

Játék sokféleképp



Ahhoz, hogy egy játék jól sikerüljön, a csapat valamennyire együtt maradjon nem árt, ha a játékosok valami hasonló játékra számítanak. Ennek egy részét jelenti az, hogy egymással legalább átmenetileg összeférhető karakterek alkossák a csapatot. Ennél sokkal fontosabb azonban az amit a játékosok várnak a játéktól. Ez pedig leginkább a játéktól függ. A kedvelt játéktól pedig a játékos céljaitól. Sokan, sokféle módon próbálták már a játékosokat kategóriákba sorolni, akad erre számos érdekes teória, én mégis a kedvelt játéktól szerint próbálnék kategóriákat felállítani.

Egyszerűen azért, mert míg a GNS teória csak arról beszél, hogy a "játék" (G), a történetmesélés (N), vagy a szimuláció (S) a fontosabb, addig az is sokat számít miért fontos a story / a játék? Mert komolyan vesszük, vagy mert röhögünk a kialakuló vicces helyzeteken? Mennyi időt szánunk a játékra, miben gondolkodunk? Mennyi időt vagyunk hajlandók beleinvestálni az előkészületekbe? Egy egyszeri kalandért nem éri meg, de ha a karakterrel hosszabb távra tervezünk... De egy hosszabb távra tervezett karakter storyját nem illik tönkretenni egy amúgy nagyon jó horror story során.

E kérdések túlmutatnak a játékosokat csoportosítani próbáló GNS teórián. Ezért igyekszem inkább arra figyelni milyen játéktípusok léteznek a gyakorlatban, és mit is kínálnak ezek az

egy-egy játékosoknak. Nos következzenek hát e stílusok.

Klasszikus kalandok

Az egyik legegyszerűbb játéktípus: Vegyünk elő egy kalandmodult, próbáljuk meg végigjátszani a "kaland kedvéért" a szabályokat betartva, és figyeljük, hogyan is fejlődik a karakterünk. Viszonylag könnyű így mesélni, és viszonylag könnyű dolga van a játékosoknak is, hiszen a kaland sokszor az orránál fogva vezet mindenkit. Bár sokminden könnyű, ha ezt az utat járjuk, a játékot megenni is könnyű lehet sokak szerint. Persze akkor lehet másféle játék, másféle kaland, másféle karakter.

Persze a GNS teória hívei joggal mondhatnánk: de van akit a story érdekel, van aki viszont a kihívást keresi, játszik. Ellenben mindkét oldal ugyanazt a kalandot építi, és jó esetben egymás igényeire figyelemmel. Ha nincs aki elbohóckodná a kalandot akkor viszonylag kevés a konfliktus, még akkor is, ha valaki inkább a szabályokra más pedig inkább a storyra figyel. Kiváltképp azért, mert egy jó játéktípus nem áll a jó story útjába, sőt segíti azt.

Egy ilyen kaland többnyire rövidtávú.



Klasszikus életút

Fel lehet fűzni számos kalandot egy csapat közös történetére. Így könnyű ehhez a közös történethez alkalmazkodni, több dolog derül ki a karakterekről. Ide valamivel érdekesebb karakterek kellene. Sokszor hallottunk erről, sokszor láttuk ezt, és sokszor tanultuk meg, nem mindig azzal a karakterrel akarunk ennyit játszani amit életútra szántunk. Sokan lényeges hátrányaként említik, hogy "hosszú hónapokon át" vagy ugyanaz a KM, vagy ha cserélődik akkor a KM karaktere "kivételezett" helyzetben van.

Mivel a kalandok közötti kapcsolatot nem annyira definiálják a szabályok, akit a story kevésbé érdekli az erre kevésbé kapható, így a GNS teória hívei e stílus kedvelői kapcsán itt bizony az N pólust emlegethetik, esetleg az S-t. De inkább a story a fontos, és ez szinte mindig hosszútávú elkötelezettséget jelent, és sok előkészületet igényel.

Szerepjáték light

Elsősorban szórakozni ültünk össze, ez pedig akkor működik, ha nevetünk. Nem kell túl komolyan venni a szerepjátékot, jöhet a tápolás vagy az esélytelen karakterek, a kicsit lehetetlen világ, a lényeg a komikus helyzetek. Mindenki megtalálja amit akar. Ezer lehetőség van, a lényeg az, hogy a végén mindenki jót nevéssen. Olyan karaktert ne hozz, amit komolyan veszel és szeretnél később is komolyan venni, ez a játék nem erről szól. Gyors, egyszerű, szórakoztató.

