

Maneuvers – CW – Tapasztalatok, számolások

A tesztelés 2024.02.16-19. között ment végbe, s mivel a mai nappal (2024.03.05.) kikerült a hivatalos szabályzat, az ott tapasztaltak már nem változnak.

A tesztelés eredménye 3 részre osztható (melyből 2 a tavalyi tesztelés és kampány tapasztalataival bővített, attól jelentősen el nem tér):

1. Számolt sejtések, tervezés a megadott matematikai adatok alapján (változott!)

2. Mechanikai specifikációk, Edge case-ek *(ez kb. változatlan)*

3. Játéktapasztalat, Háttérmunka *(ez kb. változatlan)*

Az 1. szekció végleges adatokra támaszkodik, és felhasználom hozzá az előző eseményen elért pont emelkedéseket, de statisztikát számolni ilyen módon nehéz (könnyű hibázni), de az eddigiek alapján ez a leghatékonyabb haladás (most egyéni és csapat szinten is)

A 2. szekció azokat az információkat tartalmazza, ami az eddigi leírás alapján nem volt feltüntetve, de jelentős szerepet játszik abban, hogy a lehető legeffektívebb módon lehessen az esemény folyamán tervezni és játszani.

A 3. szekcióban osztok meg olyan információkat, melyek csak nagyobb mennyiségű gyakorlás és számolás után válnak nyilvánvalóvá, és nagyjából a szabályok rövid gyakorlatba helyezését foglalja majd magába.

+ A leírás feltételezi, hogy az olvasó elolvasta, és teljeskörűen értelmezte a WG által eddig megosztott információkat. A leírás végén láthatók lesznek majd a források, valamint ajánlott tartalom megtekintésre egyaránt.

1. Számolási adatok

Változások

A legfontosabb módosítások a következők:

- A napi első győzelemért minden tankra jár bónusz pont, melynek értéke alacsony szinteken (stage 15 alatt) 5, 7, 10, magas szinteken (stage 15 felett) 12, 14
- A korai szinteken (stage 15-ig) a győzelemért és vereségért járó pontok meg lettek felezve a nyári eventhez viszonyítva, de továbbiakban is lineárisnak növekednek.
- Stage 15 és 20 között a győzelemért a pontok emelkedése szintenként 15-10, vereségre 4-3. Ez azt jelenti, hogy ez egy éles határ a Stage 15 alatti és Stage 20 fölötti játék között.

- Stage 20 felett a pontok ismételt lineárisan növekednek, de a 15-ös stage-hez viszonyítva **minden győzelem 50 ponttal, minden vereség 15 ponttal többet ad**, a tavalyi rendszerhez viszonyítva.

Kezdeti szintek

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	Sum req win	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
1	1	400,00	50	15	5	20	4	1	1	24	26	27	29	31	33	34	36	38	40	41
2	1	515,00	51	15	5	40	8	2	2	24	26	28	29	31	33	35	37	38	40	42
3	1	635,00	52	15	5	60	12	4	3	24	26	28	30	32	34	35	37	39	41	43
4	2	750,00	54	16	5	80	16	5	5	26	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45
5	2	860,00	55	16	5	100	20	6	7	26	28	30	32	34	36	37	39	41	43	45
6	2	955,00	57	17	7	120	24	8	9	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47
7	2	1065,00	58	17	7	160	28	9	11	27	29	31	33	35	38	40	42	44	46	48
8	2	1175,00	59	17	7	180	32	10	13	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	49
9	2	1285,00	61	18	7	200	38	12	15	29	31	33	35	37	40	42	44	46	48	50
10	2	1390,00	62	18	10	220	46	13	17	29	31	33	36	38	40	42	44	47	49	51

A fenti ábrán láthatók 10-es szintig balról jobbra az elvárás küszöbök, szintvisszaállításért kapott javító csomagok, a pontjutalmak (személyes és klán szinten).

A táblázat jobb oldalán az látható, hogy egyes szinteken adott győzelmi arány mellett milyen a csapatban található játékosok meccsenkénti várható személyes Fame pontja (Ha 100%-ban teljesítik az előzetes elvárást vesztes oldalon: kilőnek 2 tankot, és minden alkalommal új setupot használnak győzelemhez!).

Példa¹: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), de a klán nem tud szinteket lépni (tfh. egy játékos kifagyott tankkal játszik csak), így 1-es szinten maradnak.

