

Szerepjáték, alapfok



Pistike mesél. Leül, elmondja, szerinte 10 másodperc lassított felvétel egy támadásra, és elgondolja milyen nevetséges, hogy "üt, talál, vár". Esetleg még két mondatban leírja a találatot is. Mint kiderül, 0 azaz 0 életszerűség van az általa elképzelt és leírt harcban, amit csinál nem szerepjáték, hanem egy szerepjátékot nem ismerő ember marhulása. Márpedig, ha a harcot nem érezzük fontosnak, ez az a helyzet ami sokszor fordul elő, és ami sok kezdő játéktudását formálja. Ha ezt olyan embertől hallom, akit amúgy értelmesnek tartok és tisztelek akkor mindig kicsit megdöbbenek. De igyekszem elmagyarázni az alapokat. Ha olyantól hallok ilyesmit, aki másban is sokszorosan bizonyította alkalmatlanságát, akkor legyintek, ő ilyen, ezt kell elfogadni, nem fog valaki varázsütésre gondolkodni. Hogyan lehet leírni egy harcot? Úgy, hogy pár szabályt tudomásul veszünk, és helyes módon értelmezünk.

Régen már tárgyaltuk ezt a kérdést, akkor az FP szempontjából. Most az akkori cikk szövegéből indulok ki, elnézést a nyilvánvaló copy + paste manőverért, de érdemes azt kiemelésekkel gazdagítani, és egy kis további magyarázattal kiegészíteni. A játéktechnikai értelemben vett találat nem feltétlenül jelent a világban is tiszta találatot, jelentheti azt is, hogy az ellenfelet egy (vagy több) fájdalmas mozdulatra kényszerítjük, hogy egy

(vagy több) eltalált berendezési tárgy darabjai záporoznak az ellenfélre. Sőt, ha a közvetett tárgynál számos szilánk okozza a sebzést, elmondhatjuk: 1 játéktechnikai találat, 1 sebzés lehet több független sérülés összessége is.

A fegyver "sebzése" a direkt találat esetén okozott sérülés mértéke mellett a fegyver jelentette fenyegetést is jelenti, azt is meghatározza mekkora fájdalmat, sérülést, zavart hajlandó elviselni az aki ki akar térni előle, aki a fegyvert semlegesítendő közel akar kerülni. Ez utóbbi kapcsán a "fenyegetettség" a kockázatot természetesen a várható "effektív" sebzés határozza meg, így az SFÉ ezt is csökkenti. Ráadásul a "vélt SFÉ" is befolyásolja a támadó lehetőségeit, a találat esélyét, a potenciális sebzést. Ezért védenek a sok szempontból általunk is veszélyesnek, ellentmondásosnak tartott fantasy vérték esetén is valamennyire. Persze lehet a "hiányosságokra célozni"

Így könnyű elmesélni, hogy egy harc alatt, hogyan lehet, hogy valakit sokszor eltalálnak nehéz kétkezes fegyverekkel, mégis csak pár FP sebet veszít. Ugyanakkor arra is rávilágít, hogy egy "sima támadást" is el lehet mesélni sokféleképpen. Nagyon ritka, hogy egy harcos a "szándékai" szerint támadjon, és ne a "lehetőségek" szerint. A lehetőségre nem figyelni, a tervet keresztül vinni hiba. Így a sokféle támadásra módosítókat mondani is butaság lenne.



A kettős életerő rendszer, az FP és az ÉP megkülönböztetésének a célja is pontosan az volt, hogy hosszabb harcokat, több "indirekt sebzést" lemesélve érdekesebbé tehesük a küzdelmeket.

A célzott támadás akkor is jelentős levonásokkal jár, ha a közvetlen találat lehetősége szempontjából legnyilvánvalóbb célpontot támadjuk is. Egyszerűen azért, mert a támadásunk megannyi cselből, mozdulatok, fenyegetések hosszú sorából áll, ez indokolatlanul korlátozzuk csak egyetlen területre. Csökkentjük a fenyegetést, a nyomást az ellenfélen, így ő kevésbé fog hibázni, megnyílni, rossz mozdulatot tenni. A legtöbb harci stílus rendszer, ahol tudod melyik mozdulat miért és hogyan kényszeríti az ellenfelet hibára, rossz mozdulatra, és tudod mit fog az ellenfél erre csinálni, mi a te következő mozdulatod, hogyan alkalmazkods.

