KENJI ESTEVES

CONSULTOR DE JOGOS



Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Co-Autores

Nome: Hildo Capucci

Nick: Dristy

Server: 309 Pulse

Frase: O ataque crítico será mortal quanto mais seu status superar a defesa do adversário. Assim, equilibre status, chance e dano de crit.

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

1 – Definição de crítico

Crítico é um dano extra que se fundamenta no dano base.

Todo dano crítico possui um coeficiente de multiplicação do dano base. Se por exemplo o dano base for de 300 e o coeficiente de dano crítico for de 1,5 ou 150%, então o dano final será de 300 x 1,5 = 450.

O dano crítico é aplicado quando há um acerto crítico.

Este acerto crítico possui vários nomes como por exemplo:

- Chance de acerto crítico
- Crítico
- Acerto crítico
- Taxa de crítico

Os fundamentos iniciais para compreender o crítico do jogo, passa pela premissa de descobrir a chance de crítico base do jogo e o seu coeficiente de multiplicação.

A chance base foi descoberta por Hildo Henrique, usando um método de atacar 100 vezes com um metapod obteve 21 danos críticos e 79 não críticos. O que dá para entender que a chance de crítico base é de 20%.

Quanto ao coeficiente de multiplicação do dano crítico. Este é trivial, por observação simples foi considerado 1,5 ou 150%.

A segunda etapa sobre o crítico é compreender como as mecânicas funcionam. Uma delas está relacionada a chance de crítico ocorrer se caso o jogador usar duas chances simultaneamente.

Conforme teste no origens fada. Basta simplesmente somar as chances e reduzir a resistência do adversário.

Quanto ao uso de várias fontes de dano crítico, existem diversas mecânicas em RPG.

- Sobressair o maior crítico
- Somar todos os danos críticos
- Um dano crítico multiplicar o anterior

No caso do origens fada, conforme testes, se trata da segunda mecânica.

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

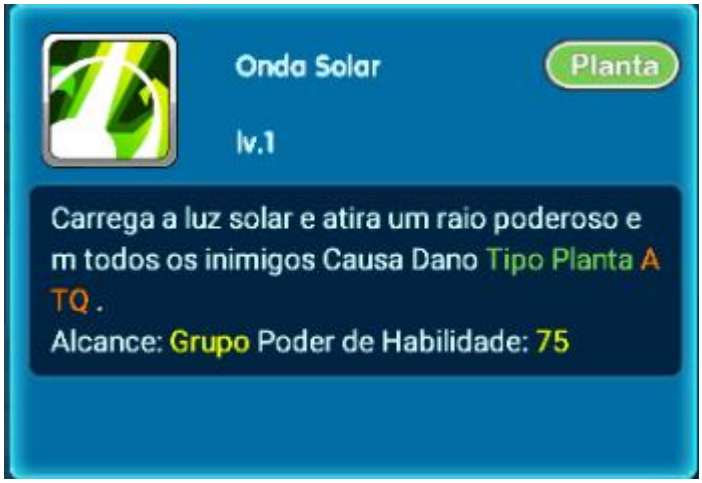
Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

2 – Mecânica de Chance de crítico

1	21	41	61	81
2	22	42	62	82
3	23	43	63	83
4	24	44	64	84
5	25	45	65	85
6	26	46	66	86
7	27	47	67	87
8	28	48	68	88
9	29	49	69	89
10	30	50	70	90
11	31	51	71	91
12	32	52	72	92
13	33	53	73	93
14	34	54	74	94
15	35	55	75	95
16	36	56	76	96
17	37	57	77	97
18	38	58	78	98
19	39	59	79	99
20	40	60	80	100

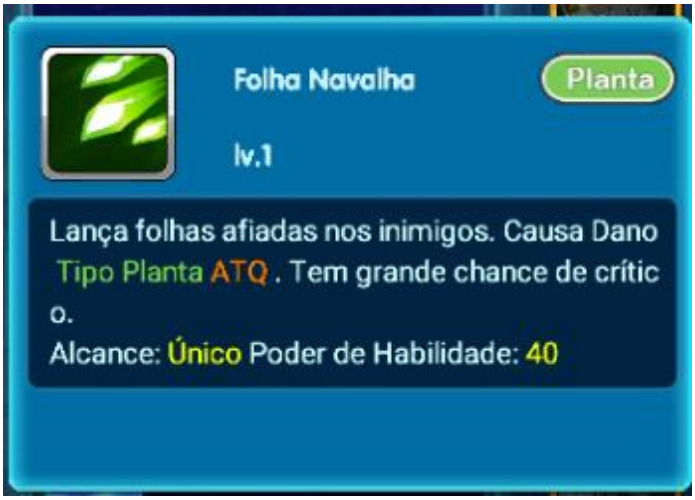
Esta tabela representa a chance de aplicar crítico em uma conta inicial. Conforme dados a chance base de crítico de uma skill é de 20 %



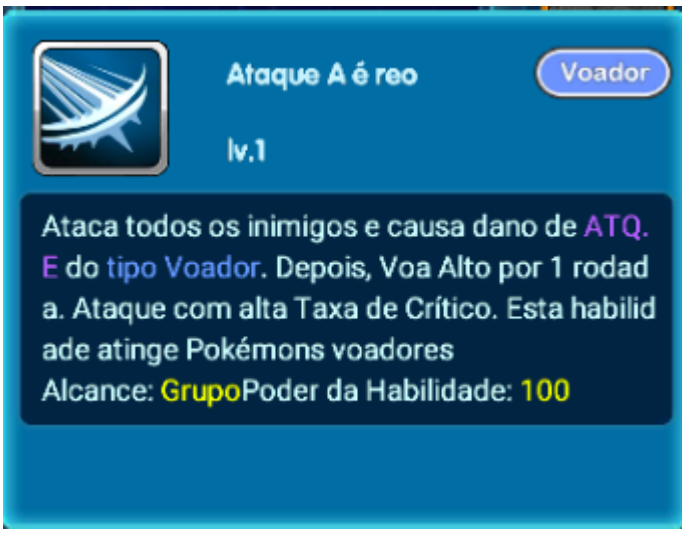


Skills como a de mega venusaur m tem 20% de chance base de aplicar crítico. Assim como todas as demais skills comuns