Megkevert kaland

A trükk az, hogy nem minden karakter dolgozik közös cél érdekében, van miért gyanakodni a másakra, és ez érdekesebbé teszi a kalandot. Számos Shadowrun kalandot eleve ilyenre terveztek. Persze akad olyan megoldás ahol egyes karaktereknek van külön célja, és akad olyan is, ahol több csapat egymással verseng. Különösen akkor érdekes a megoldás, ha a csapat tagjainak nem érdeke egymást megölni, de bizony egymás versenytársai. Így ugye e furcsa helyzet a következményeivel együtt akár hosszabb ideig is fennmaradhat. Komolyabb, jobban a történetre fókuszál, de a versengés a játékra koncentrálóknak is jó. Egyszerűen, gyorsan működhet...

Sandbox kaland

Ez egy érdekesebb megoldás, mert "van is kaland, nincs is kaland". A kaland ugyanis nem egy előre megírt történet, hanem egy olyan helyzet ami "törvényszerűen kalandhoz vezet" akkor, ha a karakterek valóban reagálnak a világra, a világ pedig valóban reagál a karakterekre. Csakhogy, az adott körülmények között pontosan milyen kaland születik azt igen nehéz megmondani.

Ha csak felveted egy elf, vagy félelf karakternek, a céljai ismeretében, hogy valamit vásárolna egy gorkiki kereskedőháztól (ő dönti el mit) és ezért Gorkvikba vetődött, most van a határon, akkor szinte biztos a kaland. Bár a karakterek elvben hatnak a világra, ha a kalandok nem sokban kapcsolódnak egymáshoz akkor ez mellékessé válhat. A KM részéről kevés előkészítés kell, ha ismeri a csapat a világot. A karakterekben több munka van, és remélhetőleg hosszabb távra készültek. Furcsa módon, könnyen lehet, hogy ami az egyik játékosnak efféle sandbox kaland, ami a szabadságról, egyéni célokról szól, addig a többiek egy fix kalandként kapják ugyanezt. Pl. az elf karakter mellé szegődött "egyszerű kalandozó" kísérők esetében jön létre ez a vegyes helyzet.

Sandbox életút

Itt már a karakterek hosszabb távú céljai kerülnek előtérbe. Sok más életúttal szemben nem feltétlenül igényli az állandó KMet, hiszen az állandó célok fűzik össze a történeteket. A KM csak azt látja, egyik karakter esküvőt tervez, másik építkezik, stb. ha pedig a céljaik egy helyre vonzzák őket, ahol ez kalandokhoz vezethet, máris lehet játszani. Ugye milyen egyszerű? Viszont a karakterekről sokkal több dolog derülhet ki, a KM dolga is egyszerűbb.

Ráadásul sok olyan cél van ami miatt az egymással amúgy nehezen együttműködő karakterek is egy csapatot alkothatnak. Egy ilyen csapat pedig érdekes, és a csapaton belüli esetleges érdekellentétek okán a kaland is sokszínűbb lehet. Ez pedig sokszor jó lehetőség, itt a karakterek tartós hatása a világra

már hangsúlyosabb. Valamivel több felkészülés kell mint a sandbox kalandokhoz a KM részéről is. A játékosok esetében viszonylag sok.

Érdekesség, hogy ami az egyik szereplő számára "sandbox életút", az a másik szereplő számára lehet sandbox kaland, vagy egyszerű kaland is. Mivel az eseményeket sokszor egy játékos követi, mondja el a KMnek, így nincs állandó KM, jóval kevesebb a hosszabb távú kötelezettség.

Egy élő világ

Sok KM, sok karakter, egyetlen egy közös világ, ahol minden kalandnak következményei vannak, és ezekkel sok más karakter is szembesül. Olyan mint a sandbox életút csak kicsit nagyobb méretben, és mindenkinek az. A világ meghatározó eseményei, a közös történet (plot, metaplot) kapcsán lehetne kalandmodulokról is beszélni, de sokszor inkább a sandbox életút nagyobb csapatra szabott változata.

Ez egyértelműen hosszabb távon működik csak, és mivel sok KM között kell megosztani egy csomó információt, nem árt ha van fórum. Sok információ megosztásához mindenképpen kellene térképek, így ezzel rengeteg munka van. Egy játékos akár több karakterrel is aktív részese lehet egy ilyen játéknak.

2011.03.01.

Szerző: The Elf

Forrás: Enelra.net

Szerkesztette: Magyar Gergely