

Dobások egységesítése a mágusban

A Ynev.hu fórumán felmerült az igény a dobások rendszerének egységesítésére.

A játékban alapvetően kétféle logika húzódik meg azok mögött a próbák mögött, amikkel egy cselekvés sikerességét vagy kudarcát lehet eldönteni, először tekintsük át ezeket.

Támadó típus

Az elsőt a továbbiakban támadó típusúnak fogom hívni. Ebben az esetben a játékos dob egy adott kockával, ami általában k100 (bár lehetne más is). A sikerhez az eredménynek nagyobbnak, vagy egyenlőnek kell lennie, mint a dobást végrehajtó karaktert akadályozó bonuszok összege, mínusz a karaktert segítő bonuszok összege.

$\text{dobás} \geq \text{dobót akadályozó} - \text{dobót segítő}$

Tipikus példa erre a támadó dobás, ahol az akadályozó tényező az ellenfél teljes VÉ-je, a cselekvést elősegítő tényező pedig a támadó karakter teljes TÉ-je:

$$k100 \geq \text{VÉ}(\text{ellenfél}) - \text{TÉ}(\text{saját})$$

Ugyanez túlütésre:

$$k100 \geq \text{VÉ}+50(\text{ellenfél}) - \text{TÉ}(\text{saját})$$

A támadó típusú dobás előnye, hogy nagy értékű dobás hoz jó eredményt, ami egyezik az emberek intuitív elvárásaival. Más szóval a 00 (vagyis a legnagyobb érték) jelent kritikus sikert, a 01 (vagyis legkisebb) automatikus bukást.

Hátránya, hogy nem látszik első ránézésre, hány százalékos esélye van a sikernek (tehát előfordulhat, hogy egy játékos olyasvalaki ellen tesz újra és újra támadódobást, akit gyakorlatilag esélye sincs megütni), illetve, hogy a módosítók előjele fordított: a dobást végrehajtó játékost a negatív módosítók segítik, a pozitívak akadályozzák.

Mentő típus

A második dobásfajtát a továbbiakban mentő típusúnak fogom hívni. Ennek a logikája, hogy a dobás (ami vagy k100-al, vagy k10-el történik) eredménye legyen kisebb, vagy egyenlő, mint a dobást végrehajtó karaktert segítő bonuszok mínusz a karaktert akadályozó bonuszok.

$\text{dobás} \leq \text{dobót segítő} - \text{dobót akadályozó}$

Erre tipikus példa az Asztrális és Mentális mentődobás, ahol a varázslat hatása alól próbálja kivonni magát az adott karakter. Ebben segítségére van a teljes mágiaellenállása, és akadályozza a varázslat erősítése:

$$k10 \leq \text{ME}(\text{saját}) - \text{E}(\text{varázslat})$$

Hasonlóan ebbe a csoportba tartoznak a százalékos képzettségpróbák is, ahol karaktert a képzettségei segítik, és a negatív módosítók akadályozzák – már persze ha vannak ilyenek.

$k100 \leq \% \text{-os képzettség (saját)} - \text{módosító}$

Tágabb értelemben ide tartoznak a képességpróbák, ahol a karaktert segíti képességeinek 10 feletti része. A szabályrendszer szerint azonban ez egy kicsit kilóg a sorból, mivel itt az egyenlőség nem eredményez azonnali sikert, helyette újra próbálkozhat a karakter. A biztos siker tehát:

$k10 < \text{képesség 10 feletti része (saját)}$

A védő típusú dobások egyik előnye, hogy az egyenlőség jobb oldalán megjelenő számból könnyen leolvasható a siker %-os esélye. (k100 esetén a karaktert segítő és akadályozó módosítók különbsége nem más, mint maga a %-os esély, k10 esetén az esély a különbség tízszerese.) Értelemszerűen negatív esély esetén semmiképpen sem sikerülhet a próba, 100%-nál nagyobb esély esetén pedig biztos a siker. A dobástípus másik előnye, hogy a módosítók előjele logikusan alakul: a pozitív előjelűek segítik azt aki dob, a negatívak akadályozzák.

A dobástípus hátránya, hogy az alacsony értékű dobás hoz jó eredményt, ami ellenkezik a megszokott logikával.

Próbák és ellenpróbák

Az első dolog, ami itt felmerülhet, az a próbák és ellenpróbák kérdése. Ha megegyezünk abban, hogy minden képzettség legyen százalékos, akkor a próbák és ellenpróbák logikusan a fenti képlet szerint alakulhatnak, ahol a játékost akadályozó tényezőkhöz az ellenpróba százalékos értéke járul. Például ha egy karakternek 50%-a van

nyomolvasásra, és olyasvalakit akar követni, akinek 20%-a van a nyomok eltüntetésére, annak 50-20=30 alá kell dobni. Ha olyasvalakit próbál követni, akinek 60%-a van a nyomok eltüntetésére, akkor esélye sincs.