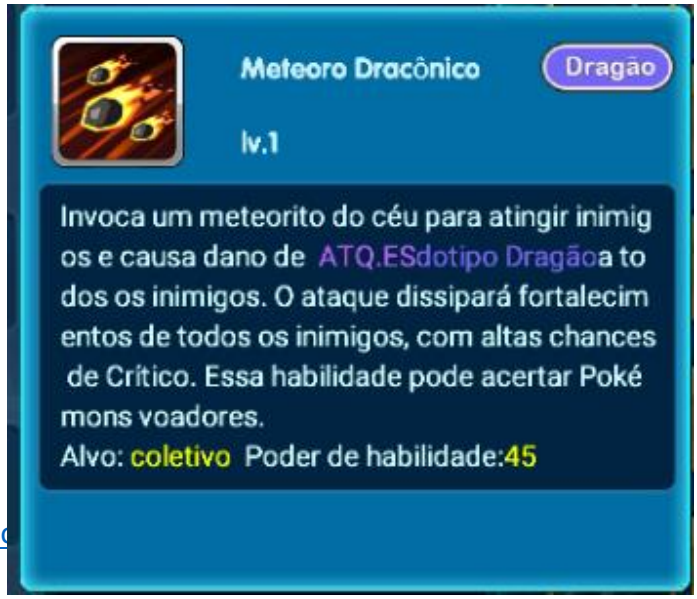


Skills com descrição de grande chance de crítico tem de 40% de chance base









Precisa de ajuda?

https://www.faceb

2.1 – Método de taxa de crítico



Estes são dados de danos em um mesmo alvo

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves



Número	Não Crítico	Crítico	
1	3594677	7916980	9220544
2	3622329	7943051	9246615
3	3649980	8012574	9307448
4	3705283	8099479	9342210
5	3732934	8134240	9368281
6	3732934	8134240	9411733
7	3788237	8264597	9455185
8	3804038	8507929	
9	3827739	8560071	
10	3831689	8577452	
11	3847490	8577452	
12	3859340	8612214	
13	3886992	8768642	
14	3890942	8890308	
15	3958095	9003283	
16	3985746	9020664	
17	3997597	9029354	
18	4084501	9072807	
19	4100302	9090187	
20	4155605	9151020	
21	4179306	9185782	

Não Crítico	Crítico			
6575632	19504514	18697800	18303408	18195848
6655469	18679874	18894998	19289390	16403153
6677242	16205956	16474860	19486588	17281572
6822400	19074268	18859144	19056340	16923034
6851431	16313518	19056340	17711820	
6887720	17138156	17299500	19325244	
6924010	16761692	17048524	17424988	
6924010	17156084	19576220	18590240	
6931268	17765600	16564495	18159992	
7003846	18966704	16887180	16259737	
7018362	18249620	19128048	19540368	
7025620	18930852	16869252	19450732	
7090941	19630002	17138156	19020486	
7330451	18805364	16492787	18590240	
7359482	16761692	16887180	16761692	
7359482	19128048	16385226	16689984	
7482866	18285482	18554386	16761692	
7526413	17568404	17371208	17873162	
7540929	16223883	18482678	19361098	
7780439	18500604	19396952	17012668	
7932854	17837308	17837308	16582422	

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Não crítico	21
Crítico	28
Total	49
Chance de crítico	57,1%

Não crítico	21
Crítico	67
Total	88
Chance de crítico	76,1%
Campo	18%
Dedução	58,1%



Com base nesses dados. Conclui-se que a mecânica de taxa de crítico é uma soma

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Nome	Crítico	Resistência
Chance base	20,00%	0,00%
Ginásio	57,50%	57,50%
Refinamento de ginásio	17,00%	17,00%
Album	16%	16%
Tecnologia da equipe	10%	10%
Maestria	10%	10%
Traje da base	5%	5%
Trajes	8%	13%
Trajes de batalha	5%	
Boneco	5%	
Castelo	10,20%	35,20%
montaria	15%	
Total	178,70%	163,70%
resultado	15,00%	

OS cenários de poder possuem um contraponto de resistência equivalente

Nome	Crítico	Possível
Milênio	Variável	20%
HS	Variável	12%
Laço	Variável	12%
Fortalecer pokemon	Variável	8%
Gene	Variável	8%
Acessório	Variável	99%
poder de campo	Variável	18%
Insígnia	Variável	11%
		0
Total		188,00%
resultado		

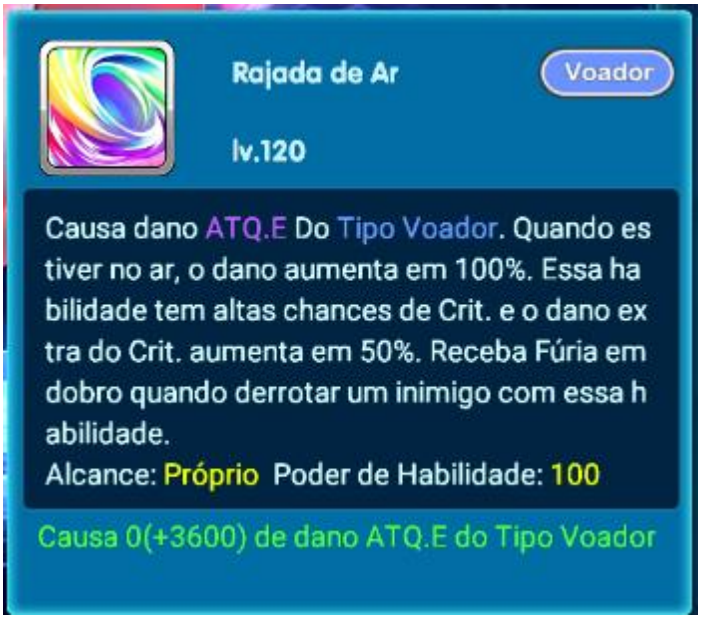
A estratégia de crítico terá sua eficiência aumentada Conforme o uso de atributos de crítico

