

Egy téma, ami nem téma: Felderítés és álcázás.

Tartalomjegyzék

Tartalom

Tartalomjegyzék	1
Alap információk (olvasd el!)	2
Teszt: https://forms.gle/WeLvfyAaV3SJhFiS7	3
Bevezetés (Nem kell elolvasni).....	4
Ami odavaló, de mégsem (avagy miért 90 ponttól lehetetlen).....	5
Proxy (és egyéb láthatósági zónák)	6
Álcaértékek	7
Parancsnok látási rendszere (röviden: CVS)	8
Szellőzés, és legénységi bónusz	8
Összefoglaló	9

Alap információk (olvasd el!)

A doksi kifejtései elsősorban az alábbi „teszt” okán születtek meg:

<https://forms.gle/xhwHviRnhLTzE2vT7>

A kérdőívhez az alábbi információk fontosak:

- Ez a teszt semmilyen felmérést nem szolgál, adatot nem ment, a kitöltéshez sem kell google fiókkal rendelkezni.
- A teszt **akármennyiszer kitölthető**. Egyes kérdésekre több helyes választ is be kellhet jelölni. (checkbox)
- A teszt automatikusan pontoz, a kitöltést követően a helyes válaszok megtekinthetők, több helyen magyarázattal, kisvideóval ellátva.
- A teszt alapértelmezetten 92 pontos. Az **utolsó 8 kérdés direkt lett nagyon nehéz**, időráfordítás nélkül lehetetlen jól válaszolni rájuk (tippelni lehet), tehát **ajánlom kihagyásra**, főként ha a teszt első fele is fennakadásokat okoz.
- Ajánlom a teszt kérdéseinek alapos elolvasását, átgondolását, és akár külső oldalak, vagy a kliens használatát. **Mindemellett felhívom a figyelmet, ha valaki külső oldalakra támaszkodik, akkor azoknak nézze meg a keltét (megírásának időpontja). Vannak olyan oldalak, ahol több évvel ezelőtti adatok láthatók (melyek már nem érvényesek), és vannak náluk frissebb, a fejlesztők által közzétett mechanikai weboldalak, videók.**
- Lett pontozótáblázat (*Ehhez annyit, hogy kitöltöttem kettő olyan kezdő játékossl a tesztet, akik nem vagy nagyon keveset értenek a játék ezen részéhez, illetve magam is osztályoztam az egyes kérdésekre adható válaszok fontosságát valós játék terén*)

Pontozás: igazából csak akkor van bármilyen jelentése, ha valaki segítség használata nélkül tölti ki ÉS nem tippetget. Egyébként figyelembe se kell venni:

Pont	Alsó határ	Felső határ	"értékelés"
0	12		Rossz
13	21		Átlagon aluli
22	35		Átlagos
36	49		Jó
50	64		Nagyon jó
65	89		Kiemelkedő
90	100		Lehetetlen

ELŐSZÖR TÖLTSD KI A TESZTET!

Csak utána olvasd el az alábbi dokumentumot!

Teszt: <https://forms.gle/WeLvfyAaV3SJhFiS7>

Bevezetés (Nem kell elolvasni)

Tehát aki itt van, az vélhetően kitöltötte a tesztet, elért valamilyen eredményt, és vannak kérdései az egyes válaszokkal kapcsolatban.

Először is felhívom a figyelmet, hogy a „teljesen nyilvánvaló” kérdésekre (például: **mekkora a felderítési távolság?**), illetve a „szerintem” elég részletesen levezetettekre nem fogok kitérni. (A kérdőív kitöltése után megtekinthetők ezek, a helyes válaszokkal együtt.)

Na most, hogy ezen túlestünk még van pár kiemelendő információ.

