

Különleges fegyverek II. Amit acélból nem lehet megcsinálni

FEGYVER

A cikk előző részéből pontosan tudjuk, egy híresebb (vagy híresebb anyagból készült) fegyver része lehet „egyfajta pszichológiai hadviselésnek”, az ellenfelet elbizonytalaníthatja, a saját harcosainkat magabiztosabbá teheti. Azonban egy jobb anyagnak lehetnek más előnyei is. S nem csak az, hogy egy abbit fegyver az anyagának köszönhetően mágikus, esetleg könnyebb. A legfontosabb előny az, hogy az ilyen anyagból készült fegyver ellenállóbb. Tegye fel a kezét az aki a tárgyak (fegyverek, vérték) ellenállásával, sérüléseivel számol egy egyszerű harc során. Gondolom nem sokan jelentkeztek. Ettől még az ellenállóbb, „erősebb” anyag egyértelműen jobb. Miért?

Szögezzük le azt, hogy az STP elhanyagolása nem egy „tipikus hiba” a KM részéről, hanem felismerése annak a ténynek, hogy felesleges azon gondolkodni mennyit sebez egy kard a vértén, mennyit sebez egy vért a kardon. Ugye a tárgyak valamennyire ellenállnak a sebzéseknek, de az ismert szorzókon kívül is lehet SFÉjük... felesleges ezen agyalni, lassítva a játékot, hiszen tudjuk, egy fegyvert, vértet úgy terveztek, hogy ne okozzon gondot, hogy egy csatában „elkopik”, elhasználódik, kicsorbul, elfogy. Két harc között meg majd karbantartják.

Egy kard nem lesz borotvaéles, nem vágja el a ráejtett selymet, hiszen így lehet ellenállóbb az éle.

Itt jön a képbe a jobb anyagokat ismerő kovács: Ő lesz az aki mosolyogva jegyzi meg: Acélból valóban nem jó az ilyen éles kard, hiszen kicsorbulna, az általam használt abbitötvözet viszont ilyen élezés mellett sem csorbul ki. Nem feltétlenül azért lesz könnyebb, mert az anyag maga „könnyebb” (kisebb sűrűségű), hanem azért, mert a jobb anyagból kevesebb kell.

A penge vékonyabb lehet, esetleg könnyebb, keskenyebb is. Ami nem csak a súly miatt jó, s nem csak az számít, hogy élesebb... Legalább ennyire fontos az is, hogy „kisebb lyuk is elég ahhoz, hogy a fegyver áthatoljon a vértén”. S tulajdonképpen mindegy, hogy a fegyver maga üti azt a lyukat, vagy eleve ott van a vértézetben, ez mindkét helyzetben jelentős előny lehet. Természetesen a könnyebb, gyorsabb, jobban kiegyensúlyozható fegyver is előnyös lehet sok esetben. Csakhogy ehhez nem elég, hogy a fegyver jobb anyagból készüljön, a fegyver megfelelő kialakítása is kell, és nem árt a kialakítás előnyeit kiaknázni képes fegyverforgató sem.

Márpedig ebből az következik nem elsősorban az anyagnak, hanem az anyag által lehetővé tett kialakításnak vannak érdemi harcérték-módosítói. Márpedig ez azt jelenti, hogy egy jobb anyagból készült fegyver nem biztos, hogy egyértelműen jobb.



És persze azt is, nem mindegy, hogy egy adott fegyvert milyen fegyverkovács készített. Ez pedig érdekes helyzetet teremt. Első ránézésre nem minden esetben könnyű eldönteni, melyik kovács munkája a jobb, hiszen lehet, hogy a kard könnyű és éles, viszont sérülékeny is, miként az is lehet, hogy remek anyagból készült, s a kovács megtalálta a tökéletes egyensúlyt a könnyű súly, az él kialakítása és a kard tartóssága között. Néhány mozdulattal kipróbálva a kardot sem feltétlenül könnyű ezt eldönteni.

