

A tápolás művészete avagy, hogyan csináljunk igazán erős karaktert

avagy ,hogyan csináljunk igazán erős karaktert

Felhívnám mindenki figyelmét, hogy a következő cikk nem szerepjátékosok számára készült, ennek minden szava és gondolata a tápolást szolgálja. Mindemellett angol szavakkal fogok dobálózni, hiszen ez nem egy komoly dolgozat, hanem játszás előtt monitorra vetett gondolatok halmaza.

Néhány karakteren túl vagyok már Oblivionban és azt hiszem sikerült leszűrniöm némi tapasztalatot. Pontokba szedve a következőket

- a) a játék nem megfelelően fejlesztett karakterrel magas szinten ellehetetlenül
- b) a játék a szintünkhöz méri az ellenfeleket
- c) szintet akkor lépünk, ha a fontos (major) skilljeink növekednek
- d) a tulajdonságok nagyon fontosak, ha nincs legalább x3-unk egy szintlépésnél minden kiválasztott tulajdonságra, az ellenfelek jobban erősödnek, mint mi
- e) mivel a major skilljeinket általában sokat használjuk, össze-vissza nőnek és elaprózzák a szintlépéskor kapható tulajdonságszorót

Ez 22-es csapdájának tűnhet, de nem az, ha figyelembe vesszük, hogy:

- a) harcos/íjász karakternél a skill fontosabb mint az attribute, mágusnál is csak addig van értelme a szintlépésnek, míg 100-as nem lesz az iq és willpower
- b) az ellenfelek sebzése jobban nő, mint a mi szintlépéskor kapható max 10 hp-nk.

ebből a konklúzió nagyjából annyi, hogy nem kell majorba raknunk semmit, ami fontos, inkább igyekezzünk olyan skillket kiválasztani, amik jól powertrainelhetők, többé-kevésbé lefedik az attributeokat, és kifejezetten haszontalanok. Általánosan 6 ilyen skillt találtam, amik nélkül bátran végig lehet játszani a játékot:

Alchemy (itt most gondolom sokan felszisszennek, de később kifejtem mindnek az okát)

Conjuration

Block

Heavy/Light armor (amelyiket nem szándékszunk használni)

Restoration

Speechcraft

Alchemy: megvallom ez azért kétélű kard. nem fogunk akkor és ott potiont csinálni, amikor kedvünk van, s egy pénzforrás is kiesik. De ez van, döntsük el, erős karaktert akarunk, aki a földbe döngöl/lő/varázsol mindenkit, vagy egy gazdag pofozóságot. Ugyanakkor alchemy-t trainelni nagyon könnyű, alapanyagok garmadája áll rendelkezésünkre és a governing attributeja az iq, ami még a harcosoknak is fontos

Conjuration: ez a skill egy vicc. Az igazán jó idéző varázslatokhoz rengeteg mana kell, azért az ellenfélért, amit az idézett lény öl meg, nem fejlődünk semmit, a bound cuccokkal meg az a baj, hogy nem igaziak. Ezt szerintem a játék készítői is világosan látták, ezért felhangolták a

conjuratió - valami hihetetlenül gyorsan fejlődik, csináljunk csak egy bound valami on self 1 sec varázslatot és castoljuk el. Amikor 5-ös skilllel elmondtam az első, egyből 7-re ugrott a skilllem. Ez az ami kell nekünk! A governing attribute iq.

Block: ez is sokak nemtetszésével találkozhat, de szerintem felesleges. Nézzük csak, ha blokkolunk egy ütéssel, kevesebbet sebződünk. Ha hátralépünk, akkor semennyit. Mire is kell nekünk a block? Ugyanakkor kiválóan trainelhető, a patkányok a mi barátaink, beállunk egy sarokba, kipöcköljük az egér jobb gombját, előveszünk egy könyvet és hipp-hopp pár lap után a block az egekben. A governing attribute agility, ami harcosnak és íjásznak egyaránt fontos. A varázslónak is, ha nem szeretnénk az első ütés után a földön fetrengeni.

Heavy/Light armor: lásd fentebb. amilyen fajta páncélt nem használsz az fölösleges. Powertrainnél pedig mindig számíthatunk kedves patesz haverjaink segítségére (s legalább megjavíthatjuk a szétvert páncélt, hogy némi armorert magunkra kapjunk). A Heavy armort szorgalmaznám inkább, mert az endurance jobb mint a speed. Azt meg már csak félve teszem hozzá, hogy 100-as armor skilllel ugyanakkora páncélzatunk van daedric mint glass cuccokban.

Restoration: egy strong healing potion 50-et gyógyít. Ez manából kb. 150. Harcos/íjásznak nagyon sokáig nem lesz ennyi, a varázsló pedig jobban teszi, ha 150 manából sebzést lő, akkor nem lesz, aki megsebezze. A willpower viszont nem mágusnak gyenge, ne nagyon erőltessük ha nem muszáj.

Speechcraft: no igen, csak hogy legyen valami Personality-re is. Beszéljünk valakivel, tekergessük azt a bugyuta kört, és reménykedjünk, hogy nő valamikor ez a skill is...

1 skill kimaradt, ez a ballaszt. A fenti gondolatmenetre ha ráállunk tudunk valami tökéletesen haszontalan dolgot választani:)

A strength x5-jét összehozni nehéz szintlépéskor. Nem jut más eszembe, mint hogy 5-öt traineljünk valamelyik nem használt fegyver szakértelemben, a másik 5-öt meg szedjük össze a használt szakértelemből. Ha a két fő tulajdonságunk mellett valamit még szeretnénk kimaxolni, ez legyen az, mert a végén ez már kényszerűség.

Hogyan játsszunk?

1. Attribute tápos: amikor megleptünk két használt skillből 10-10 szintet, álljunk be egy sarokba és power traineljünk valami major skillt fel, aminek a governing attribútja lehetőleg egy harmadik tulajdonság.

Amire számíthatunk: 10-ik szinten a két fő attribute 100-as, egy harmadik 70-90 (csillagjegy és faj függvényében). Ha el akarunk menni 21-ik szintig, akkor inkább ezt az utat kövessük. Jól összehozott karakter eddigre minden lényeges dolgot kimaxol (attribute és skill), és ekkor már minden lehetőség megnyílik előttünk.

2. Skill tápos: akkor lépünk szintet, amikor kedvünk van, unjuk az ellenfeleket, ilyenek. Amire számíthatunk, hogy első 10 szinten semmi nem akadály, afölött az előnyünk lassan elkopik.

Kipróbáltam mindkettőt: az első út az első szint után dinamikus, jól játszható karaktert eredményezett, aminek a hagyományos (akkor azt gondoltam jól fejlesztett) karakterem reggelire nem lett volna elég. De ezt könnyű lemérni, hagyjuk meg Kvatch ostromát 20-ik szintre, ha 50-nél kevesebb gyógyított kell meginnunk, vagy le sem izzadunk (nem harcos kaszt esetén), vigyorooghatsz kedvünkre.

A második rémálom volt. 1. szinten 100-as fegyverskilllel...

*Szeretnék még creditet adni **Lacca**-nak, akivel elég jól átbeszéltük ezt a dolgot és sokat segített.*