- A játék (World of Tanks) több tucat módosításon esett át az évek folyamán, és habár ez lehet nem nyilvánvaló, de többek közt a mechanikák is változtak (nem kevés esetben). Pár nagyobb változtatás:
 - Az egyes technikai távolságok (render), vagy pálya távolságok mérete és vagy alakja.
 - Egy tank spotra kerülése, a tankok megjelenítése, a spotolás hossza.
 - A játékban található növényzeti elemek álcaértéke és ezek maximuma
 - A játékban található épületek „átláthatósága” / rombolhatósága.
 - Skillek és felszerelések, melyek a felderítést, és a rejtőzködést segítik elő.
- Egyértelműnek veszem (és remélem nem leszek kétségbe vonható emiatt), hogy amennyiben egy témát illetően „13” különböző forrás van jelen, akkor minden esetben az alábbi a prioritási sor:
 - 1. A fejlesztők által közzétett információk. (Poszt, Videó)
 - 2. A hivatalos fórum moderátorai által közzétett információk (Komment)
 - 3. A hivatalos oldalon elérhető játékleírás (eseteiben külső segítséggel lettek megírva, ritkán lettek frissítve) ÉS
 - 3. Időrendi sorrendiség (minél később lett közzétéve, annál biztosabb, hogy nem tartalmaz hamis információt)
 - 4. Profi játékosok leírása, kifejtése (Blog, Videó, Stream)
 - 5. Minden egyéb.

Csak példának vegyük az alábbi oldalt:

http://www.wotinfo.net/en/noobcorner?article=vegetation_camo

És az alábbi videót:

<https://www.youtube.com/watch?v=CRQh61Dogdk&t=514s>

Az utolsó frissítés a weboldalon 2015-ös, a videó 2019-es. Mivel mindkettő tartalmaz információt egy adott témát (ez esetben a növényzeti elemek álcaértékét) tekintve, így az utóbbi az elfogadott tény, és az előbbi már nem érvényes információ. Hasonlóan, ha találunk a témát illetően egy még későbbi videót (hivatalosat), akkor az az új elfogadott tény, míg a korábbi érvényét veszti.

Kellemes olvasást kívánok!

Ami odavaló, de mégsem (avagy miért 90 ponttól lehetetlen).

Volt egy ilyen kérdés:

Milyen távolságon kívül jár kevesebb, avagy mely távolságon belül jár több tapasztalat (és kredit) a sebzésért. (megjegyzem a kredit részt kivettem a kérdésből, mert a szándék amiért odakerült félreérthető, lévén a kreditet nem ez adja).

Close combat bonus | Damaging enemy tanks at under 200m range gives a very small bonus

Forrás: https://wiki.wargaming.net/en/Battle_Mechanics#Experience_and_Credits

Miért volt a kredit is ott a kezdeti kérdésben?

Alapvetően minél közelebb vagyunk az ellenfélhez egy tűzharc alatt, annál nagyobb a valószínűsége, hogy mi derítjük fel. Sok esetben kapunk rész-jutalmat assist formájában, annak ellenére, hogy nem csak mi derítjük fel az ellenfelet, ráadásul nem is láncoljuk. Mivel a hivatalos leírások erre a speciális folyamatra (illetve a legtöbb támogatásból járó bónuszra) nem adnak magyarázatot, így be kell érünk azzal, hogy bizony kreditből is többet kapunk, amennyiben több hozzájárulást érünk el az ellenfél tankjaira.

A 300 méter a legvártabb bejelölendő válasz, hiszen ez az a távolság, ami a kliensen belül is fel van tüntetve az eredményjelzőn. Annak a célja kissé egyoldalúbb: Akkor kapjuk meg a sebzésünk után járó teljes xp és kredit mennyiséget, ha a sebzés kiosztása mellett a célpontunkat is mi derítettük fel, és tartottuk felderítve a sebzés kiosztása alatt. Ez a távolság már viszonylag szokott akkora lenni, amelyen kívül az ellenfelet már nem mi derítjük fel.

