# 1. Karakter Oluşturma

Karakter ismi ve sınıfı oyuncu tarafından seçilir. İki karakter sınıfı mevcuttur. Karakter sınıfı seçildikten sonra ilk aşamada karakterin özellikleri aşağıda verilen tablolara göre belirlenir.\* Karakter ırkları insandır.

#### **Barbarian**



Saldırı: two-handed "silver" axe Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 10 + 2d20 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength + 2d20 Saldırı Gücü: Strength + 1d12 Luck: Intelligence + 1d12

Fiziksel saldırıları Luck/1d12 Büyü saldırılarını Luck/1d20 kadar engeller.

#### Sorceress

Saldırı: "silver" thunderbolt Saldırı Tipi: Büyü Strength: 1d12 Intelligence: 10 + 2d20 Hit Point: Strength + 1d12 Saldırı Gücü: Intelligence + 1d12 Luck: Intelligence + 2d20

Fiziksel saldırıları Luck/1d20 Büyü saldırılarını Luck/1d12 kadar

engeller



Karakter oluşturmanın ikinci aşaması, karakterin oyunda sahip olacağı ekipmanların belirlenmesidir. 2 saldırıya, 2 defansa yönelik toplam 4 ekipman aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Ekipman	Açıklama	Veriliş	Etki
Sarımsak	Labirentte vampir var sonuçta	2d12 > 18 ise ver.	1d12 > 8 ise 1d12 ekstra atak
Leş Kanı	Ölmüşlerin kanı vampirleri zehirler.	2d12 > 20 ise ver.	1d12 > 10 ise 1d20 ekstra atak
Tohum	Tohum taneleri vampirleri oyalar.	1d12 > 8 ise ver.	1d12 > 10 ise vampir ıska geçer
Güneş Yüzüğü	Güneş ışığı gibi bir şey yayan yüzük!	1d12 > 10 ise ver.	1d12 > 8 ise 1d12 az zarar görülür

Karakterler oluşturulduktan sonra oyun kuralları sadece 3 madde üzerinden ilerlemektedir; (1) gelinen hücrede düşman olup olmayacağının belirlenmesi, (2) dövüş ve (3) oyunun bitirilmesi ile ilgili ilkeler.

[Bahsedilen karakter sınıfları ve daha fazlası için, Dungeons and Dragons v3.5]

Verilen özellik belirlemeler dengesiz (imbalanced) bir sistem oluşturabilir. Çünkü denenmemiştir... Barbarian figürü: <a href="http://www.elfwood.com/~navarro/Concept-Sketch-Tanarukk-Barbarian.3073961.html">http://www.elfwood.com/~navarro/Concept-Sketch-Tanarukk-Barbarian.3073961.html</a> Sorceress figürü: http://www.clydecaldwell.com/large images/golden sorceress drawing.html

## 2. DÜŞMANLARIN BELİRLENMESİ

Yeni bir hücreye gelindiğinde 2d12 atılır. Sonuç 18'den küçükse yaratık çıkmaz. Aksi takdirde yaratığın türünü belirlemek için 1d20 atılır. 1, 2, 3, 4, 5 sonuçları için Malkavian; 16, 17, 18, 19, 20 sonuçları için ise Tremere; diğer sonuçlar için Nosferatu ile karşılaşılır. Düşman ırkları vampirdir.

### Malkavian



Saldırı: delilik Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 5 + 1d20 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength + 2d12 Saldırı Gücü: Strength + 2d12

Fiziksel saldırılara karşı 1d12 dirençli

#### Nosferatu

Saldırı: pençe Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 1d12 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength+1d12 Saldırı Gücü: Strength + 1d12

Fiziksel saldırılara 3d12 ve büyü saldırılarına karşı 2d12 dirençli



### **Tremere**



Saldırı: fireball Saldırı Tipi: büyü Strength: 10 + 1d12 Intelligence: 2d20 Hit Point: Strength + 1d20 Saldırı Gücü: Intelligence + 1d12

Büyü saldırılarına karşı 2d12 dirençli

Düşmanlar öldüklerinde karakterin mezarlığına atılacaktır. Oyun sonunda mezarlıktaki mefta düşmanlar, özellikleri ile birlikte, öldürülme sırasına göre listelenecektir.

[Bahsedilen düşman sınıfları ve daha fazlası için, Vampire: The Masquerade the 2nd edition]

Vampir figürleri: http://wod.su/vampire [site rusça!]

Dengesiz oyun sistemi düşman yaratıkların özelliklerinden de ortaya çıkabilir.

# 3. Dövüş

Dövüşe başlarken bir kereliğe mahsus, ilk hamleyi kimin yapacağına yönelik zar atışı gerçekleştirilir. Yüksek zar atan dövüşe başlar. Atılacak zarlar şu şekildedir.