Akkor mégis mit tehet egy átlagos karakter? A fegyverismeret képzettség biztosan segít, de az értékbecslés, a legendsismeret, a történelemismeret, ne adj isten az alkímia is segít, miként a fegyverkovácsolásban való jártasság is. Rossz hír a kalandozók számára, hogy aki nagyon el akarja adni az egy szem abbitacél kardját, vagy kovácsként olcsóbban adja a munkáit az bizony többnyire azért dönt így, mert az adott kard bizony nem tökéletes. Egy baleknak eladva, akadhat pénz egy kevésbé rosszra, vagy kovács esetén a kísérletezésre.

Nem kell ehhez rosszhiszemű eladó, elegendő az is, ha egy kovács úgy gondolkodik, hogy „majd a használók visszajelzései alapján kitapasztalja, mit lehet”, ő még nem egy igazán tapasztalt abbitkovács, nincs is hírneve, de ennek megfelelően olcsóbbak a munkái is. A kardtól szabadulni igyekvő kalandozó is csak annyit tud, neki nem állt kézre, talált jobbat, és egy hasonló kard ennyit és ennyit szokott érni Erionban... Értékbecslés képezettség nélkül ez is csak elnagyolt becslés persze. Magyarul sem az ár, sem az eladó szándéka nem feltétlenül jelent megbízható támpontot.

Hogyan meséljünk, fegyverismeret

Egy képzettségnek elsősorban akkor van értelme, ha érdekesebbé teszi a játékot, megjelenik valamilyen formán a játékban. Ha hatással van a játék során kialakuló történetre. A fegyverismeret képzettség többnyire nem akkor teszi érdekesebbé a játékot, ha egy karakter, egy csapat rendelkezik vele, hanem éppen akkor, ha hiányzik a képesség. Ha nyomozni kell egy kicsit a képesség hasznos lehet, de ekkor a KM csak röviden összefoglalja a lényegét, az e téren való jártasságát a lányok előtt fitogtatni próbáló harcos pedig képzettség nélkül is éppen olyan hatékony. Ergo közvetlenül nem sokszor jelenik meg a játékban a képzettség.

A hiánya viszont megjelenik. Érdekes kérdés, hogy a játékegyensúly szempontjából mi a fontosabb: Hogy a harcos jó kardot választ magának és a csapatának, emiatt a csapat minimálisan erősebb és pár nyomozós kalandban is jól jöhet (esetleg) a képzettség... Vagy az, ha éppen a képzettség hiánya okán keveredik kisebb kalandokba, s ha sokszor visszaköszön az is, nem éppen jó tanácsot adott. Az előbbi hasznosabb a csapatnak, több értéket képvisel a harcos a csapat számára, az utóbbi viszont nagyságrendileg több szereplési lehetőséget ad a játékban. Ez a plusz szereplési lehetőség, reflektorfény pedig bizony legalább annyira célja a játéknak mint az ellenfelek aprítása.

Márpedig amikor kiderül, hogy a valóságos vagyont érő abbitacél kard éle bizony sérülékenyebb a kelleténél, s ha két erős harcos között kemény háritásokra kerül sor, bizony kicsorbulna, ilyenkor vigyázni kell rá, a kard tulajdonosa a figyelem középpontjába kerül. Lehet, hogy inkább komikus a pillanat, mint heroikus, de a kiérdemelt figyelem és reflektorfény adott. És biztos, hogy a játékosok még hetek múltán is beszélnek majd az esetről. Ha nem a pengével van a gond, csak a markolattal, mert az ott használt anyagok nem bírnak valamilyen éghajlatot, az is hamar a reflektorfénybe állítja a remek abbitacél kard tulajdonosát. Tudom, tudom, gonosz dolog pont a kedvenc fegyverével szívatni egy harcost, de érdekesebbé teszi a játékot.

S persze érdekes az a harc, ahol kiderül, hogy a többféle abbit ötvözetből készült igazán remek pengének egyetlen hibája van: Nem minden része mágikus. Nem mindenhol éri el az abbit aránya az ötvözetben a 10%-ot (ugye többféle ötvözetből van szó)... Persze ez csak olyan ellenfélnél derülhet ki, ahol szükség van varázsfegyverre. Ha a csapat előre tudja, szükség lesz erre, és a fegyver tulajdonosa nem készül, mert az övé az anyaga miatt mágikus... Nos garantáltan emlegeti a csapat egy darabig.

