WN8

WN8 Rating

Abgeleitet aus der WN-Wiki Beschreibung
http://wiki.wnefficiency.net/pages/WN8_(deutsch)

Ich gehe dabei davon aus, dass der zugrunde liegende statistische Hintergrund von wotbstars für Blitz nicht verändert wurde, sondern nur die Gewichtung der Einflussgrößen (?) und natürlich die Mittelwerte pro Panzer.

Die benutzten Mittelwerte pro Panzer finden sich übrigens auf wotbstars - Tank Averages – Select metric – Median/WN8 baseline.

Damit sind wir auch schon bei der größten Änderung zu WN7: WN8 arbeitet mit Mittelwerten der Einflussgrößen pro Panzer, WN7 mit mittleren Werten pro Tierstufe.
Deshalb kommen starke Panzer bei WN7 besser weg, weil sie den mittleren Wert pro Tierstufe, insbesondere bei Schaden, oft leichter erreichen. Bei WN8 kommt man besser weg wenn man Panzer gut fahren kann, mit denen sonst nicht viele einen hohen Schaden verursachen.

Was geht nun in die Wertung ein (Einflussgrößen)?
dmg – Schaden
frags/kills – Abschüsse
Spots – aufgeklärte Panzer
def – Verteidigungspunkte
win-rate – Siegquote

Was geht nicht in die Wertung ein?
Spotting Damage (DUD – Damage Upon Detection)
Basis Eroberungspunkte
avg XP
Vor-/Nachteile durch: Free XP, stock grind, premium vs nonpremium Account
Zugrate

Wie wird gerechnet?
Im 1. Schritt wird die Anzahl der Gefechte pro Panzer auf einem Account mit den erwarteten Mittelwerten pro Panzer multipliziert (Für jede Einflussgrößen). Anschließend werden die tatsächlichen Werte des Accounts durch die erwarteten Werte dividiert.
Es zählt also nicht, wie viel Du aufklärst, sondern wie viel Du aufklärst im Vergleich zum Durchschnittsspieler, wenn dieser den gleichen Panzer fährt. Damit bewertet man, das bspw. eine Aufklärungs-Rate von 1,6 für einen E100 super wäre, für einen T62 aber nur mittel.

Anschließend erfolgt Schritt 2, mit dem unter anderem sichergestellt wird, daß ein außergewöhnlich hoher Wert bei einer Einflussgrößen nicht unberechtigterweise ein zu hohes Ergebnis verursacht. Als gutes Beispiel wird hier, der "Suicide Scout" genannt.
Start des Spiels:
1."Bewegung"
2.Crusader (nur ein Beispiel) funkt "Angriff" – manchmal auch zeitgleich zu Bewegung und verschwindet in einer Staubwolke
3.In der gegenüberliegenden Kartenecke leuchten 7 Rote auf
4.Sind direkt wieder weg
5.Spielstand jetzt nach 15 Sekunden 0-1
Ich glaube, wir sind uns sicher, daß diese 7 Spots nicht wirklich zum möglichen Sieg beigetragen haben. Hiermit soll man also nicht den fehlenden Wert bei Schaden ausgleichen können.

Letzter Schritt:
Die einzelnen Einflussgrößen werden mit einem Faktor multipliziert, der die Wichtigkeit hervorhebt. Am wichtigsten ist dabei der verursachte Schaden mit den größten Faktor, er ist direkt für knapp 2/3 des Wertes verantwortlich. (Bezogen auf die Werte für WOT PC im Wiki).

Der verursachte Schaden taucht aber auch noch ein zweites Mal in der Formel auf. Dieses Mal zusammen mit dem Verhältnis zur Anzahl der Abschüsse. D.h. das Rating wird noch höher, wenn man hohen Schaden auch in Abschüsse umsetzen kann.
Die anderen Einflussgrößen gehen deutlich geringer ein. Für Interessierte hier die Gesamtformel:

WN8 = 980*rDAMAGEc + 210*rDAMAGEc*rFRAGc + 155*rFRAGc*rSPOTc + 75*rDEFc*rFRAGc + 145*MIN(1.8,rWINc)

Auf dieselbe Art und Weise wird eine WN8-Wertung pro Panzer berechnet und aus der Summe der einzelnen Einflussgrößen über alle Panzer auch eine Gesamt WN8-Wertung.

Da der durchschnittlich verursachte Schaden pro Panzer mit der Tier Stufe ansteigt, zeigt ein Rechenbeispiel im Anhang des Wiki, daß sich der Schadenskoeffizient und damit der WN8 Wert schneller ändert, in weniger Spielen, wenn Du diese in Panzern höherer Tier-Stufen absolvierst (Gleiches Level der Kunst vorausgesetzt, das Gegenteil gilt natürlich auch).

Falls ich noch etwas wichtiges vergessen haben sollte, bitte korrigieren!