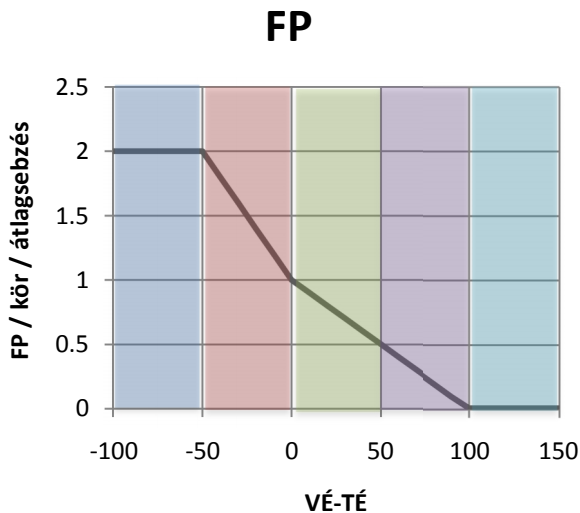


Pontok csoportosítása

Korábban felmerült az ynev.hu fórumán egy olyan rendszer lehetősége, melyben ugyanazokból a pontokból lehetne megvásárolni minden lehetséges értéket, mint például HM, ÉP, FP, Pszi-pont, Mp, Kp. Ennek persze az az előfeltétele, hogy az adott pontok között valamiféle összefüggést találjunk, amin keresztül összehasonlíthatjuk az értéküket.

Sajnálatos módon a jelenlegi ismereteim szerint kétséges, hogy egyáltalán létezik ilyen rendszer, de azért leírom azt, amire menet közben rájöttem, hátha ötletet ad másoknak.

Amibe jobban belemerültem az utóbbi időben, az a HM illetve ÉP és FP közti kapcsolat. A jelenlegi harcrendszerben annak függvényében, hogy egy karakter TÉ-je és ellenfelének VÉ-je között mekkora különbség van, öt részre oszthatjuk az ellenfeleket. Az első csoportba tartoznak azok a karakterek, akiknek VÉ-je legalább 50-el kisebb ellenfelük TÉ-jénél. Ezt a tartományt az ábrán sötétkék szín jelöli. Ilyen esetben minden egyes támadás sebzést, méghozzá túlütést okoz, így a körönként átlagosan elvesztett FP-k száma a fegyver átlagos sebzésének kétszerese (mivel minden elvesztett ÉP egyúttal két FP veszteséget jelent.)

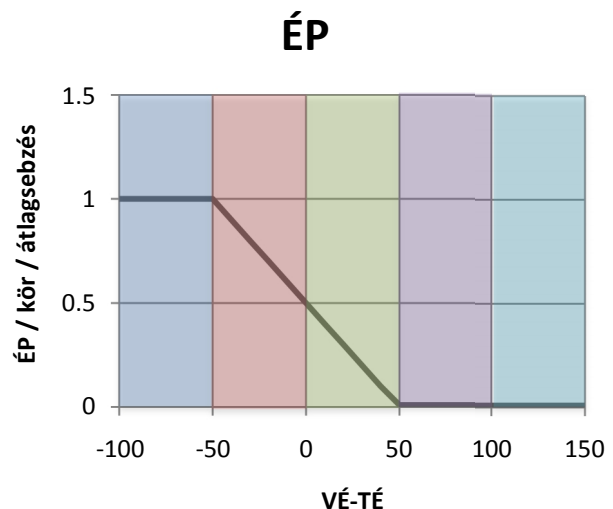


Valamivel jobb a helyzet, ha a VÉ és TÉ különbsége 50 és 0 között van. Ezt a tartományt az ábrán piros szín jelöli, és itt bár minden találat túlütést okoz, nem minden támadás jelent automatikusan találatot.

A harmadik tartományban, melyet zöld szín jelöl, egyszerre van jelen a túlütés, és a túlütés nélküli találat. (Itt és a további részben sehol nem veszem figyelembe azokat a fegyvereket, melyek túlütés nélkül is képesek ÉP-t sebezni.)

A lilával jelölt részben már egyáltalán nem fordul elő túlütés, míg a világoskék részben, ahol a karakter VÉ-je legalább százal nagyobb, mint a támadó TÉ-je, már egyáltalán nem fordul elő találat.