Teljesen mindegy, hogy boxról, harcművészetről, vívásról, stb. van szó, mégis következetesen azt látjuk, egy támadás során a lehetőség megteremtése mozdulatok hosszú sorát jelenti. Ha egy "Tenisz" meccset mesélnék le harcrendszerként, akkor sem mondanám azt az ütés csak pár századmásodperc. Mert nevetségesnek tűnne, a "sűrű támadás" akkor is amikor a labda ott sincs. Sokkal inkább azt figyelném meg, mennyi időnként van a feleknek érdemi, taktikai lehetősége arra, hogy pontot szerezzenek. Ez pedig ugye nagyságrendileg más időt jelent. Sem box meccsen, sem K1 meccsen, sem víváson, sem más viadalon nincs idő rendszeresen valós eséllyel támadni. Nincs lehetőség.

Egy valós tűzharc kapcsán is tudni kell, mikor van lehetőség és nem úgy néz ki hogy 1200 lövés / perc tűzgyorsaság annyi támadás is lenne, ami kapcsán "csak megdobjuk a lehetetlent" és biztos instantkill. Mert sok esetben nincs is lehetőségünk támadni. Mert nem tudunk kanyarban löni. Mert a kardunkkal nem érjük el a túl messzire mozgott ellenfelet. Mert az ellenfél védelmét ki kell nyitni mielőtt megüthetnénk. Mert éppen háritással vagyunk elfoglalva, így köszi de a jobb kezünk nem ér rá támadni. Mert...

Aki úgy képzelem el a harcot, hogy a felek szépen felállnak egymással szemben és kapálóznak egymás felé és megszámlolja, hogy ez másodpercenként hányszor sikerül és röhög a rendszeren, hogy lassított felvétel az pocsékul teljesít. Nem azért, mert "én úgy születtem", hogy

tudtam, hogy egy támadás, egy sebzés több részből áll, és megmondom tutira az okosat. Egyáltalán nem. Hanem azért, mert belefut egy problémába, megtalál egy csomó harcleírást, csomó videót, látja azt, hogy mások elmagyarázzák a dolgokat. De nem kérdez. Hanem feladja a játék lényegének tartott beleélést, mert egy probléma megoldásához a Google is nehéz neki. Csak azért, mert nem akarja a hibáit felismerni, azokból tanulni, nem akar jobb lenni, fejlődni, gondolkodni. Nem akar értelmes emberként viselkedni, tudatosan választja a hülyeséget és azt, hogy rossz játékos / kalandmester legyen. Pech.

Anno az FP kapcsán írtam egy regény / film szerű leírást egy harcról. Tudom: Nagyon fantasy. Tudom, nagyon filmszerű: De kérdezzük meg, vajon itt a harc meddig tartott? Mennyi időnként tudott valamelyik fél támadási lehetőséget ki tudott alakítani? Íme a történet

Alina óvatosan körözött az arénában. Pontosan tudta, hogy ezúttal veszélyes ellenféllel került szembe. Drisqar, az ork ugyanis nem csak nagyobb és erősebb volt a törekeny lánynál, de tapasztalt gladiátor, sok viadal bajnoka is. A közönség tombolt. Kedvelték Alina stílusát, de a bajnoknak is számos rajongója akadt, így pedig a lassú kezdés csak tovább fokozta az izgalmakat. Egyik pillanatban Driskar szeme összeszűkült, majd egy hatalmas kiáltással vékonyka ellenfele felé hajította a csatabárdját. Ellenfele villámgyorsan tért ki a fegyver útjából, a fegyver pedig az aréna falába fúródott. Megannyi dühös néző átkozta a bajnokot a könnyelműen elhajított csatabárdért... S Alina is átkozta őt, a jó dobás okán. A világ minden kincséért nem árulta volna el, de pontosan tudta, ellenfele nem hiába hajította el fegyverét.