Sok csatára vetítve átlagosan **31 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok. (Eredmény: a táblázat adott sorának és oszlopának (győzelmi arány) metszete)

Példa²: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), a klán tud szinteket lépni, de minden alkalommal mikor eléri a 10-es szintet visszaállítják a tankokat és 1-es szintre lépnek vissza

Sok csatára vetítve átlagosan **35 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok (Eredmény: a táblázat adott oszlopán (győzelmi arány) a visszaállított szinthez szükséges győzelmek felezése ($17/2 = 8.5 \sim 9$), és az adott sorának és oszlopának a metszete).

Ezek a szinteken a szint lépés arányailag kevés játékot igényel,

- 1 csapat napi 24 csata és 50% winrate mellett ezt 3 óra alatt teljesíti (másfél nap). Erre nagyjából 30-35 tank szükséges fejenként (repair kitek használatával ez letornázható 25 és 30 közé).
- 2 csapat a fentiek mellett 2 óra alatt ér el idáig, fejenként 20-25 tank
- 3 csapat a fentiek mellett 1 óra 20 perc alatt, fejenként 15-20 tank
- 4 csapatnak 1 óra, játékosonként 10-15 tankot igényel.

Közepes szintek

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		Sum req win	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
10	2	1390,00	62	18	10	220	46	13		17	29	31	33	36	38	40	42	44	47	49	51
11	4	1495,00	64	19	10	240	48	14		21	30	33	35	37	39	42	44	46	48	51	53
12	4	1600,00	65	19	10	260	50	16		25	31	33	35	37	40	42	44	47	49	51	54
13	4	1705,00	67	20	10	300	62	17		29	32	34	36	39	41	44	46	48	51	53	55
14	4	1805,00	68	20	10	320	66	18		33	32	34	37	39	42	44	46	49	51	54	56
15	4	1910,00	70	21	12	360	68	20		37	33	36	38	41	43	46	48	50	53	55	58
16	4	1990,00	85	25	12	420	80	21		41	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70
17	4	2090,00	95	28	12	520	100	22		45	45	48	51	55	58	62	65	68	72	75	78
18	4	2185,00	105	31	12	600	120	24		49	50	53	57	61	64	68	72	75	79	83	87
19	4	2280,00	115	34	12	700	140	25		53	54	58	62	66	70	75	79	83	87	91	95
20	4	2375,00	126	37	12	800	160	26		57	59	64	68	73	77	82	86	90	95	99	104
21	4	2470,00	128	38	14	840	168	28		61	61	65	70	74	79	83	88	92	97	101	106

Ahogy látható az ábrán 15-ös szintig nincs nagy változás, az eddigi lineáris konstrukcióhoz mérten (habár a szint növeléséhez 2 helyett már 4 győzelem igényeltetik).

15-ös szint után a pont emelkedés viszont sokszoros. Ez azt jelenti, hogy jelentős pont többletre tud szert tenni egy csapat, ha ezeket a szinteket el tudja érni azokhoz mérten, akik csak 10-es szintig tudnak eljutni tankállományból.

Példa¹: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), és a klán 15-ös szintig tud haladni

Sok csatára vetítve átlagosan **38-40 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok. (Eredmény: a táblázat adott oszlopán (győzelmi arány) a visszaállított szinthez szükséges győzelmek felezése ($37/2 = 18.5 \sim 19$), és az adott sorának és oszlopának a metszete)

Példa²: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), a klán tud szinteket lépni egészen 20-ig (és ott állítják vissza az esemény haladást)

Sok csatára vetítve átlagosan **47 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok.

Ennek eléréséhez már jócskán több játékidő/csapat/tank szükségeltetik (20-as szinthez, napi 24 csatával/csapat és 50% winrate-el):

- 2 csapatnak ehhez 4 óra és 45 perc lenne szükséges, valamint fejenként minimum 60-65 tank (javításokkal is csak 50-ig tornázzható le)
- 4 csapatnak ehhez 2 óra és 25 perc, valamint fejenként 30-35 tank kell
- 6 csapatnak ehhez 1 óra és 35 perc, valamint fejenként 20-25 tank kell
- 8 csapatnak ehhez 1 óra és 12 perc, valamint fejenként 15-20 tank kell
- 10 csapatnak kb 1 óra, fejenként kb 12 tank kell.