Azt, hogy egy karakter mennyire hatékony a harcmezőn, alapvetően azzal mérhetjük le, hogy egy adott ellenfél ellen hány körön keresztül tud küzdeni anélkül, hogy harcképtelenné válna, illetve, hogy hány kör alatt tud harcképtelenné tenni egy adott ellenfelet. A harcképtelenség kétféleképpen jelenhet meg, egyrészt az ÉP-k nullára csökkenésekor beálló halál, másrészt az FP-k nullára csökkenésekor bekövetkező ájulás eredményeként. Itt tehát azt



kell meghatározni, hogy hány kör alatt csökken nullára egy karakter ÉP-je és FP-je, majd a kettő közül a minimális fogja meghatározni a harcban tölthető körök számát.

Sajnos azonban ez az a pont, ahol a dolgok kezdenek rosszul kezelhetővé válni. Ugyanis a körök száma a VÉ-TÉ különbség függvényében nem lineárisan alakul.

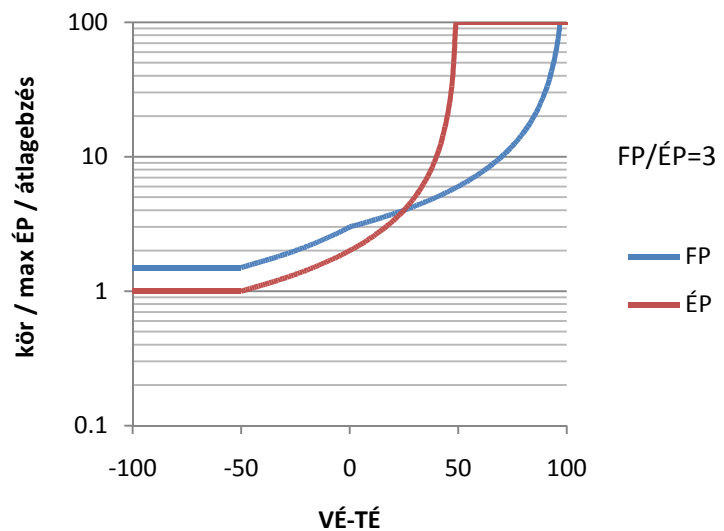
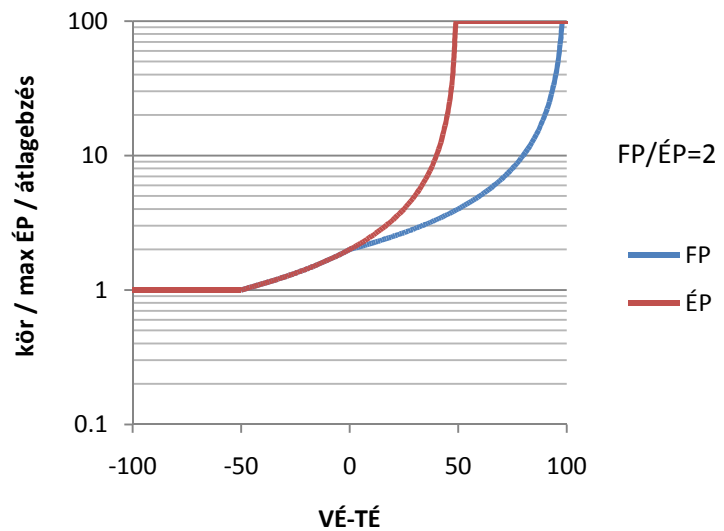
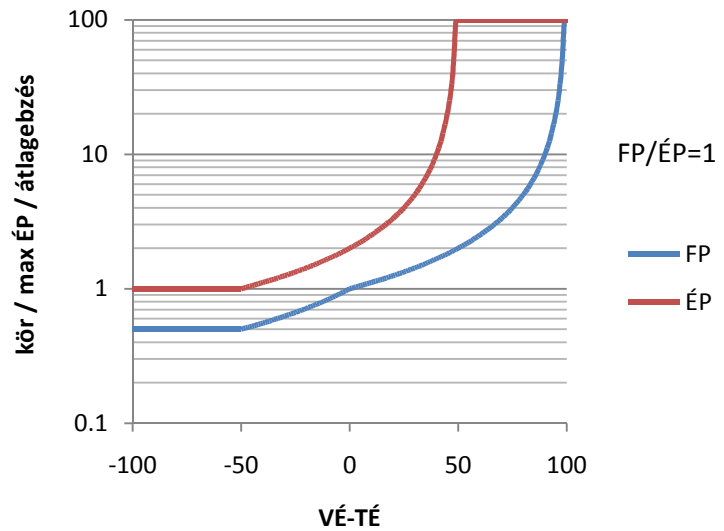
Ha együtt ábrázoljuk azt, mennyi idő kell az FP és ÉP nullára csökkenéséhez (az összehasonlítás érdekében mindkettőt a maximális ÉP-vel lenormálva), akkor kiderül, hogy az FP/ÉP arány nagyon fontos szerepet játszik abban, hogyan teljesít a karakter, és mely értékei válnak meghatározóvá.