Persze a fegyverismerettől sem lesz egyetlen fegyver sem hibátlan, ám a karakternek lehetnek fogalmai arról, mire is számíthat, s mivel sok hibát vásárlás előtt is felismer, el tudja kerülni az ilyen fegyverek vásárlását. Furcsa módon a játékos nehezen hoz

ilyenkor jó döntést, hiszen nem tudhatja, a hiba felszínre kerül-e a játékban, vagy sem. Paradox módon, ha a KM azt akarja, hogy a döntés következményei megjelenjenek a játékban, akkor a játékos mindenképpen rosszul dönt. Ha megveszi az ismert hibájú fegyvert, a hiba előjön, ha nem veszi meg akkor a játékban súlya lesz annak, hogy nem vette meg az abbitacél fegyvert, pedig akár szükség is lehet rá... Egyszerűen így lehet képzettséget igazán beleépíteni a játékba, törekedve arra, hogy akinek van ilyen képzettsége az se kapjon sokkal kevesebb reflektorfényt.

Egy ismert jó fegyver viszont ritka és ennek megfelelően igen drága. A jó fegyverismerő ennek megfelelően ugyan sok kellemetlen meglepetést elkerülhet, mégsem lesz igazán előnyben, hiszen ő sem kerül el minden kellemetlenséget, de reflektorfény kevesebb jut neki, ráadásul később és drágábban jut különleges fegyverekhez (hiszen elkerül sok rosszabb darabot, a jobbokról viszont akár a tulaj is tudhatja, hogy többet érnek mint az átlag). Ez a kivárást természetesen a harcértékekben is megmutatkozik, hiszen amíg nincs ilyen fegyver, marad az egyszerű acél, addig bizony hátrányban van a karakter. Ha feleslegesen (és túl sokat) kockáztat, akkor meg jogos, ha a KM eltöri azt a drága fegyvert...

Az ilyen képzettségek, az ezekhez kapcsolódó helyzetek sajátsága pedig könnyen rámutat: miért nem működik a „játékegyensúly”. Egyes képességek ugyanis inkább hátrányt jelentenek, mintsem valós (a játékban megjelenő) előnyt. A régi rendszer rajongói közül sokan nehezen fogalmazzák meg, miért is nem tetszik nekik egy újabb kiadás, ám érdekes tény, hogy a megszokott „élő” karakterek és hősközpontú világ helyett az újabb kiadások „átlagember” karaktereket

képzelnék el, az életszerűség helyett egy látszólagos egyensúlyra törekedve. Furamód az egyensúlyra való törekvés sok helyen visszaüt, hiszen az egyenlősdi, kiegyensúlyozott harcokra épülő játékegyensúly koncepció nehezen tud mit kezdeni a ténnyel: A játérendszer elég összetett ahhoz, hogy soha se legyen igazán játékegyensúly. Ez pedig elvezet oda, hogy a „kicsit világidegen, de legalább életképes” buildek szép lassan kiszorítják a többit, mert a rájuk méretezett kalandok az életszerű karakterek számára halálosak.

Ha pedig ragaszkodunk hozzá, hogy a MAGUS egy erősen kalandozó-központú játék, ahol értelme van annak, hogy a karaktereket bízzák meg egy-egy feladattal, hiszen számottevően erősebbek a veterán katonáknál is (már első szinten is), de a képességeiket (és akár azt is, mennyire erősek) a hátterük határozza meg, akkor nincs baj a fegyverismeret ilyen kezelésével. Hozzá tartozik a karakter hátteréhez és időbe került elsajátítani, tehát képzettség. Ha pedig mind a hiánya, mind pedig az elsajátításának következményei megjelennek a játékban, akkor nincs gond. A MAGUS-t így tervezték. Ezt nem sikerül később az egyensúlyra törekvő alapokkal, gyenge karakterekkel összeházasítani. Ha a hatalmat ki akarod mérni, és nem elfogadod milyen Yneven egy kalandozó, sok képzettség fog problémát jelenteni.

2009.09.03.

Szerző: The Elf

Forrás: Enelra.net

Szerkesztette: Magyar Gergely