Magas szintek

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	Sum req win	25%	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%
20	4	2375,00	126	37	12	800	160	26	57	59	64	68	73	77	82	86	90	95	99	104
21	4	2470,00	128	38	14	840	168	28	61	61	65	70	74	79	83	88	92	97	101	106
22	4	2560,00	129	38	14	880	176	29	65	61	65	70	74	79	84	88	93	97	102	106
23	4	2655,00	131	39	14	920	184	30	69	62	67	71	76	80	85	90	94	99	103	108
24	4	2740,00	132	39	14	960	192	32	73	62	67	72	76	81	86	90	95	99	104	109
25	4	2830,00	134	40	14	1,000	200	33	77	64	68	73	78	82	87	92	96	101	106	111
26	4	2900,00	135	40	14	1,080	216	36	81	64	69	73	78	83	88	92	97	102	107	111
27	4	2985,00	136	40	14	1,160	232	38	85	64	69	74	78	83	88	93	98	102	107	112
28	4	3070,00	138	41	14	1,240	248	41	89	65	70	75	80	85	90	94	99	104	109	114
29	4	3155,00	139	41	14	1,320	264	44	93	66	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
30	4	3235,00	141	42	14	1,400	280	46	97	67	72	77	82	87	92	96	101	106	111	116

Nem kívánom publikusan elkapatni a magas szintek kielemezését (20-as felett), mert véleményem szerint a 2024-es téli cw-n ennek elérése maximum 4-5 magyar klánnak lehetséges rendszeresen (akár rendszertelenül).

Ezen a szinten minden további győzelem megkétszerezi a 10-es szinten szerezhető pontok számát, ami egy hatalmas előnyt jelent azoknak, akik ilyen klánokban játszanak (ennek pontos értékét majd az esemény fogja megmutatni, de némileg kitérek rá egy kicsit később is).

Példa¹: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), a klán tud szinteket lépni egészen 25-ig (és ott állítják vissza az esemény haladást)
Sok csatára vetítve átlagosan **56 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok. Ez 60%-al több ahhoz a klánhoz viszonyítva, ahol csak 10-es szintig jutnak el reset előtt és kb 40%-al több azokhoz képest akik 15-ös szintig haladnak.

Példa²: 1 csapat játszik, 45% győzelmi aránnyal (előzetes elvárás teljesítve), a klán tud szinteket lépni egészen 30-ig (és ott állítják vissza az esemény haladást)
Sok csatára vetítve átlagosan **62 személyes fame** pontot kapnak csatánként a játékosok. Ez 77%-kal több 10-es szintig jutáshoz viszonyítva, és kb 60%-kal több a 15-ös szintig jutáshoz viszonyítva.

Fontos érteni, hogy itt a példában nincs idő limit. Ha egy csapat képes erre, akkor teljesen lényegtelen, hogy azt 2 óra alatt, vagy 5 nap alatt éri el.

Ugyanis, ha az időt nézzük (25-ös szinthez, napi 24 csatával/csapat és 50% winrate-el):

- 1 csapattal ekkora győzelmi aránnyal lehetetlen (nincs ennyi 10-es tank a játékban...)
- 2 csapatnak 6 óra és 25 perc, valamint fejenként 75 tank (javításokkal 65)
- 4 csapatnak 3 óra és 15 perc, valamint fejenként kb 40 tank kell
- 6 csapatnak ehhez 2 óra és 10 perc, valamint fejenként 25-30 tank kell
- 8 csapatnak ehhez 1 óra és 40 perc, valamint fejenként 20 tank kell
- 10 csapatnak kb 1 óra és 18 perc, fejenként kb 16 tank kell.
- 12 csapatnak kb 1 óra és 5 perc, fejenként kb 13 tank kell.

Tank javítás

Összességében a javítás mechanikája és a javító készletek száma szintenként nem változott, ide bemásolom a tavaly nyári eventre kidolgozott részt.

Egy adott tank javítása a következő módon számolható:

$$\text{Javítás ára} = 10 + \text{hányszor volt a tank javítva a klánban}$$

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

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

Röviden alap felállásból 1 vereség után ez $10 + 11 + 12 + 13 + 14 + 15 + 16$.
A 7 javításra véve az átlag költség 13 (Összesen 91).

Ha viszont a játékosok mindegyike különböző tankkal játszik, akkor az össz javítási költség 1 vereség után $7 * 10 = 70$.

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

Egy tank javítása 10 javítás után (ekkor 20-ba kerül) már 100%-al többbe kerül, amihez viszonyítva egy teljesen új tank javításával a költség fele (50%) megspórolható.