Amennyiben azonos az ÉP-k és FP-k maximális száma, a karakter teljesítményét elsősorban az FP-i határozzák meg, a harcképtelenség pedig ájulást jelent függetlenül a harcoló felek TÉ-je és VÉ-je közti különbségtől.

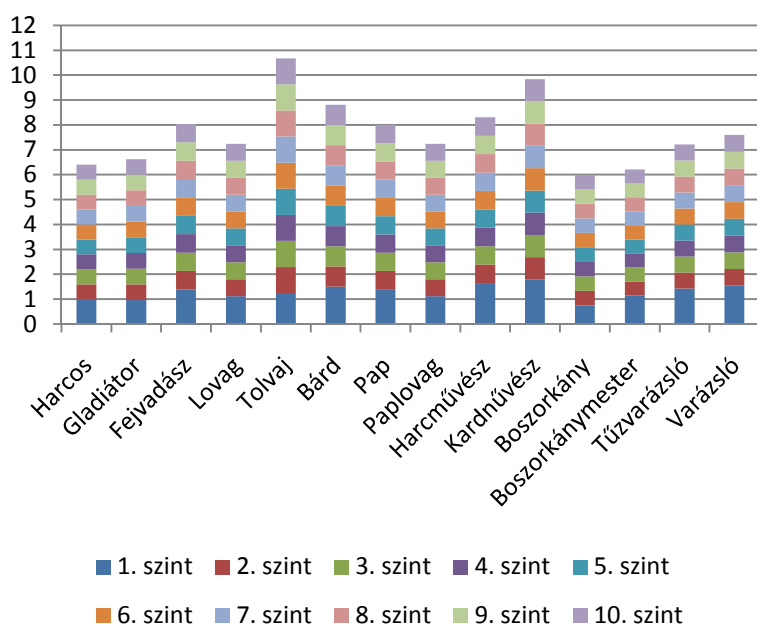
Amennyiben kétszer annyi FP-vel mint ÉP-vel rendelkezik, akkor a nála jóval erősebb ellenféllel szemben (az ellenfél TÉ-je nagyobb vagy egyenlő, mint a karakter VÉ-je) ugyan akkor csökkennek nullára ÉP-i, mint az FP-i, azonban egy vele összemérhető ellenfél esetén ismét az FP-i kezdenek dominálni.

Ha az FP/ÉP arány nagyobb, mint 2 (például 3, lásd ábra), akkor egyre inkább az ÉP-k maximális száma kezdi meghatározni a harcot, ha pedig az FP/ÉP arány elérné az ötvenet, az FP-k számának jelentősége teljesen megszűnne.

Ebből egyrészt rögtön levonhatjuk azt a következtetést, hogy a gyenge ellenfelek ellen az FP-k számának növelése



FP/ÉP arány



célravezető, erők ellen viszont a magas ÉP jelenthet védelmet. Bár az ETK-ban nincs lehetőség később az ÉP növelésére, ennek az ökölszabálynak az ismeretében lehetne specializált karaktereket alkotni, akik apró lények hordáival, vagy hatalmas szörnyekkel való harcra készültek fel inkább.

