

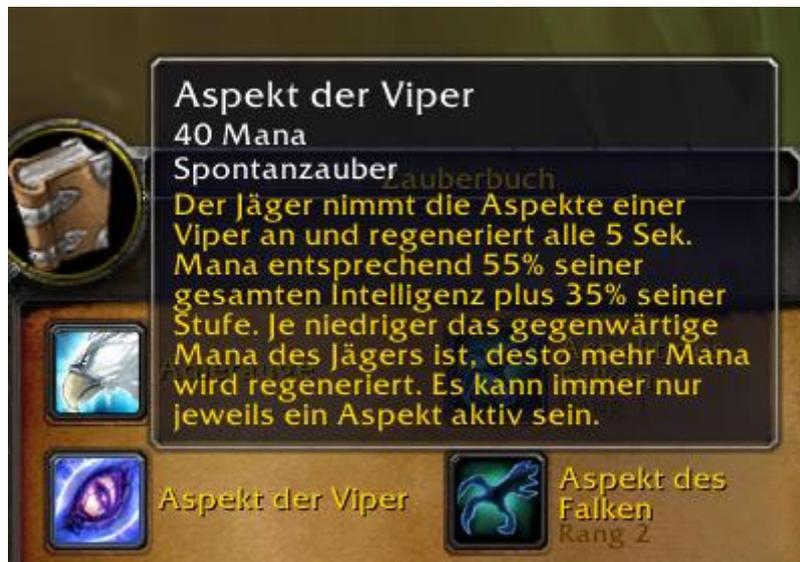
Bedingungen:

Ich habe ausschließlich die im Tooltip des Aspektes beschriebenen Werte in Abhängigkeit auf Intelligenz und Stufe des Jägers überprüft.

Die Veränderung durch „Je niedriger das gegenwärtige Mana des Jägers ist, desto mehr Mana wird regeneriert“ wird nicht betrachtet, nicht zuletzt da die Funktion hierfür nicht aus dem Tooltip erkenntlich ist.

Aus diesem Grund sind die Screenshots natürlich bei 100% Mana entstanden, sodass dieser Wert keinen Einfluss auf die mp5 nimmt.

Aspekt der Viper



Werte unbekleidet / Ohne Aspekt

Scunon
Stufe 70 - Zwerg, Jäger
Titel auswählen

Grundwerte	Zauber
Stärke: 66	Schadensboni: 0
Beweglichkeit: 169	Heilungsboni: 0
Ausdauer: 111	Trefferwertung: 0
Intelligenz: 76	Kritisch: 4,55%
Willenskraft: 82	Tempowerkung: 0
Rüstung: 338	Regeneration: 33

Regeneration
Regeneriert alle 5 Sekunden 33 Mana, wenn kein Zauber gewirkt wird.
Regeneriert alle 5 Sekunden 0 Mana, während ein Zauber gewirkt wird.

Charakter Begleiter Ruf Fertigkeiten PvP

Anm.: Interessant ist nur der untere Wert, die oberen 33 mp5 resultieren aus der Willenskraft.

Werte unbekleidet / Aspekt der Viper



Stufe 70 * 0,35 = 24,5 mp5

Intelligenz 76 * 0,55 = 41,8 mp5

Summe sollte sein: 66,3 mp5 // **Abweichung zu 128 mp5 = +93%**

Werte bekleidet / Ohne Aspekt

Scunon
Stufe 70 - Zwerg, Jäger

Titel auswählen

Grundwerte	Zauber
Stärke: 80	Schadensboni: 0
Beweglichkeit: 631	Heilungsboni: 0
Ausdauer: 815	Trefferwertung: 0
Intelligenz: 275	Kritisch: 7,04%
Willenskraft: 96	Tempwertung: 0
Rüstung: 6791	Regeneration: 74

Regeneration
Regeneriert alle 5 Sekunden 74 Mana, wenn kein Zauber gewirkt wird.
Regeneriert alle 5 Sekunden 0 Mana, während ein Zauber gewirkt wird.

