

## Életút, vagy „egylövetű” játék



Ez az a kérdés amire mindenki egyből rávágja, hogy az életút a jobb és hajlok is afelé, hogy ezzel egyetértek. De ha kicsit nekiáll gondolkodni a dolgon az ember akkor meg kell lássuk, hogy mindkét játéktípusnak megvannak a maga előnyei és hátrányai is persze. Sok mindentől függ, hogy egy társaság minek áll neki játszani, hogyan teszi azt és egyáltalán mikor mihez van kedv. Megpróbálom külön számon venni, hogy melyiknek mik az előnyei és hátrányai. Na jó hátrányok nem igen vannak mert mégiscsak játszunk , nem?

### Életút

Megvan annak a varázsa, hogy láthatjuk a karakterünket „felnőni”, láthatjuk ahogy a parasztfiú a rozsdás karddal ünnepezt harcossá válik csillogó fémvértzetben sárkányvértől csöpögő mithrill fegyverével.



Ugye ez egy nagyon jó látványos kép, amit igazán akkor tud értékelni az ember ha látta hogyan lett a karakteréből az a hős aki.

Mert sorra alkothatjuk a lvl 90 Orc Warriorokat (Ork Harcosokat), de ezekből a karekterekből hiányozni fog az amit az életút ad hozzá, a lelke, az a tapasztalat amit a játékos és a karakter együtt élt át. Mi ezzel az egyetlen gond? Kell a rá szánt idő. Abból is sok. Sokan alig tudnak összeülni egy-egy játékra havonta-két havonta és így évekig eltartana, hogy a karakterek elérjék azt a szintet ami másoknak-akik hetente akár több alkalommal is össze tudnak ülni- pár hónap alatt sikerül. Itt van a kutya elásva és ezért sokan inkább közepes szintű, közepesen tapasztalt karaktereket kreálnak és kicsit több előtörténetet írnak nekik. Az életút játékok másik nagy előnye, hogy le lehet játszani egész sagákat, olyan epikus volumenű történeteket amiket az ember filmekben vagy sorozatokon lát és összeszorul a gyomra, hogy én is át akarom élni. Amikor több mesén keresztül üldöztök valakit vagy valamit, vagy göngyölítetek egy szálat, hogy a végén leránthassátok a leplet vagy megküzdhettek azzal aki felelős minden pusztításért, minden kínért. Csak hát az idő...

### „Egylövetű” játékok

Ha a társaságnak nincs ideje gyakran összeülni, esetleg olyan problémával küzd a társaság, hogy hétről hétre mást játszanának az emberek akkor tökéletesek az ilyen



játékok. Nálunk például gyakori „betegség”, hogy elkezdünk egy M.A.G.U.S. játékot a következő héten valaki előáll egy Vampire mesével, az azután meg a társaság két tagja éppen megnézte a Jack Sparrow kalandjait, úgyhogy muszáj lesz

kisztott bonuszokat egyenlően, a legjobb ha nem osztható számot adsz nekik, ha azt látod, hogy nem kombinálják hanem simán szétosztják egyenlő mértékben akkor adj inkább nekik te fixen pontokat.

## Ciklusok

Van egy harmadik módszer ami ötvözi a két fenti játék stílust. Az amikor Ciklusokat mesélnek az emberek. Hogy gonodolom? A Mesélőnek van egy 3-4-akármennyi modulra szóló kampánya, amit szeretne lemesélni. Ezeknek a ciklusoknak konkrét lezárásuk van sok esetben olyan lezárás ami után a karakterek már nem feltétlen játszhatóak. Láthatjuk, hogy nem egy üléses játék, de nem ezek a karakterek nem is feltétlen az első szintről kezdik a pályafutásukat, hanem már olyan tapasztalt karakterekként akikkel lehet akár világmegváltó történetet is játszani. A legjobban a sorozatokra hasonlít ez a játék típus. Gyakorta amikor vége az adott kampánynak a társaság elővesz új karakteret, hogy azokkal megint lejátszon egy hasonló pár modulból álló történetssorozatot, aztán kezdődik előlről. Itt megtalálhatjuk a fejlődés és megtapasztalás élvezetét és mégis viszonylag gyakrabban cserélhetőek a karakterek mint egy több éves életútnál.

Nos a fent felsorolt okok miatt mondom azt, hogy nem is annyira egyértelmű a döntés, hogy melyik játéktípus a jobb. Persze van aki ezt vagy azt preferálja, de figyelemmel kell lenni a körülményekre és nem szabad a másik típustól elzárkózni. Ki kell próbálni mindent aztán eldönteni, hogy nekünk mint csapatnak, társaságnak mégis melyik fekszik. És ne feledjük el, hogy teljesen mindegy, hogy mit és hogyan játszunk amíg mindenki jól szórakozik.

2013.12.21.

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Hősök napja

(hosoknapja.blogspot.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

(A képek forrása nem volt feltüntetve)



7tengert játszani, és így tovább. Így nem lehet életutat játszani. Ezeknek a játékoknak tartalmaznia kell a komplett lezárást is különben rossz lesz a százaléka a játékosoknak, mert arra nagyon jó esély van, hogy a jövő héten megint mást fogunk játszani. A nagy előnye ezeknek a játékoknak, hogy új és új típusú kalandokat élhetünk át, minden alkalommal más karakter bőrébe bújhatunk. Mindig más az élmény és ez nagyon jó. A másik eset amikor ritkán tudnak összeülni az emberek, akkor nem is szabad ilyen nagy volumenű, sok szálás háromszor átívelős játékkal próbálkozni mert nem lesz semmi és ha már az ember ritkán ül össze nem biztos, hogy egy évig szeretne a lyukasgatyás rozsdáspengéjű parasztyerekkel játszani - persze van aki azt szereti, kinek mi. Mi ilyenkor több metódust használunk a karakterek erősségének meghatározására, értsd a karakter szintjére. Első a KM hasra üt és azt modnja mindenki 4es. A másik mindenki dobjon 1k6 – al az lesz a szintje („dobd újra azt az egyest, ne szórakozz már velem”). A harmadik (és személyes kedvencem) amikor ad a mesélő X TSZ-t vagy TP-t (karmát, fejlesztési pontot, kreditet, lyukas zokni, szabadon be lehet helyettesíteni) és azt kell a játékosoknak szétdobni egymás között, ez nagyon jó módszer mert már karakteralkotáskor is elkezdi a csapat együtt működni. Az utolsó módszer addig jó amíg a játékosok simán el nem osztják egymás között a