Barbarian	2d12
Sorceress	2d20
Malkavian	1d20
Nosferatu	3d12
Tremere	2d12

Saldırı sonuçlarının hesaplanmasında izlenecek temel yöntem, saldırı gücüne ekipman desteğini ekleyip, bulunan sayıdan düşmanın sahip olduğu direnç kadar eksiltmektir. Karakterimiz saldırırken, saldırı sonucu uçurulacak HP (hit point) hesaplanması şu şekilde formülize edilebilir,

```
hp = Saldırı Gücü + Ekipman Desteği (sarımsak veya leş kanı) – Düşman direnci
```

Barbarian fiziksel saldırı yaptığı için, düşman karakterin fiziksel saldırıya direnci hesaplanıp, düşman lehine işlenmelidir. Aynı şekilde, sorceress büyü saldırısı yapar ve nosferatu ile tremere'in büyü saldırılarına direnci vardır. Karakterimiz saldırı ekipmanlarından sarımsak ve leş kanına aynı anda sahip olabilir. Yukarıda verilen formüle benzer şekilde karakterimize saldırın düşmanın vereceği hasar şu şekilde hesaplanabilir,

Karakterimizde tohum var ise, 1d12>10 ise vampir hiç saldrımaz, aksi takdirde, hp = Saldırı Gücü — Ekipman Desteği (güneş yüzüğü) — Engel Şansı

Düşmanın karakterimize saldırdığı örnekleri ele alırsak, öncelikle tohumu olan karakter için 1d12 atılır. Sonuç 10'dan büyükse (bkz. ekipmanlar tablosu) vampir saldıramaz (vampirler tohum gördüklerinde onları saymadan duramaz). Saldırı sırası karakterimize geçer. Eğer düşman saldırısını yaparsa, düşmanın sahip olduğu saldırı değerlerinden ekipman desteği (güneş yüzüğü) ve şans-engel değerleri çıkarılmalıdır. Şans-engel değerleri Luck özelliği üzerinden bölme işlemi yapılarak hesaplanır ve saldırı tipine göre (büyü veya fiziksel) farklı değerler alır.

Örnek kombat,

Barbarian: aycan\_the\_vampire\_slayer
Ekipman: Tohum, Sarımsak
Strength: 35
Intelligence: 6
Luck: 14
HP: 51

Düşman:
Malkavian
Strength: 20
Intelligence: 3
HP: 31

Adım1	aycan_the_vampire_slayer 3+9 = 12 Att1 Malkavian 17 Att1		
	Dövüşe Malkavian Başlıyor.		
Adım2	aycan_the_vampire_slayer 11 att1		
	tohumlar saçıldı, malkavian saldıramıyor.		
Adım3	aycan the vampire slayer 1 attı, saldırı gücü 35+1=36		
	aycan the vampire slayer 3 attı sarımsak kullanılamıyor		
	malkavian 9 attı. 36-9 = 27 hp malkavian zarar gördü.		
	Malkavian kalan hp = 4		
Adım4	aycan the vampire slayer 8 attı, tohum kullanılamıyor		
	Malkavian 3 + 9 = 12 attı. Saldırı gücü 20+11=32		
	aycan the vampire slayer 2 attı. 14/2 = 7 engel		
	aycan_the_vampire_slayer 32-7=25 hp zarar gördü		
	aycan_the_vampire_slayer kalan hp = 26		
Adım5			

## 4. Son Sözler

Portala, 3 elmasın tamamını (kırmızı, yeşil ve mavi elmas) toplamış olarak gelen karakterimiz oyunu başarıyla bitirmiş demektir (portal ve elmasların labirentte konumlandırılmasıyla ilgili kural konmamıştır). Başarısız son, karakterin labirentte ölümü ile gerçekleşir. Her iki sonda da karakterin öldürdüğü vampirler öldürülme sırasına göre ekranda listelenir (proje fasikülünden gelen edit: bunu kuyrukla yapacaksınız!). Oyun mekaniğine bağlı kalmaya çalışın. Labirent boyutu 6x6 iken oyun başarıyla sonuçlanabiliyor (pen&paper ile denedim - aycan).

Oyunun implemente edilmesini kolaylaştırmak için sadece 12 ve 20 yüzlü zarlar işin içine dahil edilmiştir (daha fazlası kod içinde karışıklığa neden olabiliyor). Karakter sınıflarının ve düşmanların sayısı fazla uğraşmayın diye az tutulmuştur.

ilk etapta sisteme dahil olan "Ranger" karakter sınıfı (menzilli silahlar), "dexterity" özelliği (el becerisi, ranger'ın ihtiyacı olacaktı) ve ravnos, toreador ve brujah gibi vampir klanları projenin gerçeklenmesini basitleştirmek için sistemden çıkarılmıştır. Hatta hikayeyi daha da uzatmamak için portala üç elmas ile geldiğinizde ortaya çıkan labirentlerin olmazsa olmazı minator'dan (boss) vazgeçilmiştir. Dolayısıyla verilen proje zor değildir. Sistemi daha kararlı hale getirmek için yapacağınız önerilere raporunuzda değinebilirsiniz.

İyi oyunlar...



de nobis fabula narratur...