Rankeden is 300 méter az elvárt közelség egyes tankok „Role”-xp bónuszához. Egyértelmű, hogy ez a fenti számmal összefügg, és az is, hogy ez a feltétel még nem feltételezi, hogy a tank fel is deríti a vele szemben állókat, viszont erőteljesen meghatározza a játszható pozíciókat. (Már amennyiben a bónusz eléréséért is megyünk.)

Az utolsó 8 mellett ez az a kérdés, amit direkt levontam az értékelésnél, mivel csak „közvetetten” kötődik a felderítéshez.

Proxy (és egyéb láthatósági zónák)

50 méteres barátunkat mindenki ismeri. Áthatol fán, bokron és épületen is. De mégis hogyan? Elsősorban érteni kell, hogy a spot körök nem síkban, hanem térben vannak.

Mit jelent ez: Mindegyik kör, valójában egy gömb.

Ugyanakkor a tankok nem egységesen felderíthető objektumnak számítanak:

Van 7 pont, melyet fel lehet deríteni.

Van 2 pont, melyből képesek vagyunk felderíteni.

(Ebből ugye 2 megegyezik, de lásd a tesztben is elérhető videót)

Tudjuk (már aki), hogy a 9.16-os frissítés forradalmasította a felderítést:

Forrás: <https://worldoftanks.eu/en/news/general-news/version-916-spotting-improvement/>

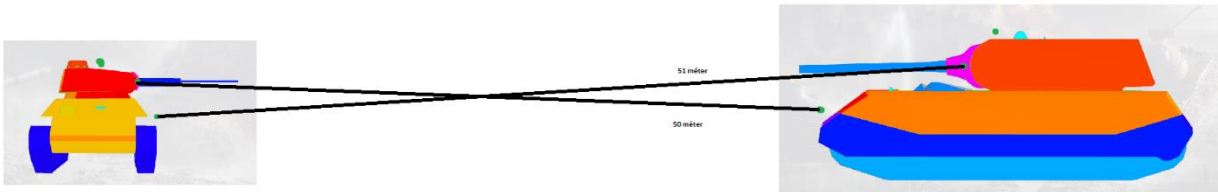
A tankok a csata kezdetén betöltődnek mindenki számára, és ha a láthatósági rendszer feltételei teljesülnek, akkor a monitorunkon is láthatóvá válnak azok.

Milyen feltételnek kell teljesülnie?

A tankunk felderítési portja, illetve az ellenfél láthatósági portja között 50 méter, vagy kevesebb távolság. A kérdés így szólt a tesztben:

Lehetséges-e, hogy mikor 2 tank proxy közelségbe ér egymáshoz felderítetlenül, az egyik hamarabb derítse fel a másikat? (Tehát előfordulhat-e, hogy a kettő tank közül az egyik hamarabb kap spotot a másiktól?)

A válasz igen, lehetséges. Ez a tankok különböző felépítése okán alakulhat ki.



Az alábbi stilizált ábrán szemléltetem: Amennyiben a jobb oldali tank, közeledik a bal oldalihoz, és esetleg nem derítik fel egymást (túl sok álca, kevés látótávolság, épület), akkor proxy közelségbe érve (tehát mikor az 50 méter szabály teljesül) a mintában ábrázolt Maus előbb kap felderítést, ugyanis az ő láthatósági portja (ezesetben a tank orra) közelebb van a bal oldali tank felderítő portjához (cső töve), mint a bal oldali tank láthatósági portja (tank bal oldala), a jobb oldali tank felderítő portjához (szintén a cső töve).

Mekkora ennek a jelentősége?

Kicsi... Nagyon kicsi, az esetek többségében 1 méternél kevesebb ez a távolság. A játékban nagyon ritkán észrevehető. Ugyanakkor jelen van.

Mégis miért nem került akkor ez a kérdés is az egyel ezelőtti mellé?