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

3 – Mecânica de aumento de coeficiente crítico

Não Crítico	Crítico	Diferença	Porcentagem	fator
3865470	7730940	3865470	100,0%	2,0
3927884	7780871	3852987	98,1%	2,0
3996954	7797514	3800560	95,1%	2,0
4010175	8152552	4142377	103,3%	2,0
4041022	8178993	4137971	102,4%	2,0
4077676	8188638	4110962	100,8%	2,0
4120344	8381705	4261361	103,4%	2,0
4142378	8452214	4309836	104,0%	2,0
4169215	8584417	4415202	105,9%	2,1
4261361	8681895	4420534	103,7%	2,0
4289768	8857638	4567870	106,5%	2,1
4323056	8877307	4554251	105,3%	2,1
4466570	9091330	4624760	103,5%	2,0
4550318	9120678	4570360	100,4%	2,0
4572822	9298316	4725494	103,3%	2,0
4644752	9333269	4688517	100,9%	2,0
4680593	9351198	4670605	99,8%	2,0
4741078	9658957	4917879	103,7%	2,0
4794582	9668262	4873680	101,6%	2,0
4820173	9966033	5145860	106,8%	2,1
5076070	10059087	4983017	98,2%	2,0
4360583,86	4409805,095	4459026,333	102%	2,0

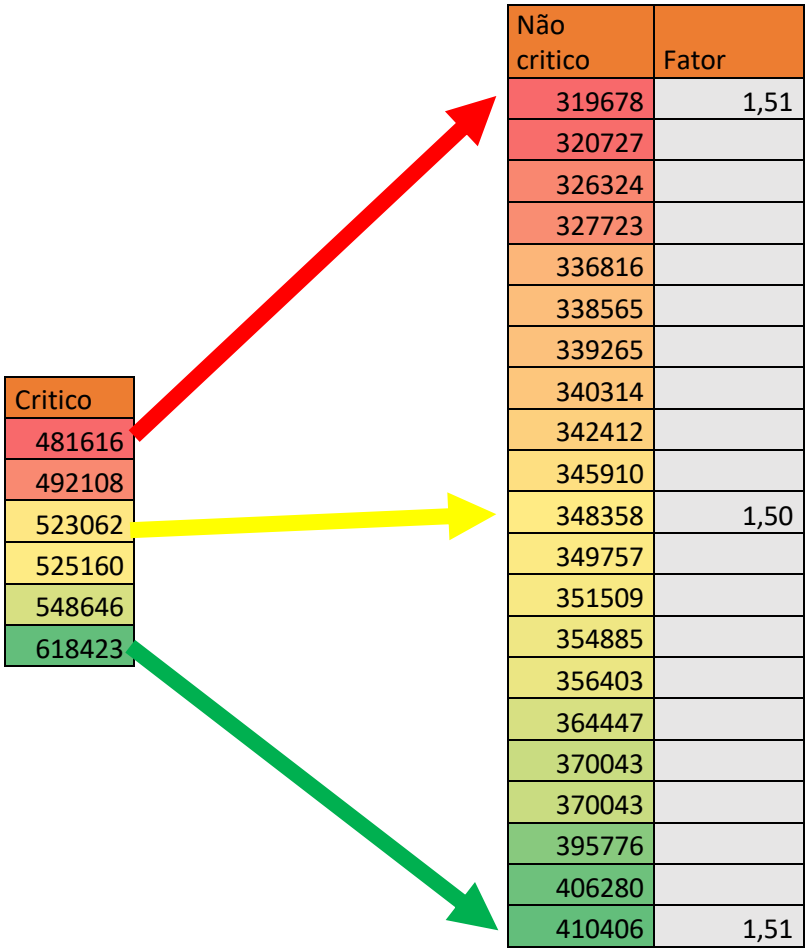


Valor base de 150% + 50% da skill da lugia = 200%

Como resultado o coeficiente de dano crítico seria 2,0

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves



Critico
481616
492108
523062
525160
548646
618423

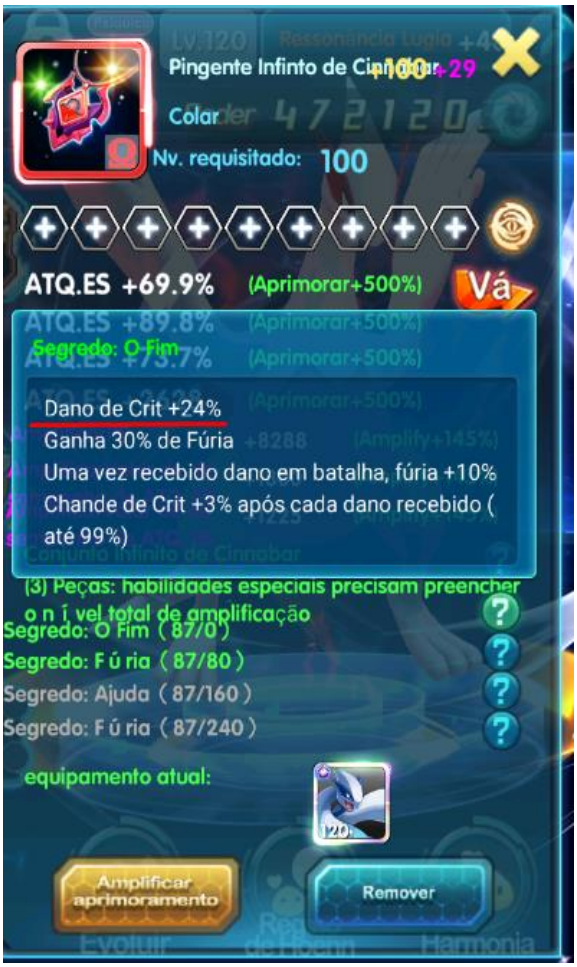
Não critico	Fator
319678	1,51
320727	
326324	
327723	
336816	
338565	
339265	
340314	
342412	
345910	
348358	1,50
349757	
351509	
354885	
356403	
364447	
370043	
370043	
395776	
406280	
410406	1,51

