

Die unten angeführte Tabelle soll aufzeigen, dass „Shakes & Fidget – The Game“ vollständig (statistisch!) zwischen den Klassen ausbalanciert ist.

Für die Tabellen wurden alle Stufen-relevanten Eigenschaften (Waffenschaden und Leben) herausgerechnet.

Durchschnittlich hat ein Krieger eine Waffe mit einem Durchschnittsschaden seiner doppelten Waffe (Faktor 2). Ein Bogenschütze das 2,5-fache seiner Stufe als Durchschnittsschaden, ein Magier das 4,5-fache seiner Stufe.

Der Faktor für das Leben wurde der im Spiel angegebenen Formel für das Leben entnommen: (Ausdauer * Faktor * (Stufe +1))

	Krieger	Bogenschütze
Leben	x5	x4
Schaden	x2	x2,5
Rüstung	50,00%	25,00%
Bonus	25% Blocken	50% Ausweichen
Ergebnis	$Schaden_B = 2,5 - 50\% Rüstung - 25\% Blocken =$ $= 2,5 * (1 - 0,5) * (1 - 0,25) = 0,9375$ $Faktor_{K \div B} = Leben_K \div Schaden_B = 5 \div 0,9375 = 5,3$	$Schaden_K = 2 - 25\% Rüstung - 50\% Ausweichen =$ $= 2 * (1 - 0,25) * (1 - 0,5) = 0,75$ $Faktor_{B \div K} = Leben_B \div Schaden_K = 4 \div 0,75 = 5,3$

	Bogenschütze	Magier
Leben	x4	x2
Schaden	x2,5	x4,5
Rüstung	25,00% (nutzlos gegen Magier)	10,00%
Bonus	50% Ausweichen (nutzlos gegen Magier)	Treffer ignorieren Rüstung, 0% Ausweichen
Ergebnis	$Schaden_M = 4,5 - 25\% Rüstung - 50\% Ausweichen =$ $= 4,5$ $Faktor_{B \div M} = Leben_B \div Schaden_M = 4 \div 4,5 = 0,8$	$Schaden_B = 2,5 - 10\% Rüstung - 0\% Ausweichen =$ $= 2,5 * (1 - 0,1) = 2,25$ $Faktor_{M \div B} = Leben_M \div Schaden_B = 2 \div 2,25 = 0,8$

	Magier	Krieger
Leben	x2	x5
Schaden	x4,5	x2
Rüstung	10,00%	50,00% (nutzlos gegen Magier)
Bonus	Treffer ignorieren Rüstung, 0% Ausweichen	25% Blocken (nutzlos gegen Magier)
Ergebnis	$Schaden_K = 2 - 10\% Rüstung - 0\% Ausweichen =$ $= 2 * (1 - 0,1) = 1,8$ $Faktor_{M \div K} = Leben_M \div Schaden_K = 2 \div 1,8 = 1,1$	$Schaden_M = 4,5 - 50\% Rüstung - 25\% Blocken =$ $= 4,5$ $Faktor_{K \div M} = Leben_K \div Schaden_M = 5 \div 4,5 = 1,1$

Alle Klassen sind vom Verhältnis des ausgeteilten Schadens zum Multiplikator der Trefferpunkte vollständig gleich ausbalanciert!