

Złodziej: okradanie, zaglądnanie, ukrywanie

Elg'cahlxukuth

13 października 2012

Spis treści

1	Zmiany	1
2	Zaglądnanie do zwłok	1
3	Ukrywanie	2
4	Okradanie	2
4.1	Ilość ukradniętych przedmiotów	2
4.2	Szansa na ukradnięcie	2
4.3	Szansa na zostanie przyłapanym	3
5	Nauka umiejętności	4
5.1	NPC nauczający	4
5.2	Sposób trenowania	4
5.3	Szansa na przyrost umiejętności	5

1 Zmiany

Przedmiotem niniejszej dokumentacji jest umiejętność okradanie. Opisane zostały głównie modyfikacje w stosunku do oryginalnego RunUO. Wprowadzone w Nelderim zmiany okradania wiążą się nierozłącznie z użyciem innych umiejętności, które w aspekcie okradania również zostały scharakteryzowane.

2 Zaglądnanie do zwłok

Umiejętność zaglądnania może zostać wykorzystana nie tylko do wyświetlania zawartości cudzych plecaków, ale także do przeglądania zwłok potworów i postaci. Gdy postać jest ukryta wówczas podwójne kliknięcie na zwłokach powoduje automatyczne użycie umiejętności zaglądnania. Jeśli czynność zaglądnania nie powiedzie się ze względu na niski poziom umiejętności wówczas zwłoki pozostają zamknięte. Postać pozostaje ukryta niezależnie od powodzenia w zaglądnaniu.

3 Ukrywanie

Użycie umiejętności okradanie nie zawsze powoduje ujawnienie ukrytej postaci. Okradanie zawsze wiąże się z możliwością zostania przyłapanym. Złodziej zostaje odkryty tylko wówczas, gdy został przyłapany na kradzieży. Istnieje zatem szansa zdobycia cudzego przedmiotu bez wychodzenia z cienia.

4 Okradanie

4.1 Ilość ukradniętych przedmiotów

Kradzież przedmiotów złożonych w jednej kupie (np. złoto) poprzedza obliczanie docelowej ilości przedmiotów jaką postać spróbuje zabrać. Ilość ta jest ograniczona przez wagę jednostkową przedmiotu. Postać nie może jednorazowo ukraść ilości przedmiotów, których łączna waga przekraczała by wartość umiejętności okradanie podzielonej przez 10. W pierwszym kroku system na podstawie poziomu umiejętności okradania postaci ocenia maksymalną ilość przedmiotów danego typu, jaką postać może zabrać. Następnie dokonuje losowania liczby z przedziału od 1 do tej maksymalnej wartości, co przedstawia wzór 3. Wylosowana liczba stanowi ilość przedmiotów jaką postać spróbuje ukraść. Może się zdarzyć, że ilość przedmiotów w kupie jest mniejsza, niż złodziej jest zdolny zabrać, wówczas górna granica przedziału losowanej liczby jest zmniejszana. Losowanie następuje wg rozkładu jednostajnego, czyli każda liczba jest równie prawdopodobna jak inne. Łączna waga kradniętych przedmiotów wchodzi w skład wzoru na szansę udanego okradania.

$$N_{max} = \frac{O}{10 w_j} \quad (1)$$

$$N_c = \min(N, N_{max}) \quad (2)$$

$$n = \text{random}(1, N_c) \quad (3)$$

w_j - waga jednostkowa, N_{max} - teoretyczna maksymalna ilość przedmiotów możliwa do ukradnięcia, N_c - praktyczna maksymalna ilość przedmiotów możliwa do ukradnięcia, N - ilość przedmiotów w kupie.