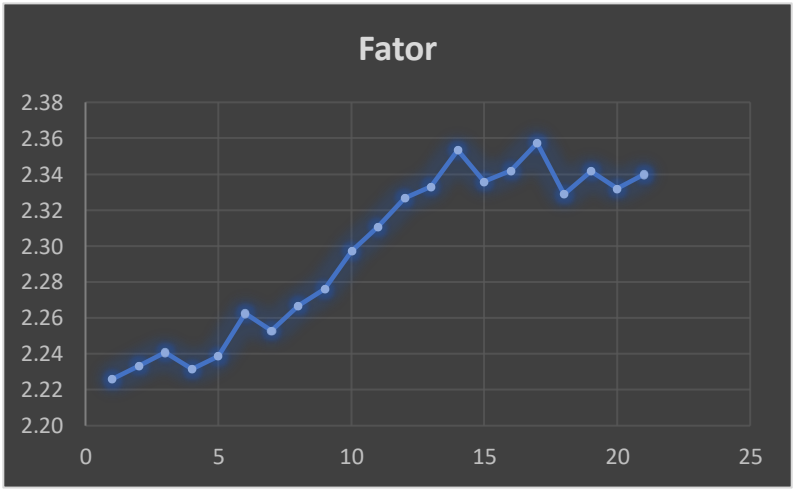
O aumento de dano natural de dano crítico é de 150% ou 1,5

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Régua	Simulado	Crítico	Não Crítico	Diferença	Porcentagem	Fator
	90%	8001277	3594677	4406600	123%	2,23
	91%	8090180	3622329	4467851	123%	2,23
	92%	8179083	3649980	4529103	124%	2,24
	93%	8267986	3705283	4562703	123%	2,23
	94%	8356890	3732934	4623956	124%	2,24
	95%	8445793	3732934	4712859	126%	2,26
	96%	8534696	3788237	4746459	125%	2,25
	97%	8623599	3804038	4819561	127%	2,27
	98%	8712502	3827739	4884763	128%	2,28
	99%	8801405	3831689	4969716	130%	2,30
8890308	100%	8890308	3847490	5042818	131%	2,31
	101%	8979211	3859340	5119871	133%	2,33
	102%	9068114	3886992	5181122	133%	2,33
	103%	9157017	3890942	5266075	135%	2,35
	104%	9245920	3958095	5287825	134%	2,34
	105%	9334823	3985746	5349077	134%	2,34
	106%	9423726	3997597	5426129	136%	2,36
	107%	9512630	4084501	5428129	133%	2,33
	108%	9601533	4100302	5501231	134%	2,34
	109%	9690436	4155605	5534831	133%	2,33
	110%	9779339	4179306	5600033	134%	2,34
	Total				130%	230%





Desvio de dados

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Não Crítico	Número	Valor da mediana
3594677	1	93%
3622329	2	94%
3649980	3	95%
3705283	4	96%
3732934	5	97%
3732934	6	97%
3788237	7	98%
3804038	8	99%
3827739	9	99%
3831689	10	100%
3847490	11	100%
3859340	12	100%
3886992	13	101%
3890942	14	101%
3958095	15	103%
3985746	16	104%
3997597	17	104%
4084501	18	106%
4100302	19	107%
4155605	20	108%
4179306	21	109%

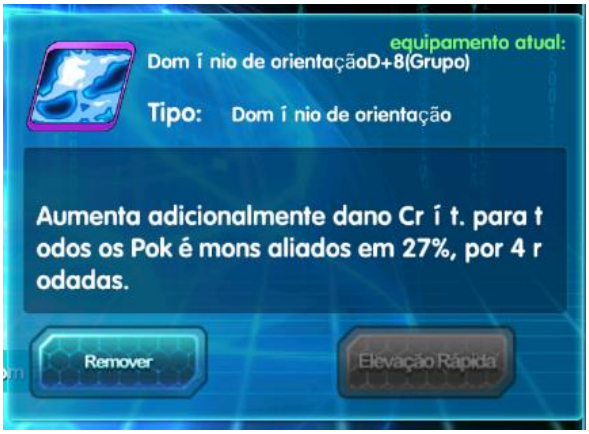
Crítico	Número	Valor da mediana	Diferença	Fator
7916980	1	90,3%		
7943051	2	90,6%		
8012574	3	91,4%		
8099479	4	92,4%		
8134240	5	92,8%		
8134240	6	92,8%		
8264597	7	94,3%	4642268	2,28
8507929	8	97,0%	4774995	2,28
8560071	9	97,6%		
8577452	10	97,8%		
8577452	11	97,8%		
8612214	12	98,2%	4823977	2,27
8768642	13	100,0%	4921152	2,28
8890308	14	101,4%	4999366	2,28
9003283	15	102,7%	5045188	2,27
9020664	16	102,9%		
9029354	17	103,0%		
9072807	18	103,5%		
9090187	19	103,7%	5104441	2,28
9151020	20	104,4%		
9185782	21	104,8%		
9220544	22	105,2%		
9246615	23	105,5%		
9307448	24	106,1%	5222947	2,28
9342210	25	106,5%		0
9368281	26	106,8%		0
9411733	27	107,3%		
9455185	28	107,8%		
				2,28

