
Skill senza requisiti per Taised

Posted by beppino - 2008/08/27 09:10

Olà :)

Dunque questa è la situazione attuale:

Gli insegnanti possono "iniziare" solo skill coi requisiti.

Se però attraverso un combattimento o il bar, alcune skill vengono "iniziate", gli insegnanti (dell'elemento corretto) possono continuare l'insegnamento.

Le skill senza requisiti, però, tendono a calare nel tempo, per cui è buona norma avere SEMPRE i requisiti.

C'è stato moltissimo pensare dietro a questo; inizialmente pensavo che senza i requisiti nessuna skill dovesse essere mai imparata, ma poi veniva meno il senso dei combattimenti amichevoli, e tutto il bilanciamento fatto tra XP, gloria e interesse di un giocatore nel fare i combattimenti.

La cosa può sembrare assurda, ma serve per un motivo semplice: in questa maniera tramite combattimenti o altre azioni, gli eroi possono cercare di imparare più rapidamente e addirittura saltare a skill estremamente più forti.

Perché la cosa, in realtà, non è COSI' conveniente?

Intanto per cominciare il valore di un eroe viene calcolato su tutte le skill e non solo su una, quindi avere molte skill consente di essere comunque più forte in combattimento.

Ma soprattutto, il calo della skill è percentuale: esattamente... aspettate che ve lo dico...

se i calcoli sono corretti dovrebbe essere circa del 4-5% (dovrebbe essere il 3\$ su un totale del 150% e rotti).

La crescita invece dipende da un fattore diverso per ogni abilità.

Questo significa che si può comodamente imparare "sgambetto" senza mai andare dall'insegnante, e mantenerlo anche senza ipotetici requisiti, ma se tentate di imparare in questa maniera il raggio congelante, quel 4-5% ve lo renderà semplicemente impossibile. Per avere raggio congelante dovete avere i requisiti, e dovete anche mantenerli, quindi è probabile che dobbiate avere tutto l'albero di skill. Se poi riuscite ad imparare raggio congelante senza requisiti, appena doveste smettere, inizierebbe a calare inesorabilmente.

C'è insomma un "blocco naturale" alle skill senza requisiti.

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by taised - 2008/08/27 09:21

se tentate di imparare in questa maniera il raggio congelante, quel 4-5% ve lo renderà semplicemente impossibile

Ma la crescita che ho dal maestro è mi pare più alta del 4-5%, quindi la mia skill crescerà, poi la userò in combattimento e salirà ancora di più.

Io finora ho avuto due skill "grosse" con salti. Una è "usage of the disc shooter gun" ma abbisogna di engineering che ho (anche se bassa... a proposito, che % di conoscenza di una skill richiesta bisogna avere per non avere il 4-5% di calo che dici tu? Visto che io engineering ce l'ho molto bass immagino che la % richiesta sia molto bassa) la seconda è "training 10G" che mi è saltata al 35% dal nulla e immagino che se cambiassi maestro e la imparassi potrei farlo e anche piuttosto in fretta pur non avendo la skill richiesta "training 3G".

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by beppino - 2008/08/27 09:37

Serve il 100%. Sei sicuro che non cali?

Fammi sapere con esattezza che controllo, grazie.

La velocità di apprendimento delle skill è molto variabile. Il raggio dello zero assoluto (ma come mi piacciono sti nomi :)) mi cresce circa del 3% ad ogni allenamento, e allo stesso modo una chiacchierata in bar non farebbe molto diverso :)

Al bar avevo cambiato la formula: la quantità appresa dipende anche dall'orientamento: su indicazione di qualcuno, forse tua?, avevo messo questo perché era necessario per evitare che una skill sbagliata compromettesse l'orientamento di un giocatore, così è più probabile prendersi skill dell'orientamento corretto e il quantitativo di apprendimento varia. Quella skill di cui parli ha il tuo orientamento?

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by taised - 2008/08/27 09:49

Serve il 100%. Sei sicuro che non cali?

Serve il 100% del requisito? Allora io non ce l'ho e il calo è molto ridotto, in usage of the disc shooter gun oggi ho perso solo il 2%.

Al bar avevo cambiato la formula: la quantità appresa dipende anche dall'orientamento: su indicazione di qualcuno, forse tua?, avevo messo questo perché era necessario per evitare che una skill sbagliata compromettesse l'orientamento di un giocatore, così è più probabile prendersi skill dell'orientamento corretto e il quantitativo di apprendimento varia. Quella skill di cui parli ha il tuo orientamento?

Si mi pare che ti avevo fatto notare anche io questa incongruenza che l'orientamento era molto casuale.

Usage of the disc shooter gun è del mio stesso orientamento (entrambi cattivi).

Piuttosto penso che sarebbe utile potere mettere dei parametri in più sul training, perchè non posso decidere di allenare solo un sotto-set delle skill invece che tutte?

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by beppino - 2008/08/28 07:50

Serve il 100% del requisito? Allora io non ce l'ho e il calo è molto ridotto, in usage of the disc shooter gun oggi ho perso solo il 2%.

Può essere che abbia fatto i calcoli sbagliati.

Piuttosto penso che sarebbe utile potere mettere dei parametri in più sul training, perchè non posso decidere di allenare solo un sotto-set delle skill invece che tutte?

Mi sembra un'idea papabile. La metto in coda.

PS: GUSTATEVI LA DESCRIZIONE DELL'ALBERO DI SKILL NELLE REGOLE!!! ;) Non più segreti!

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by taised - 2008/08/28 13:03

beppino wrote:

PS: GUSTATEVI LA DESCRIZIONE DELL'ALBERO DI SKILL NELLE REGOLE!!! ;) Non più segreti!

Non più segreti è una parola grossa. Però quello che hai fatto è esattamente quello che mi aspettavo.

Ora finalmente ho capito che, seppur a caso, ho preso il percorso giusto, perchè Taisedik, erede di Paperinik, non può aver superpoteri ma solo tecnologia. Giusto. Serviva.

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by beppino - 2008/08/29 02:47

Non esiste un Paperinik senza stivaletti a molle.

=====

Re:Skill senza requisiti per Taised

Posted by taised - 2008/08/29 05:48

beppino wrote:

Non esiste un Paperinik senza stivaletti a molle.

ci stiamo lavorando su :P

Uno è in ritardo con le consegne :side:

=====