4.2 Szansa na ukradnięcie

Szansa na ukradnięcie przedmiotu zależy od:

- waga przedmiotu
- poziom umiejętności ukrywanie
- poziom umiejętności skradanie
- poziom umiejętności zagładanie

- poziom umiejętności okradanie
- czy okradane są zwłoki

Wzór określający szansę na to, czy postać zdoła zdobyć cudzy przedmiot określa wzór 4.

$$sz = \frac{O - O_{min} - k}{O_{max} - O_{min}} \quad (4)$$

$$O_{min} = w - 22,5 \quad (5)$$

$$O_{max} = w + 27,5 \quad (6)$$

$$k = 120 \left(1 - \frac{u + s + z}{320} \right) \quad (7)$$

lub:

$$k = 0 \quad (8)$$

gdzie:

sz - szansa (w przypadku gdy wynik wyjdzie poza zakres od 0 do 1 jest ustawiana na wartość graniczną); S - poziom umiejętności okradanie, k - współczynnik utrudniający okradanie zwłok postaciom nie posiadającym dodatkowych umiejętności (jest niezerowy tylko przy okradaniu zwłok), O - poziom umiejętności okradanie, u - poziom umiejętności ukrywanie, s - poziom umiejętności skradanie, z - poziom umiejętności zaglądnienie. Należy podkreślić, iż współczynnik k ma znaczenie tylko przy okradaniu zwłok. W przypadku okradania plecaków żywych postaci i stworzeń lub przedmiotów znajdujących się na mapie wartość współczynnika k wynosi zero. Oznacza to, że umiejętności ukrywanie, zaglądnienie i skradanie są ważne tylko w momencie okradania zwłok.

4.3 Szansa na zostanie przyłapanym

Niezależnie od tego czy złodziej zdoła wykraść czyjś przedmiot, czy nie, istnieje szansa, iż zostanie on na kradzieży przyłapany. Owocuje to nadaniem statusu kryminalisty oraz odpowiednim komunikatem wyświetlanym wszystkim postaciom znajdującym się w pobliżu. Szansa na przyłapanie złodzieja zależy od wypisanych poniżej czynników:

- poziom umiejętności ukrywanie
- poziom umiejętności skradanie
- poziom umiejętności zaglądnienie
- poziom umiejętności okradanie
- czy przedmiot został skradziony

- rodzaj okradania: przedmiot losowy lub wybrany

Zależność 9 określa szczegółowo szansę na zostanie przyłapanym. Ułamek wchodzący w skład wzoru odzwierciedla to, na ile postać opanowała każdą z czterech umiejętności, przy czym znaczenie okradania jest pięciokrotnie większe, niż pozostałych umiejętności. Dodatkowo występuje współczynnik f modyfikujący szansę w zależności od tego czy postać wybrała konkretny przedmiot, czy tylko pojemnik, z którego kradnie oraz od tego czy kradzież się powiodła.

$$P = 1 - f \frac{5O + u + s + z}{5 \cdot 120 + 100 + 100 + 120} \quad (9)$$

gdzie: P - szansa na zostanie przyłapanym, O - poziom umiejętności okradanie, u - poziom umiejętności ukrywanie, s - poziom umiejętności skradanie, z - poziom umiejętności zagładanie. f - współczynnik zależny od rodzaju okradania i jego efektu.

Istnieją cztery możliwe wartości współczynnika f :

- 1,00 - kradzież losowa udana
- 0,80 - kradzież celowa udana
- 0,66 - kradzież losowa nieudana
- 0,50 - kradzież celowa nieudana

5 Nauka umiejętności

Do poziomu 33% umiejętności może nauczyć NPC za odpowiednią opłatą. Powyżej tej wartości postać trenuje umiejętność poprzez wykonywanie czynności związanych z jej użyciem.

5.1 NPC nauczający

Nauczyciel: Złodziej.

5.2 Sposób trenowania

Lista czynności powodujących przyrost umiejętności:

- Okradanie zwłok
- Okradanie jucznych zwierząt
- Okradanie postaci, NPC i potworów
- Kradnięcie przedmiotów

5.3 Szansa na przyrost umiejętności

Szansę na przyrost umiejętności określa Wzór 10.

$$P_g = \dots < \text{Niegotowe}, \text{TODO} > \quad (10)$$

gdzie: P_g - szansa na przyrost, min - ...