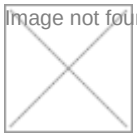
Mentor

FullSizeRender.jpg

Der Mentor ist eine Fertigkeit der Medium-Panzerklasse und hat, wie jede andere Fertigkeit, sechs Stufen. Mit jeder Stufe erhält man einen Prozentpunkt Bonus auf die Besatzungserfahrung aller Panzer (nachfolgend BXP genannt). Der Bonus wird auch auf doppelt, dreifach oder fünffach Punkte angerechnet.
Welche Auswirkungen er konkret hat, versuche ich nachfolgend mit einigen Beispielen zu zeigen.



Kosten der Ausbildung der Besatzungsfertigkeit "Mentor":
Bei der Erforschung der höheren Stufen greift der Bonus der erforschten, vorhergehenden Stufen. Daher sind die "realen" Kosten niedriger, als bei der Erforschung einer der anderen 17 Fertigkeiten ohne Mentorbonus:

Stufe	Bonus	Kosten	reale Kosten	Ersparnis
1	1%	25.000 BXP	25.000 BXP	-
2	2%	50.000 BXP	49.505 BXP	495 BXP
3	3%	100.000 BXP	98.039 BXP	1.961 BXP
4	4%	200.000 BXP	194.175 BXP	5.825 BXP
5	5%	624.000 BXP	600.000 BXP	24.000 BXP
6	6%	1.000.000 BXP	952.381 BXP	47.619 BXP

Folgend gehe ich davon aus, dass die Mentorfertigkeit ab Spiel Null auf ein gewisses Level gebracht wird, um den maximalen Effekt der Fertigkeit zu nutzen. Im Anschluss werden alle 17 weiteren Fertigkeiten mit Hilfe des erforschten Mentorfähigkeitslevels von Level 0 auf Level 6 gebracht:

Mentor
1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit = 1.885.849 BXP reale Kosten + 113.151 BXP Ersparnis
Gesamtersparnis: 17 x 113.151 BXP Ersparnis = 1.923.567 BXP Ersparnis
Gewinn: 1.923.567 BXP Ersparnis - 1.919.100 BXP Kosten = **4.467 BXP Gewinn**

Mentor
1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit= 1.903.809 BXP reale Kosten + 95.190 BXP Ersparnis pro Fertigkeit
Gesamtersparnis: 17 x 95.190 BXP Ersparnis = 1.618.230 BXP Ersparnis
Gewinn: 1.618.230 BXP Ersparnis - 966.719 BXP Kosten = **651.511 BXP Gewinn**

Mentor
1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit= 1.922.115 BXP reale Kosten + 76.885 BXP Ersparnis pro Fertigkeit
Gesamtersparnis: 17 x 76.885 BXP Ersparnis = 1.307.045 BXP Ersparnis
Gewinn: 1.307.045 BXP Ersparnis - 366.719 BXP Kosten = **940.326 BXP Gewinn**

Mentor
1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit= 1.940.777 BXP reale Kosten + 58.223 BXP Ersparnis pro Fertigkeit
Gesamtersparnis: 17 x 58.223 BXP Ersparnis = 989.791 BXP Ersparnis
Gewinn: 989.791 BXP Ersparnis - 172.544 BXP Kosten = **817.247 BXP Gewinn**

Mentor
1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit= 1.959.804 BXP reale Kosten + 39.196 BXP Ersparnis pro Fertigkeit
Gesamtersparnis: 17 x 39.196 BXP Ersparnis = 666.332 BXP Ersparnis

Gewinn: 666.332 BXP Ersparnis - 74.505 BXP Kosten = **591.827 BXP Gewinn**

Mentor

1.999.000 BXP Kosten pro Fertigkeit= 1.979.208 BXP reale Kosten + 19.792 BXP Ersparnis pro Fertigkeit
Gesamtersparnis: 17 x 19.792 BXP Ersparnis = 336.464 BXP Ersparnis
Gewinn: 336.464 BXP Ersparnis - 25.000 BXP Kosten = **336.439 BXP Gewinn**

So lässt sich leicht ablesen, dass die Erforschung der Mentorfertigkeitenstufe 4 am lukrativsten ist und ab Stufe 5, die Gewinne durch den Bonus, von den erhöhten Kosten für die Ausbildung, wieder aufgefressen werden. Aber auch mit minimalem Einsatz auf den Stufen 1-3, lässt sich noch ein schöner Gewinn erzielen.

Ich kenne einige Spieler, die andere Fertigkeiten dem Mentor vorgezogen und bisher nicht einmal die Stufe 1 erforscht haben. Wie sieht es also bei einem recht weit fortgeschrittenen Spieler aus? Lohnt es sich hier noch in den Mentor zu investieren? Dazu gehe ich davon aus, dass alle anderen Fertigkeiten schon auf Stufe 5 erforscht sind und die Mentorfähigkeit noch gar nicht. Es sind also noch 17 Millionen BXP und der Mentor zu erforschen :

16.037.736 BXP = Ersparnis durch Bonus 962.264 BXP
Gewinn: 962.264 BXP - 1.919.100 BXP Kosten für Stufe 6 Mentor = **-956.836 BXP**

16.190.476 BXP = Ersparnis durch Bonus 809.524 BXP
Gewinn: 809.524 BXP - 966.719 BXP Kosten für Stufe 5 Mentor = **-157.195 BXP**

16.346.154 BXP = Ersparnis durch Bonus 653.846 BXP
Gewinn: 653.846 BXP - 366.719 BXP Kosten für Stufe 4 Mentor = **287.127 BXP**

16.504.854 BXP = Ersparnis durch Bonus 495.146 BXP
Gewinn: 495.146 BXP - 172.544 BXP Kosten für Stufe 3 Mentor = **322.602 BXP**

16.666.667 BXP = Ersparnis durch Bonus 333.333 BXP
Gewinn: 333.333 BXP - 74.505 BXP Kosten für Stufe 2 Mentor = **258.828 BXP**

16.831.683 BXP = Ersparnis durch Bonus 168.317 BXP
Gewinn: 168.317 BXP - 25.000 BXP Kosten für Stufe 1 Mentor = **143.317 BXP**

Hier sehen wir, dass sich die Erforschung der höheren Stufen gar nicht mehr rechnet. Bis Stufe 3 (evtl 4) ist aber auch zu so einem späten Zeitpunkt noch ein Gewinn zu machen.

Mir ist klar, dass die Annahmen sehr allgemein gehalten sind und nicht auf jeden zutreffen. Mithilfe der realen Kosten Tabelle, lässt sich aber jeder Fall individuell berechnen. So könnt ihr dann leicht herausfinden ob es sich für euch lohnt, den Mentor gezielt zu pushen. Ich habe ihn damals vor allen anderne Fähigkeiten auf 5 gebracht. Im Nachhinein ein Fehler. Aber den können sich ja eventuell jetzt einige sparen.

Fazit: Der Mentor ist eine relativ schwache Fertigkeit. Bewusst gepusht (von Anfang an auf Stufe 4 gelevelt) kann man sich fast eine Million Besatzungserfahrungspunkte sichern.

>>> Mentor auf 4, das rat ich Dir! <<<