A másik, amiről érdemes néhány szót szólni, az a kockák típusa. A fórumon felmerült a kérdés, hogy kell-e egyáltalán dobni, és ha igen, nem túlzás-e, hogy egy 10%-os képzettséggel rendelkező újonc is túlszárnyalhat egy 90%-os képzettséggel rendelkező veteránt. A válasz erre a kérdésre az lehet, hogy a különböző kockákkal eltérő módon lehet szimulálni a véletlen szerepét:

- A véletlennek nincs szerepe, ha a próbát egy bizonyos küszöb túllépése után kockadobás nélkül is sikeresnek tekintjük.
- A véletlen szerepe kicsi, ha egy 1-100 között mozgó érték alá kell dobni k10-el. Ekkor kifejezetten alacsony értékekkel rendelkező karakterek elbukhatnak a próbán, magas értékekkel rendelkezők csak akkor, ha képességeikkel összemérhető akadályokkal találkoznak.
- A véletlen szerepe jelentős, ha a sikerhez egy 1-100 közötti érték alá vagy fölé kell dobni. Ebben az esetben sokszor egy életen át tartó gyakorlás sem eredményez biztos sikert.

Ha nincs kockadobás, a feladat könnyű és véletlennek egyáltalán semmi szerepe az adott próba esetén, k10-es dobás esetén a véletlennek kis szerepe van, k100 esetén pedig a feladat igen nehéz, a véletlen szerepe hatalmas.

Visszatérve a fenti példára, ha egy adott próba esetén alig van szerepe a véletlennek, a k10-es dobás biztos sikert eredményez egy 50%-os nyomolvasó számára, egy 20%-os képzettséggel rendelkezővel szemben. Azonban ha a képességeik jóval közelebb állnak egymáshoz, például a második karakter képzettsége 45%, akkor a siker már közel sem garantált. (Ez leginkább ahhoz hasonlít, ahogy az Asztrál és Mentál mágiaellenállás működik.)

Ha egyszerű próbáról és nem próba-ellenpróba párról van szó, és a véletlennek kicsi a hatása (k10), akkor mindenki, aki 10%-nál magasabb képzettséggel rendelkezik, biztosan sikerrel jár.

Próbák egységesítése

Ha azt akarjuk, hogy ne kelljen hol alá, hol fölé dobni, akkor – mivel a legtöbb dobás védő típusú – logikusabb talán a harcrendszert változtatni. Ebben az esetben a támadó dobás helyett a megtámadottnak lesz lehetősége egy k100-as mentődobásra, a támadást pedig akkor védi ki, ha a dobás értéke kisebb, mint:

$$k100 \leq \text{VÉ}(\text{saját}) - \text{TÉ}(\text{ellenfél})$$

A túlütést akkor sikerül elkerülnie, ha:

$$k100 \leq \text{VÉ}+50(\text{saját}) - \text{TÉ}(\text{ellenfél})$$

Azt azonban érdemes szem előtt tartani, hogy a régi játékosok többsége érzelmileg erősen kötődik a harcrendszerhez, hiszen igen gyakran találkoztak vele, és az „életük” múlt rajta (ráadásul különösen erős érzelmeket váltanak ki a 00-ás és 01-es dobások), így ennek a megbolygatását legfeljebb opcionális szabályként kellene bevezetni.

Valójában ez az átalakított rendszer csak egy százalékban tér el az eredeti támadó dobástól (az egyenlőség miatt), ami elhanyagolhatóan kicsi, így arra is van lehetőség, hogy az új játékosok az egységesebb mentődobást, a régiek a hagyományos támadó dobást használják a harcban.

(Harcon kívül a két módszer már kevésbé összemosható, mivel képességpróbáknál a változás nem egy, hanem tíz százalék, ami már feltűnő lenne a játékmenetben.)

Ha a k10-es dobást akarjuk kiiktatni a rendszerből (illetve nagyságrendileg a k100-as szintjére hozni), azt is könnyen meg lehet tenni, egyszerűen az összes Asztrál és Mentál mágia illetve mágiaellenállás erősítését a tízszeresére kell emelni, és a képességeket is a szokásos tízszeresére kell változtatni. (Ebben a rendszerben a képességek 100 feletti része számítana átlagon felülinek.)

Összességében tehát lehet egységesíteni a rendszert, akár teljesen, akár részben, anélkül, hogy a játékmenet igazán megváltozna. A kérdés igazándiból az, hogy akarjuk-e, és ha igen, milyen mértékben.