Ahhoz, hogy egyszerűbb legyen eligazodni, beszúrtam pár táblázatot, ami az ETK rendszerében az átlagos FP/ÉP arányt, illetve ezek konkrét értékét jelöli az egyes kasztoknál a szintek függvényében.

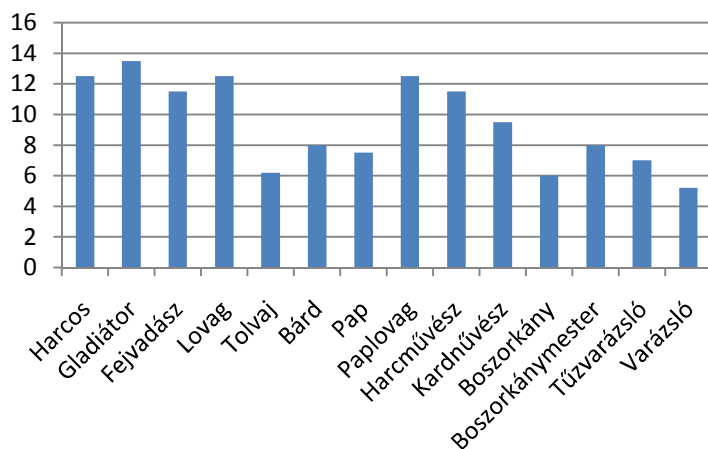
Érdekesség, hogy a VÉ-

TÉ különbségben a korábban zöld színnel jelölt 0 és 50 közötti régióban van igazándiból szerepe a véletlennek, itt fordulhat elő, hogy annak ellenére, amit az átlagos modell jósol, ájulás helyett halál, vagy fordítva, halál helyett ájulás teszi harcképtelenné a karaktert. Az összes többi régióban ilyesmi kizárólag 00-ás illetve 01-es dobások sorozatával következhet be, aminek elenyésző a valószínűsége, így itt most ezzel nem foglalkozom.

De térjünk vissza egy kicsit az eredeti kérdésre. Mi történik, ha azonos pontszámból lehet megvenni az FP-ket, ÉP-ket, illetve harcértékeket? A TÉ-VÉ változás a harcban töltött körök esetén, a vízszintes tengelyen jobbra-balra mozgást eredményez, míg az ÉP és FP növekedése abszolút értékben függőlegesen nyújtja az adott görbét. (A korábbi ábrákon mindenhol relatív értékek szerepeltek a maximummal lenormálva, így ezeken a változás nem látszana.) Ami

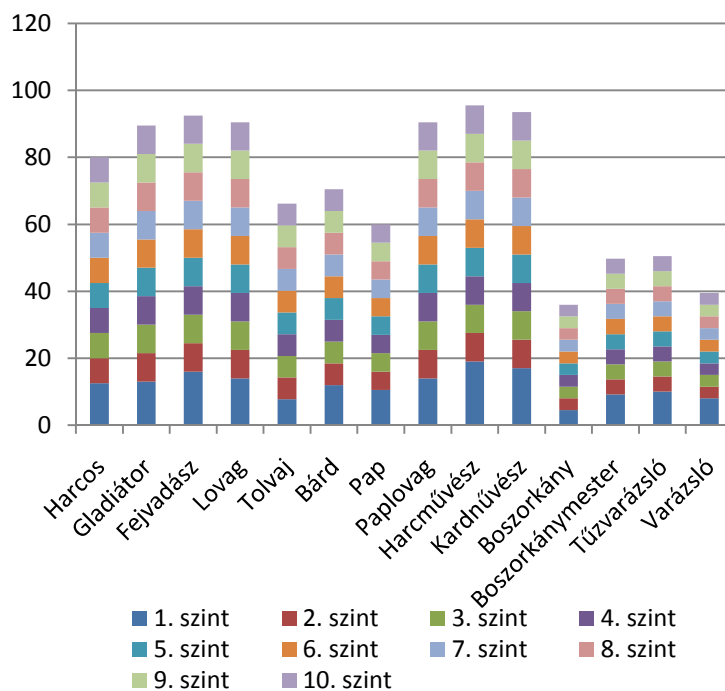
ebből igazán fontos, hogy az FP és ÉP növekedés egy lineáris változást eredményez, a harcértékek növekedése viszont nem. Mivel a görbe meredeksége folyamatosan nő, minél nagyobb valakinek a harcértéke (legalábbis relatíve az ellenfeléhez viszonyítva), annál többet ér minden befektetett pont. Ez egyfajta „futunk a pénzünk után” jelenséget eredményez, vagyis ha egy partiban két harcos van, akik közül az egyik csak ÉP/FP-re, a másik csak harcértékekre költ, akkor az utóbbi nagyon hamar fölénybe, még hozzá egyre gyorsabban növekvő fölénybe kerülne. Ez a rendszer a játékosokat arra ösztönözné, hogy minden pontjukat a harcértékbe pumpálják.