Ez a csekély távolságritka esetekben könnyű tankoknál, és néha közepes tankoknál kihasználható a játékban, de ehhez érteni kell, mikor vagyunk olyan szituációban, hogy csak proxy távolságból képes minket az ellenfél felderíteni.

Álcaértékek

Kérdések:

Hány, különböző mennyiségű álcaértéket adó objektum van a játékban (Szilárd objektumokat nem tekintve)?

A felsoroltak közül mekkora álcaértékkel rendelkezhet egy (!) növényzeti elem (fa, bokor)?

A felsoroltak közül mekkora álcaértéket biztosíthat TÖBB (2, 3, ...) növényzeti elem együttesen? (Tehát ha egy értéket csak úgy kapnánk meg, hogy az csak 1 növényzeti elem értéke, akkor ne jelöljük meg, mint választ!)

Tisztaság kedvéért, a legkésőbbi forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=S3FFqmdxtiU>

Tehát a bokrok/fák álcaértéke az alábbiak lehetnek (**2 fajta**):

- 25%
- 50%

Ezen felül a maximális környezet által elérhető álca 80%.

Több bokor az alábbi értékeket adhatja:

- $25+25 = 50\%$
- $25+50 = 75\%$
- $25+25+25 = 75\%$ vagy $25+50 = 75\%$
- Minden egyéb esetben 80%.

Tehát az teljesen jelentéktelen, hogy 2, vagy 12 bokor mögé áll be valaki Prokhorovkán.

Adnak-e a fák törzsei álcaértéket: Igen, a kidönthető fák törzsei adnak álcaértéket. Ugyanakkor vegyük figyelembe, hogy egy fatörzs vékony, tehát ez csak akkor hasznos információ, ha nem opció egy fa kidöntése ('vak' célponttá válás), vagy ha nagyon sok van belőle.

A fenti érték egyedül a tankunk álcaértékével javítható, ugyanakkor ez is korlátozott minden tank esetében.

Mikor érhattük el ebben a rendszerben a 100% álcát a Felszerelés 2.0 előtt:

- 25% bokor + 75% álca
- 50% bokor + 50% álca
- 75% bokor + 25% álca
- 80% bokor + 20% álca

Küszöbértéknek nevezem azokat az értékeket, melyek a fenti lista összegeinek jobb oldali részén láthatók: Ha tudjuk, hogy a tankunk álcaértéke ezen határ felett van, akkor tudjuk, hogy mikor nem tudnak felderíteni minket, függetlenül a minket spotolni kívánó tanktól.

Azonban a Felszerelés 2.0 -val bejött az egyik legmegkérdőjelezhetőbb felszerelés: ...

Parancsnok látási rendszere (röviden: CVS)

Angolul: Commander Vision System

A mozgó tankok álcáját 10/12.5%-al, a növényzet mögött álló tank álcáját 15/20%-al csökkenti. Ez nem csak a tankunk, hanem a környezet álcájára is vonatkozik. (Ezt a fenti videó erősítette meg hivatalosan.)

Mikor érhetünk el az új rendszerben 100% álcát, ha valaki CVS-t használ:

- 25% bokor + 100% álca
- 50% bokor + 75% álca (**Ez a teszt utolsó kérdése**)
- 75% bokor + 50% álca
- 80% bokor + 45% álca

Oppá! Hirtelen nehezebben teljesíthetővé váltak a küszöbértékek. Mindamellet sokkal „taktikusabbá” vált felderítővel játszani: a fenti értékek megoldása Tier 8 felett nem csak a játéktudást, hanem a mechanikai tudást is elvárja.

