

---

## Missioni?

Posted by taised - 2008/08/29 06:26

---

Ho fatto una missione con un'azione cattiva e una buona, quando ho fatto la buona e ho preso un esageratissimo +53% di bontà che mi ha fatto diventare neutro dal -71% che avevo. Non ha senso! Una che trasuda cattiveria da ogni poro fa una missione con un'azione buona e una cattiva (quindi sostanzialmente neutra) e già non è più cattivo! E' esagerato, una cosa che non sta nè in cielo nè in terra! Come si fa a mantenere l'allineamento? Ho dovuto fare 45 azioni cattive per arrivare al -71% e mi basta una e una sola azione buona per arrivare a perdere tutto? Non ha senso...

E ancora, visto che tantissime missioni hanno mezze azioni buone e mezze azioni cattive vuol dire che mai nessun team sarà in grado di farle, visto che il team deve essere per forza monoorientato.

E infine, mancano missioni per cattivi! Ho visto un sacco di missioni in attesa negli ultimi giorni e non ne esisteva neanche una con sole azioni cattive!

Questa è discriminazione!

Edit: specifico meglio. Visto che fare un punto non del proprio allineamento te lo fa perdere e ti fa diventare neutro, vuol dire che sempre nelle missioni i punti buoni li deve fare un buono e i punti cattivi un cattivo. Il che vuol dire che in metà delle missioni ci deve essere cooperazione tra buoni e cattivi. Questo non ha per niente senso. Le missioni vanno cambiate, tutte le missioni deve essere uniformemente orientate e ci devono essere più missioni per cattivi.

---

## Re:Missioni?

Posted by beppino - 2008/08/29 10:22

---

Mi piacciono i tuoi interventi perché sono accalorati ;-)

Sul tuning dell'orientamento dato dagli eventi posso lavorarci, è così alto perché voi stessi avete detto che doveva influire in maniera determinante rispetto alle skill :-P

Riduco un po' (nell'ambiente di sviluppo, poi lo invio in questi giorni)

Ecco, dimezzato. Un buon colpo sulla nuca :-)

Riguardo ai team occhio perché forse c'è un po' di confusione, non c'è legame tra team e missioni.

Riguardo all'impostazione, le missioni per cattivi sono un must e verranno per forza introdotte, ma intendo tenere l'orientamento legato agli eventi. In definitiva se per ottenere uno scopo buono devi massacrare di botte un cattivo, devi essere cattivo :-) Magari potrei aggiungere un bonus-orientamento legato alla missione, studiato in qualche maniera.

Belin, il fatto è che si stanno accumulando troppe cose da fare...

---

## Re:Missioni?

Posted by taised - 2008/08/30 15:43

---

beppino wrote:

Mi piacciono i tuoi interventi perché sono accalorati ;-)

Eh si, quando trovo qualcosa che secondo me non va, mi "accaloro" :P

Per il resto stravolgo un po' l'ordine delle tue risposte per mettere ordine nelle mie risposte.

beppino wrote:

Riguardo ai team occhio perché forse c'è un po' di confusione, non c'è legame tra team e missioni.

Ho capito che non c'è legame, infatti mi lamentavo proprio per questo. Secondo me deve esserci. Ha senso che il team faccia missioni insieme, altrimenti a che serve?

beppino wrote:

---

Sul tuning dell'orientamento dato dagli eventi posso lavorarci, è così alto perché voi stessi avete detto che doveva influire in maniera determinante rispetto alle skill :-P

Riduco un po' (nell'ambiente di sviluppo, poi lo invio in questi giorni)

Ecco, dimezzato. Un buon colpo sulla nuca :-)

Riguardo all'impostazione, le missioni per cattivi sono un must e verranno per forza introdotte, ma intendo tenere l'orientamento legato agli eventi. In definitiva se per ottenere uno scopo buono devi massacrare di botte un cattivo, devi essere cattivo :-) Magari potrei aggiungere un bonus-orientamento legato alla missione, studiato in qualche maniera.

Belin, il fatto è che si stanno accumulando troppe cose da fare...

Dunque, mettiamo un po' d'ordine.

Innanzitutto la cosa da decidere è che deve fare un cattivo e che deve fare un buono.

Se vuoi che un cattivo faccia solo azioni cattive, mi sta anche bene che la penalizzazione sia pesante, ma deve essere su un altro livello rispetto all'orientamento. Perché se penalizzi l'orientamento è troppo facile saltabeccare da un estremo all'altro.

Per quanto riguarda il bilanciamento buono/cattivo secondo me ancora non ci siamo.