Összegzés

A személyes 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” szinten próbáljuk csak 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)
- Sok csapat

A fentiek prioritációs sorrendje azonban megváltozott tavalyhoz képest! Mivel nyáron még lineáris volt a pont növekedése, így a folyamatos „best setup”-al való játék és a folyamatos stage reset nagyjából kiegyenlítette a pontok behozatalát azokhoz a klánokhoz viszonyítva, akik magasabb szintekre jutottak, ám a rosszabb setupokkal rosszabb győzelmi arányt értek el.

Ezúttal azok a klánok, akik 75% győzelmi arányt érnek el folyamatos előrehaladás visszaállítással ugyanannyi személyes fame pontot kapnak, mint egy klán amely képes 25-ös szintre feljutni mindössze 30%-os győzelmi aránnyal és fele annyit azokhoz a klánokhoz viszonyítva akik ezt (25-ös szint elérése) legalább 45% győzelmi aránnyal teszik. Sok csapatos klán személyes fame pont terén akár 40% győzelmi aránnyal felérő előrehaladást tud biztosítani a tagjainak.

Ahogy fentebb is látható volt ezen szint elérése igen jelentős tankállományt, vagy magas csapatmennyiséget kíván. Egyik sem egyszerű, a játékosok jelentős része nem rendelkezik ekkora mennyiségben 10-es tankokkal (és belőlük is legalább 7 kell egy csapatba), a sok csapathoz pedig a javító készletek gondos beosztása szükségeltetik.

A legoptimálisabb sok csapat, melyek legalább 25 meta, vagy kompetitívra alkalmas tankkal rendelkeznek (a hiány a napi 25-30 játékhoz kipótolható repair kitekből), és naponta képesek stage resetre, hogy a napi bónuszt is rendszeresen leszedjék a tankokról.

2. Mechanikai specifikációk

Minden klánnak ki kell választania egy 2 órás időzónát minden estére. A kiválasztott időzónán belüli 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, 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) pont fordítva működik...

Amennyiben egy tank kifagyott állapotban kezdi el a csatát, de a csata közben azt megjavítják (3rd person), 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 „aktív” (= 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 „használható” 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 elérhető státuszban lesznek, DE

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

A kampány alatt újonnan 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. DE amennyiben egy klán képes a szint visszaállítást egész 2 órás

periódusokra tenni, abban az esetben plusz játékosok tudnak csatlakozni az event alatt is hátrány nélkül.

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

Amennyiben a szintek visszaállítása úgy történik meg, hogy egy csapat és 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 gyűjt a csapat.

A szint visszaállítását követően minden játékos minden tankja „aktív” státuszt kap a klánban (azoknak is, akik meccsben voltak a visszaállítás időpillanatában)

A szint visszaállítását követően a megmaradt javító csomagok elvesznek és azokat az újonnan megszerzett javító csomagok helyettesítik.

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 kiéréssel/kilépéssel, illetve az osztagból való teljes kilépéssel frissül, tehát ha egy kifagyott tankot kiválaszt valaki, majd azt javítják az osztag fölön kívül (3rd person), 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.

3. Egyéb tapasztalatok

Ahogy korábban is írtam, 2 óra nem jelent kevesebb játékot egy hagyományos cw-hez mérten, csak sűrűbb menetrendet. Ebben az esetben a Csata ütközet még inkább meg kéne dobja ezen játékok sebességét, 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.
- nincs elég csapata, mivel így sokkal több tankra van szükség, ami azt eredményezi, hogy a kevésbé meta setupokkal többet kell játszani a bónusz pontok, illetve a szint felhúzásához.

A háttérmenedzselés nem csökken (csak, mint mindig, most is változik). Van effektív mód az előrehaladáshoz, ahogy lehetőség hatalmas baklövésre is, látszólag ezek jelenleg a garázsban elvesztegethető percek setup cserével és javítással, illetve a túl korai (kényszerű) stage reset.

(Sokkal előnyösebb pozíciót tud biztosítani egy nagy klán – 8+ csapattal – , még nagyon rossz csapatoknak is, mert a szintek akár 30-40% winrate különbséget is kisegítenek 20-30-as szint játszásával)

Források:

- Előző event tapasztalatai és leírások hozzá itt a fórumon
- Nyílt tesztserver (februári 1. iteráció)
- <https://worldoftanks.eu/en/content/guide/general/maneuvers-2024-regulations/> (angol)
- <https://worldoftanks.eu/hu/content/guide/general/maneuvers-2024-regulations/> (magyar)