Szellőzés, és légénységi bónusz

A szellőzés a légénységnek ad bónuszt, nem közvetlenül a tank értékeinek. Mivel a szellőzés is 5% bónuszt ad (spec slotban 6-ot) hasonlóan a Bajtársak légénységi képességhez, így egyszerűen megállapítható a bónuszát a látótávra: kb. megegyezik a BIA-val. (lásd képen)

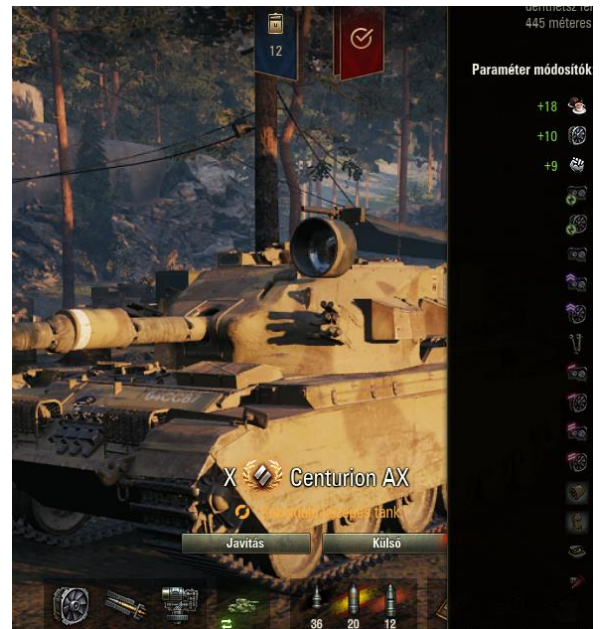
Ha valaki bonyolítani akarja, akkor használhatja a tesztben az utolsó 8 kérdés között is felírt képletet, és 5 százaléknyi különbség 2-3% bónuszt ad látótávra.

Azt sem szabad elfelejteni, hogy a légénység százaléka befolyásolja az egyes szerepekért járó bónuszt: a helyzetfelismerést a rádiós esetében.

Volt egy ilyen kérdés: **Ha 2 különböző tanknak az alap látótávja, skillezése és felszerelése is megegyezik, de az egyikben van 'rádiós' légénységi tag, míg a másikban a 'parancsnok' tölti be ezt a posztot, akkor melyik tanknak lesz magasabb látótávja?**

A parancsnok ad a többi légénységi tagnak 10% bónuszt. Ha maga a parancsnok a rádiós, akkor a rádiós nem kapja meg ezt a bónuszt, tehát a látótávja 1-2 méterrel kevesebb annál, mint mikor külön tag tölti be a posztot (rádióist). (Elhanyagolható, és a játékban nem mérvadó különbség)

Ha bármely másik tag (mely nem parancsnok) tölti be a rádiós posztját, rá érvényesül a 10%, s ezekben az esetekben nem lép fel különbség. (pl. egy töltő és rádiós között).



Összefoglaló

Mivel a könnyű tankok felszerelése elég specifikusak (CVS, álcát nyújtó felszerelés, távcső/periskóp/szellőzés), és mind Felderítés speciális slotot kíván (kivétel szellőzés, de mind közül a legkevésbé hasznos, kivétel egy EBR esetében), így el kell dönteni, hogy a tankunk elkötelezett-e a feladatát tekintve, vagy bizalmatlanok vagyunk a csapattal szemben (és magunkkal szemben is).

Tudom, hogy sokan nem szeretnek a garázsban időt tölteni, szívesebben játszanak, ugyanakkor érdemes tudni, hogy vannak olyan játékosok (például én is), akik a garázsban eltöltött idővel fordítják a meccsek egy részét a saját oldalukra: a tankok helyes felszerelésével.

Mivel a teszt nem (vagy nem elég részletesen) elmagyarázott kérdéseire adok ebben a dokumentumban választ, így nem fogok felszerelés összeállítási útmutatóval, és játékstratégiai ötletekkel előállni, ezekből van elég az interneten, jók is, rosszak is. A teszt a mechanikák elméletét hivatott felmérni, azokból is több olyat, melyek szélsőségesek (kevésbé ismertek) és könnyedén vezetnek konteóhoz.