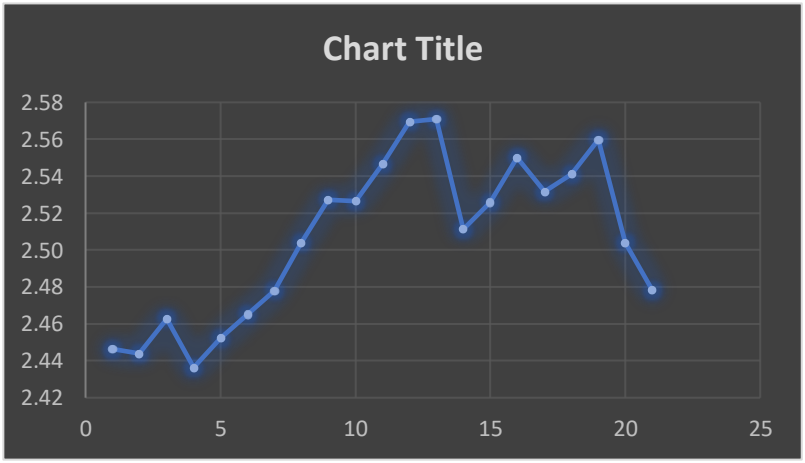
Com ajuste, 200% da luga + 24% do set finalidade, que acredito que foi atualizado para 224% com margem de erro para 2,27

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

Régua	Simulado	Crítico	Não Crítico	Diferença	Porcentagem	Fator
	90%	16085846	6575632	9510213,8	145%	2,45
	91%	16264577	6655469	9609108,42	144%	2,44
	92%	16443309	6677242	9766067,04	146%	2,46
	93%	16622041	6822400	9799640,66	144%	2,44
	94%	16800772	6851431	9949341,28	145%	2,45
	95%	16979504	6887720	10091783,9	147%	2,47
	96%	17158236	6924010	10234225,52	148%	2,48
	97%	17336967	6924010	10412957,14	150%	2,50
	98%	17515699	6931268	10584430,76	153%	2,53
	99%	17694430	7003846	10690584,38	153%	2,53
17873162	100%	17873162	7018362	10854800	155%	2,55
	101%	18051894	7025620	11026273,62	157%	2,57
	102%	18230625	7090941	11139684,24	157%	2,57
	103%	18409357	7330451	11078905,86	151%	2,51
	104%	18588088	7359482	11228606,48	153%	2,53
	105%	18766820	7359482	11407338,1	155%	2,55
	106%	18945552	7482866	11462685,72	153%	2,53
	107%	19124283	7526413	11597870,34	154%	2,54
	108%	19303015	7540929	11762085,96	156%	2,56
	109%	19481747	7780439	11701307,58	150%	2,50
	110%	19660478	7932854	11727624,2	148%	2,48
				10744549,29	151%	251%





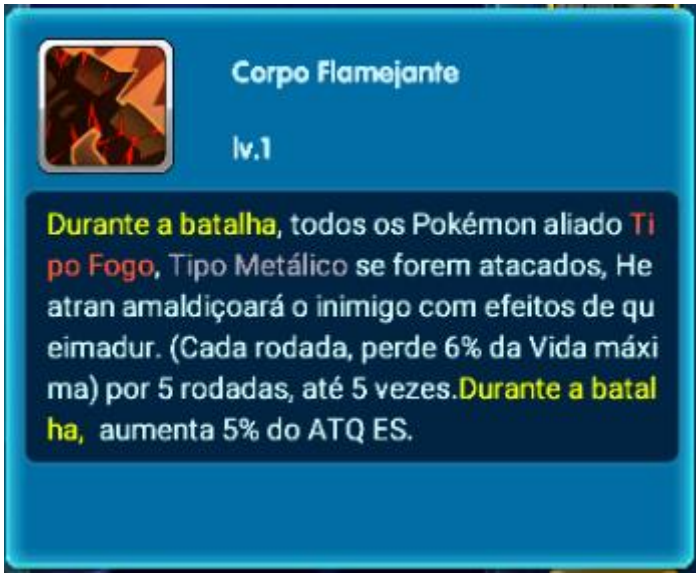
Finalidade + lugia + Campo + base =

150%+ 50%+ 27%+24% = 251%

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

4 – Os caminhos do crítico







- Dano em porcentagem
- Acumula 5 vezes x 6 % = 30%
- Queimadura pode ser aumentada por dano crítico
- O crítico da queimadura pode ativar efeitos
- Queimadura sobre influência de restrição

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves



Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

4.1 – Acessórios



- Dano Crítico em 24%
- Aumenta a chance de crítico em 3% a cada ataque recebido
- Efeito oculto de chance de crítico de 10%

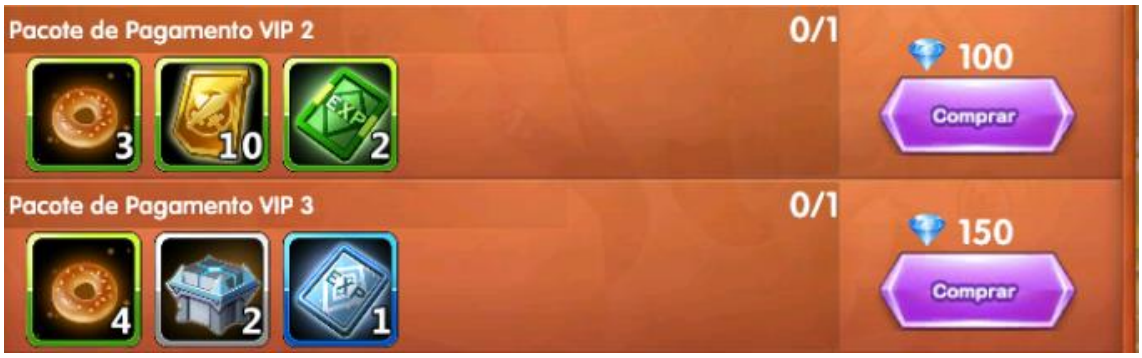
As linhas 2 e 4 permitem ao jogador aceitar atributos que não sejam velocidade. E mesmo assim vencer



Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves





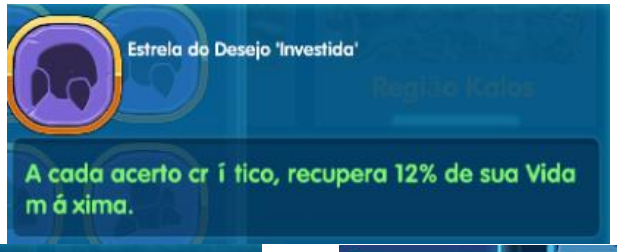


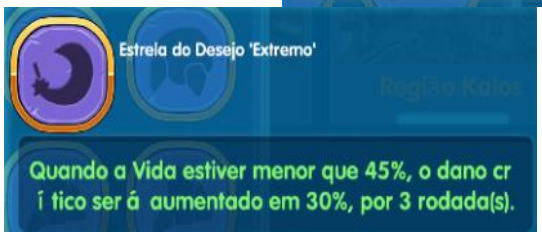
Alguns exemplos de investimento

Precisa de ajuda?

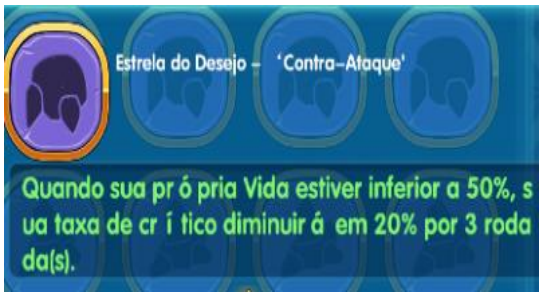
https://www.facebook.com/kenji.esteves

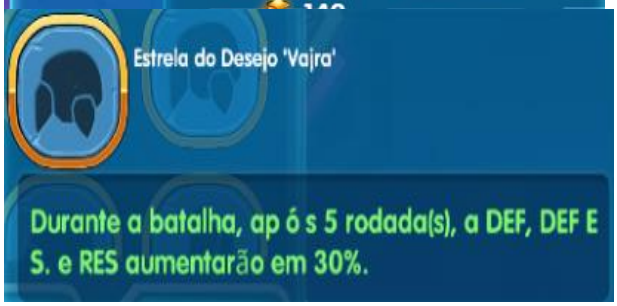
4.2 – Milênio











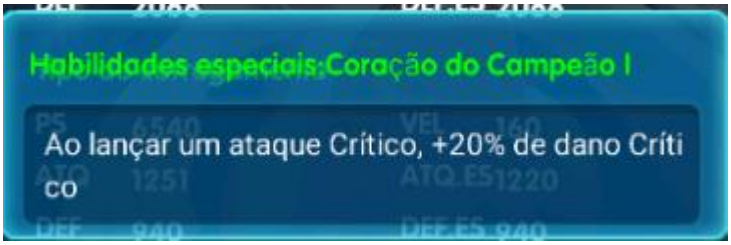
https://www.youtube.com/watch?v=reLmpn_ZWGg

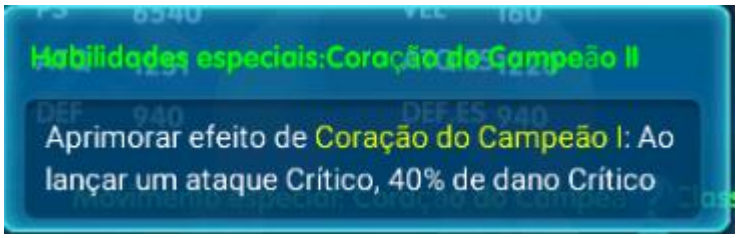


Precisa de ajuda?