Charakter Begleiter Ruf Fertigkeiten PvP

Anm.: Wie man sehen kann, kommt mp5 auf der genutzten Ausrüstung nicht vor.

Werte bekleidet / Aspekt der Viper



Stufe 70 * 0,35 = 24,5 mp5

Intelligenz 275 * 0,55 = 151,25 mp5

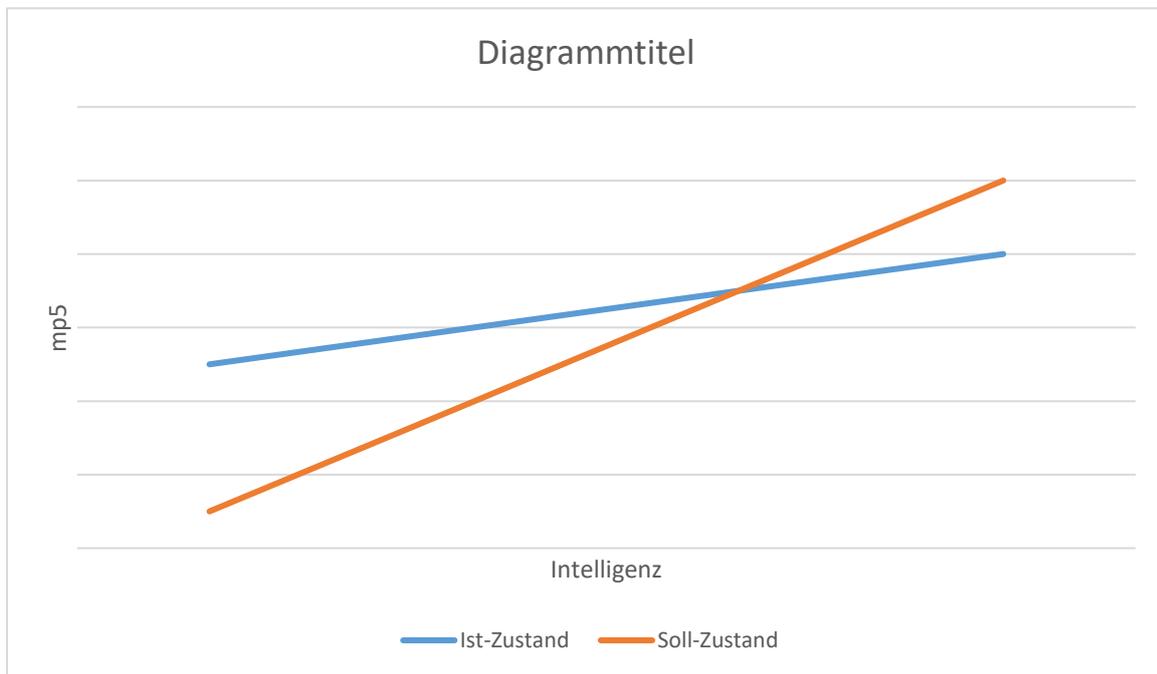
Summe sollte sein: 175,75 mp5 // **Abweichung zu 150 mp5 = -17,2%**

Fazit

Die Regeneration entspricht nicht den im Tooltip beschriebenen Werten.

Der Unterschied bei einem unbedeutenden Hunter mit 76 Intelligenz und einem vollständig S3 ausgerüsteten Hunter mit 275 Intelligenz liegt lediglich bei 22! mp5 (128 mp5 → 150 mp5).

Anhand der tatsächlichen Werte im Spiel (bei wenig Intelligenz zu viel mp5, bei viel Intelligenz zu wenig mp5) lässt sich in etwa die folgende Abweichung ermitteln:



Die Abhängigkeit von Intelligenz ist also deutlich zu gering (zu geringe Steigung der blauen Linie), dafür scheint aber der Flat-mp5-Anteil deutlich über dem Wert zu liegen, der sich aus $0,35 * (\text{Level des Jägers})$ ergeben müsste (zu großer Offset der blauen Linie).

Anm.: Das Diagramm ist nur ein Sinnbild für die Abweichung und entspricht keinen tatsächlichen Werten.