzónában.

Összességében jelentős hátrányba kerülnek azok a klánok, melyeknek

- plusz időt kell a tankok javítására fordítsanak, mert az előzetesen nincs kiosztva, hogy melyik csapatban kinek mennyit kell javítani,
- nem lehetséges 15-ös szint fölé jutni, mert a tankállomány, vagy a management nem volt felkészülve erre, mégis megpróbálják!
- nem megfelelő mennyiségű csapattal játszik
 - Kevés: így sokkal több tankra van szükség, ami azt eredményezi, hogy a kevésbé meta setupokkal többet kell játszani a bónusz pontok, illetve a szint felhúzásához.
 - Sok: a csapatok teljesítménye nem indokolja, hogy erősebb akár nagyobb klánok ellen játszanak rosszabb winrate mellett.

A háttérmenedzselés a következőkből áll:

- A játékosok információinak kezelése és alkalmazása: csapatok alakítása, tankállomány felmérése, megjelenésük ellenőrzése
- Stage reset dinamikussá tétele, jó időzítése
- Tankok javítása prime time-on kívül/belül
- A játékosok moráljának fenntartása

Van effektív mód az előrehaladáshoz, ahogy lehetőség hatalmas baklövésre is, látszólag ilyen a garázsban elvesztegethető percek setup cserével és javítással, illetve a túl korai (kényszerű) stage reset VAGY túl sokáig elhúzása egy stage-nek.

Általában véve előnyösebb pozíciót tud biztosítani egy nagy klán – 8+ csapattal –, még nagyon rossz csapatoknak is, mert a szintek akár 30-40% winrate különbséget is kisegítenek 20-40-as szint játszásával) de ez feltételezi, hogy ezek a csapatok önmagukban sem lettek volna képesek 60% győzelmi arányt elérni.

Források:

- https://worldoftanks.eu/hu/content/guide/clans/maneuvers_regulations/
(magyar szabályzat)
- https://worldoftanks.eu/en/content/guide/clans/maneuvers_regulations/
(angol szabályzat)
- Előző 3 event tapasztalatai (Tankpeti)
- Leírások, eredmények összegzése itt a fórumon (Tankpeti)
<https://www.wotinfo.hu/index.php/kunena/kerdesek-valaszok/2746-cw-clan-wars?start=255>
- Nyílt tesztszerver (2024 februári 1. iteráció)
- Ingame shop – jutalmak boltja