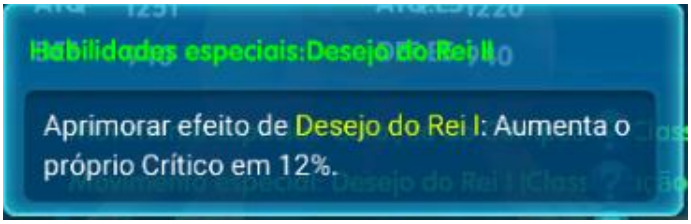
https://www.facebook.com/kenji.esteves

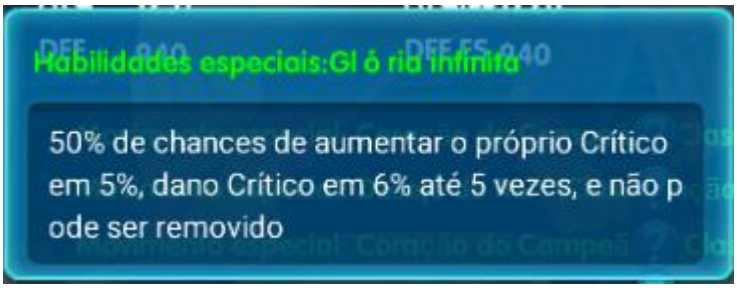
4.3 – laço

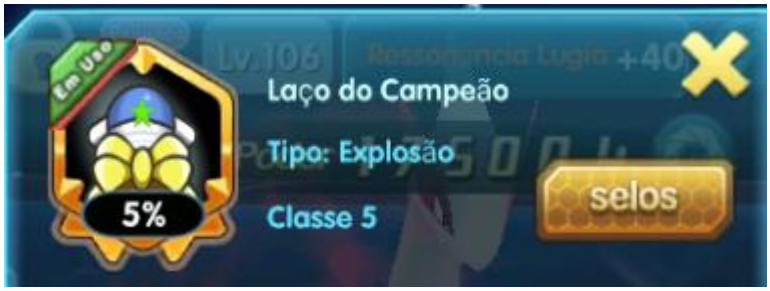








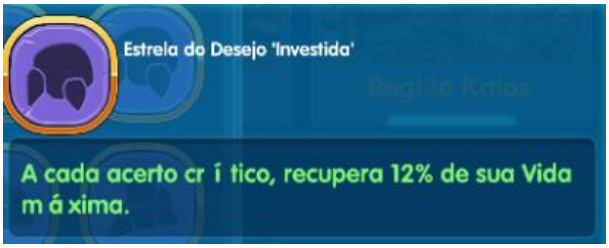




Precisa de ajuda?

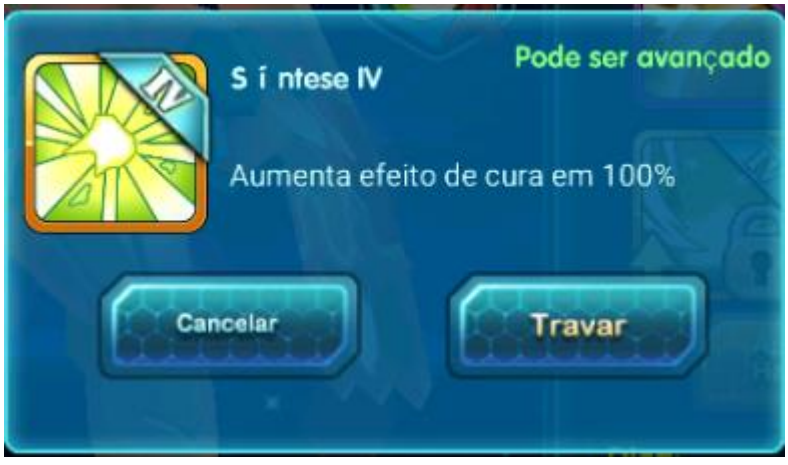
https://www.facebook.com/kenji.esteves

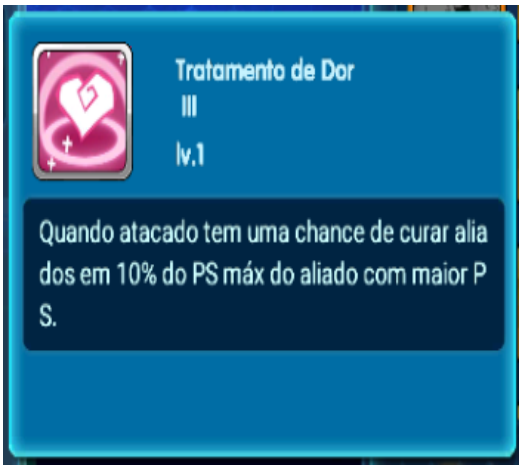
4.4 – Cura











Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

4.5 – HS







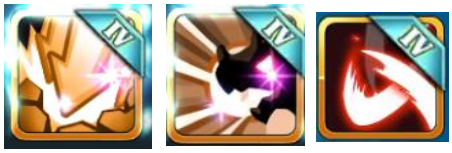
Aumento de cura 100%



Escudo e cura



Redução de dano + Crítico



Redução de poder de habilidade



Atributos e cura



Escudo

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

4.6 investimentos

Receita						
Nome	Prêmio 1	Prêmio 2	Prêmio 3	Prêmio 4	Total	Percentual
Santalune	100	150	200	250	700	9%
Cyllage	110	165	220	275	770	10%
Shalour	120	180	240	300	840	11%
Coumarine	130	195	260	325	910	12%
Lumiose	140	210	280	350	980	13%
Laverre	150	225	300	375	1050	14%
Anistar	160	240	320	400	1120	15%
Snowbelle	170	260	340	425	1195	16%
total	1080	1625	2160	2700	7565	100%

Nome	Crítico	Resistência
Chance base	20,00%	0,00%
Ginásio	57,50%	57,50%
Refinamento de ginásio	17,00%	17,00%
Album	16%	16%
Tecnologia da equipe	10%	10%
Maestria	10%	10%
Traje da base	5%	5%
Trajes	8%	13%
Trajes de batalha	5%	
Boneco	5%	
Castelo	10,20%	35,20%
montaria	15%	
Total	178,70%	163,70%
resultado	15,00%	

Investir 200 a 400 diamantes diários no ginásio, tanto para arranque de atributos ou para uso como crítico e resistência





Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves

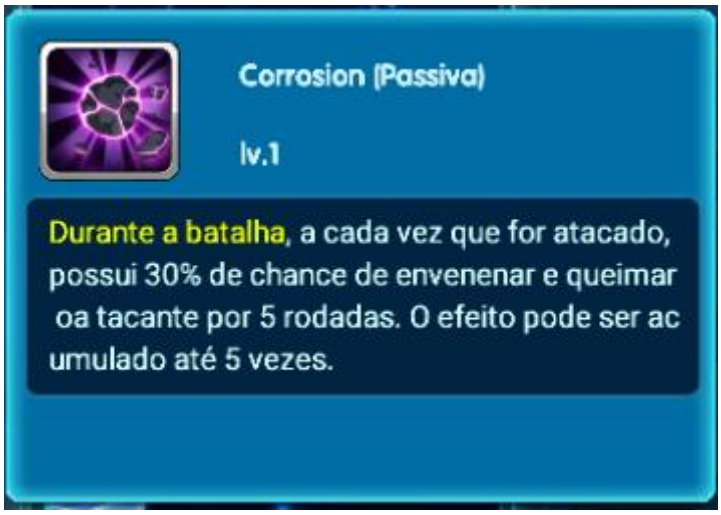
4.7 Alguns times



Com base nessa estratégia, há um aproveitamento do dano crítico em dois pokemons

Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves





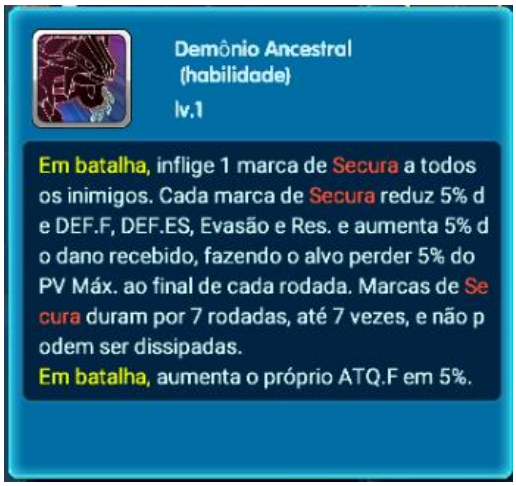




Salazzle, sem a necessidade de se mover consegue aplicar venenos e queimaduras simultaneamente. E com ajuda de heatran aplicaria mais uma camada de queimadura

Precisa de ajuda?

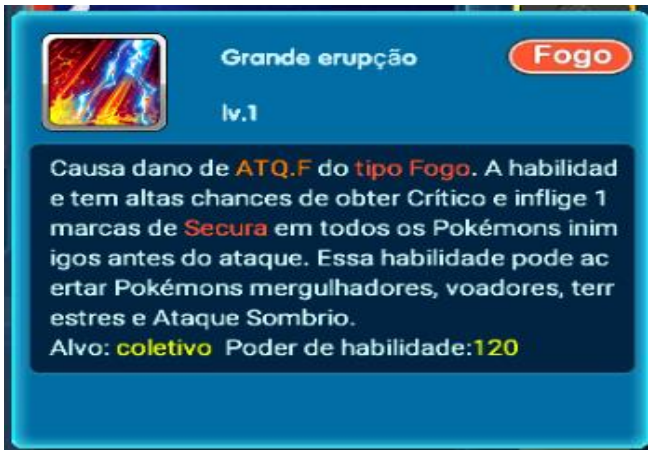
https://www.facebook.com/kenji.esteves











Além de aplicar efeitos de secura, vírus groudon também possui efeitos de crítico altos

Precisa de ajuda?

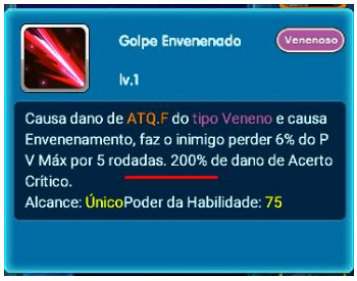
https://www.facebook.com/kenji.esteves

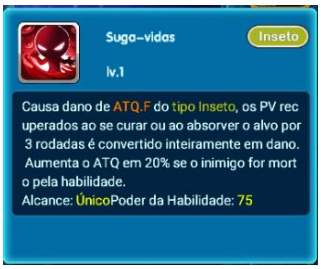


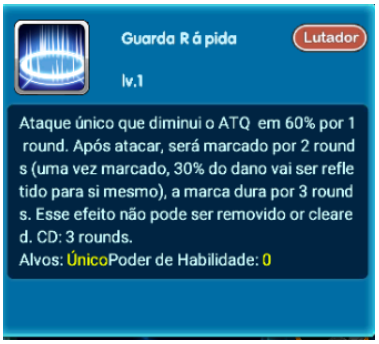




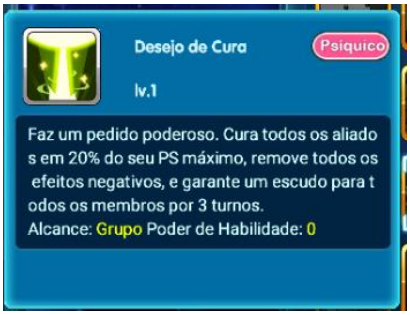










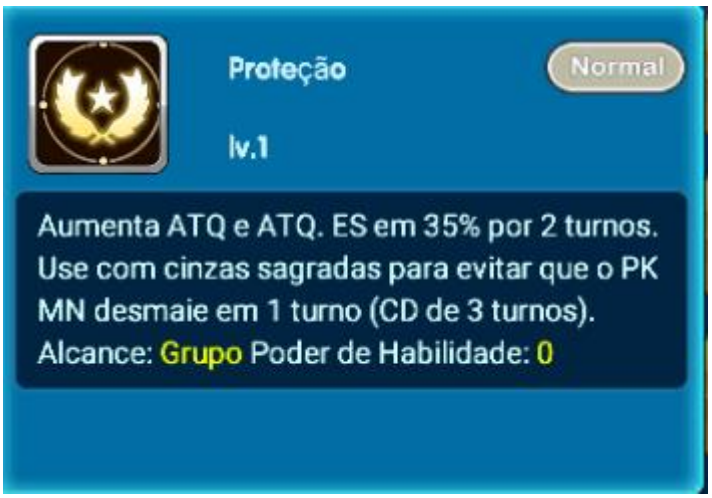




Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves





Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves





É difícil superar a velocidade, o investimento, e o roubo de turno intercalado, mas, tem como vencer Com queimaduras.



Precisa de ajuda?

https://www.facebook.com/kenji.esteves