Oggi mi studio ingegneria, mi si aprono nuove skill e che scopro? Che praticamente i potenziamenti sono tutti da buono. Allora l'albero delle skill non serve niente, perché mi deve anche dire cosa è buono e cosa è cattivo per farmi capire che strada posso prendere. Ma non è neanche questo, il problema base è che non ha senso che una skill sia buona o cattiva. Ok, sì, 1 skill su 100 sarà buona e una cattiva. Ma non ha senso che ginocchiata sia cattiva e gomitata sia buona. Perché mai? E perché gli stivaletti a molla li usano solo i buoni? E' il contesto in cui si usa una skill che lo rende cattivo o buono.

Facciamo l'esempio di una missione da cattivi:

Missione: scippo

- 1) trova una vecchietta da scippare - skill: investigation - impostazione: cattiva (stai usando investigation in modo doloso per cercare una vittima)
- 2) dai una ginocchiata alla vecchietta e prendile la borsa - skill: ginocchiata - impostazione: cattiva (l'hai usata contro una vecchietta inerme)
- 3) scappa dalla polizia - skill: light athletics - impostazione: cattiva (stai scappando dalle forze dell'ordine)

Missione per buoni: pattuglia cittadina

- 1) aggirati per le strade cercando di prevenire il crimine - skill: investigation - impostazione: buona (la stai usando per prevenire il crimine)
- 2) una vecchietta è stata scippata: rincorri lo scippatore - skill: light athletics - impostazione: buona (stai inseguendo un malfattore)
- 3) Prendi lo scippatore, stendilo con una ginocchiata e rendi la borsetta alla vecchina - skill: gomitata - impostazione: buona (l'hai usata per stendere un malfattore)

Eccoti l'esempio delle stesse 3 skill usate per cose simili ma usate in contesti buoni e cattivi. E' così che vorrei fosse gestito il bilanciamento di orientamento tra missioni e skill. Tutte le skill (o il 99% di esse) sono neutre, sono poi il contesto in cui le si usa a renderle cattive o buone.

Come nota a margine ti chiederei di modificare l'aspetto dei messaggi quotati nel forum cambiandone il background: così com'è ora non si capisce dove finisce il quote.

=====

## Re:Missioni?

Posted by beppino - 2008/08/31 15:12

---

Sìsì sono perfettamente d'accordo con te sul fatto che come usare una skill abbia un orientamento, in definitiva è l'orientamento degli eventi.

---

Dare un orientamento alle skill, che occhio, è scritto nell'albero delle skill, può essere poco logico, ma serve al gioco. So che sono monotono perché lo dico da più di un mese, ma saranno i quest a dare un definitivo aspetto all'orientamento. Aspettiamo ancora un attimo per fare il tuning definitivo...

---

## Re:Missioni?

Posted by taised - 2008/09/02 07:22

---

beppino wrote:

Dare un orientamento alle skill, che occhio, è scritto nell'albero delle skill, può essere poco logico, ma serve al gioco.

Serve al gioco... perchè?

Adesso spiegami perchè volare su un razzo o usare gli stivaletti a molla dovrebbe essere da buoni.

Gli stivaletti a molla sono uno strumento, non può essere buono o cattivo di per sè.

Mi pare proprio che sia solo una limitazione arbitraria che manca di basi...

In ogni caso di certo hai ragione, mi sfugge del tutto dove il gioco vada a parare...

edit: ah, ho visto gli orientamenti nelle regole, dice: "Protesi meccaniche consentono di alterare la propria struttura fisica con componenti cyber iniziando da un semplice stivaletto a molla per arrivare ai terrificanti tentacoli metallici." peccato che sia indicato come cattivo mentre gli stivaletti a molla sono buoni :lol:

---

## Re:Missioni?

Posted by Cappuccini - 2008/10/24 10:24

---

piccolo quesito per beppe...ogni evento dura un giorno, non gioca un pò contro i niubbi che per 1 stellina devono fare missioni da 3 giorni e mentre missioni da 15 stelle ne durano al massimo 6-7?

le missioni pro vanno anche bene, ma quelle semplici sono un pò troppo lunghe...però è solo un'idea, mi posso sbagliare

---

## Re:Missioni?

Posted by beppino - 2008/10/24 11:49

---

Le idee non sono MAI sbagliate :-)

Proprio per venire incontro ai niubbi ho creato le missioni "ASAP" che sono composte di un solo evento e non richiedono i 3 giorni minimi di attesa.

Ciò non toglie, però, che potrebbe non essere abbastanza: magari bisogna aggiungerne anche di livello un po' più alto... non so... suggerimenti?

Per il discorso che le missioni difficili debbano durare di più di quelle facili, francamente non sono d'accordo, non vedo un legame.