Átlag ÉP



Ha viszont külön pontokból lehet megvásárolni a harcértékeket és ÉP/ FP-eket, akkor megszűnik ez a jelenség. A játékosok a két eltérő pontcsomag segítségével eldönthetik, milyen jellegű játékot akarnak játszani, testre szabhatják karaktereiket, anélkül, hogy lenne egyetlen követendő stratégia. Korábban már volt szó róla, hogy az FP/ÉP aránnyal beállítható, hogy milyen fajta lényel szemben ütőképes az adott karakter, azzal pedig, hogy TÉ-re vagy VÉ-re költ, alapvetően azt befolyásolhatja, hogy gyors, vagy lassú lesz a harc. (Magas TÉ gyors harcokat eredményez, ami jó lehet egy gyors és csendes támadásokra specializálódott karakter számára, míg a magas VÉ lassítja

Átlag FP



a harcot, így elsősorban annak hasznos, akinek a feladta, hogy feltartsa a támadókat, és időt nyerjen, amíg például a csapat egy másik tagja varázsol).

Összességében azt is el lehet mondani, hogy ha egyetlen pontcsomagból lehet sok tulajdonságot beállítani, akkor vagy mesterséges korlátokat kell szabni arra, mennyi lehet az egyetlen egy tulajdonságra költhető maximum (és esetleg minimum), vagy számolni kell azzal, hogy karakter és karakter között az egyes tulajdonságokban óriási ingadozások lehetnek. Kisebb részekre osztott tulajdonságcsoportoknál ez a probléma kevésbé jelentkezik. Az ETK-val való kompatibilitás nyilván megköveteli, hogy ilyen esetben bizonyos csoportok között lehessen átjárás, de veszteséges átváltással biztosítható, hogy ne legyenek ingadozások.

Végül, de nem utolsósorban az is felmerült a fórumon, hogy azért jó, hogy az ÉP fix, mivel ez lehetővé teszi, hogy a harcok ne nyúljanak el. Az ETK rendszerében az FP/ÉP arányt alapvetően a tapasztalati szint (és persze a kaszt) határozza meg, ez pedig azt jelenti, hogy a karakter megalkotásakor fixálódik, a későbbiekben mikor milyen ellenfél ellen harcolhat valaki hatékonyan, míg ha később is lehet ÉP-t növelni, ez lehetőséget ad a profilváltásra. Persze most megszólal bennem a konzervatív, ETK-hoz ragaszkodó játékos, de tapasztalataim szerint az olyan változásokat, ahol a rendszer új lehetőségeket ad, könnyebben lenyeli az ember. Ennek szellemében, azért, hogy a harcok magasabb szinten továbbra se nyúljanak el, érdemes lehet esetleg a fejvadászok szintenkénti sebzésnövelését elérhetővé tenni mások számára is. Ez a látszat ellenére nem a HM-el, hanem az ÉP/FP-vel sorolható egy kategóriába, hiszen az átlagsebzést növelve a függőleges tengely mentén zsugorítja a harcban töltött körök számát. (Megjegyzendő, hogy aki sebzésnövelésre költ, az mindenképpen csökkenti a harc idejét, hiszen vagy őt csapják le hamarabb a kevesebb ÉP/FP miatt, vagy ő csapja le hamarabb az ellenfelét a megnövekedett sebzés miatt. Akárhogy is, a harc gyorsabban véget ér, azt pedig, hogy ki győz a végén, továbbra is a harcértékek döntenek el.)