A pontosan kiszámított időpontban elhajított dobás elől Alina ugyan gyorsan félreugrott, ám szinte természetesen kicsit meghúzta a jobb lábát. Ha a fájdalom vagy a húzódás nem is volt igazán jelentős, félt tőle, hogy ez idővel le is lassíthatja. Az ork támadásával belekényszerítette egy fájdalmas mozdulatba. Hogy a falból kirobbanó apróbb szilánkok között akadt ami elérte Alina hátát, s pár karcolással is gazdagabb lett? Jóval kevesebbet számított, mint a tény, hogy

ellenfele tudatosan akar valamit kezdeni fűrgeségével állóképességével. S bizony az orknál újabb fegyver volt. Újabb hajítás, újabb fájdalmas mozdulat, s az arénában lassan megtett kör folytatódott tovább. Ahogy pedig az ork elért a fegyveréhez, számára egyetlen rántás volt azt kiszabadítani, nem volt megterhelő a fegyverzet cipelése sem. A nézők pedig kedvelték az ork kezdeményezőbb harcmodorát.

(Jól látható az ork taktikája: Alina túl gyors, nem tudná eltalálni. De mivel mozog, lehet tudni a mozdulatsor melyik pontján a legrosszabb a hirtelen mozdulat. Ezeket a pillanatok figyelni, keresni. Így ér el FP sebet karcolás nélkül. A tiszta találat ÉP lenne. Viszont Alina lassabb mozdulatsora, a terep, stb. határozza meg, mennyi időnként van értelme eldobni a csatabárdot. A plusz dobás, nem lenne érdemben sebzésre esélyes támadás)

Persze Drisqar mindent megtett azért, hogy fennmaradjon a helyzet, ha ellenfele közeledett volna, hamar félreugrásra kényszerítené, s megpróbálná visszazorítani a körözgetéshez, a lassú távolsági harchoz, amiben felőrölheti. Remek taktika volt. Alina pontosan tudta ezt. Ám tudta azt is, hogyan ejthetné át ellenfelét. A negyedik hasonló támadás elől nem kellett ugrania, ugyanis elhajolt az érkező fegyver elől, s kicsit bele is ütött annak a nyelébe a fegyverével. Az ork hibázott. A fegyverei közé egy szigony is keveredett, az eltérített, homokba fúródott hegyű szigonyt pedig könnyen megszerezte törékeny kinézetű ellenfele. Immár mindkettőjükénél volt hajítófegyver, ami a következő támadásnak kiegyenlítőbbé tehetné volna a feltételeket. Az eddigi taktika nem működött tovább.

Drisqar persze nem véletlenül volt az aréna bajnoka. Ha egy előnyét el is vesztette, ő még nem küzdött húzódásokkal, így még mindig jelentős előnyben érezte magát. Rohamot mímelve megindult az ellenfele felé, arra várva, hogy az majd eldobja a szigonyt, s visszaállhat az előbbi rend. A hajítás viszont elmaradt. A lány

lazán egy kézzel fogta a szigonyt, saját fegyverét még elő sem vette. Drisqar úgy döntött, egy újabb roham segít átszelni a kettőjük közti távolságot. Számított egy kitarított szigonyra, nem akart belefutni, így igyekezett volna az utolsó pillanatban oldalra kitérni. A lány azonban meglepte. Üresnek hitt bal kezében az aréna homokjából tartott egy nagyobb adagot, s ezt hajította a rohamozó, fújtató ork felé, ki a szemébe, szájába, orrába kerülő homokra volt a legkevésbé felkészülve.

Aliana ügyesen kiegyenlítette az esélyeket. Bár az ork prüszkölt, köhögött, zavarta a por, mégsem hagyta, hogy ellenfele fölébe kerüljön. Hasonló hosszú fegyverrel előnyben érezte magát, részben mert erősebb volt, részben pedig a lány magassága miatt. Mit számít a lány magassága? Részben a hosszú végtagok miatt talán kicsit messzebbre tud támadni egy lány, részben pedig így nem kell annyira "lefelé" támadni... S más a mellkas előtt ujjnyira elsuhanó támadás ami a szívet célozta volna meg, s más az, ha egy törékeny szépség kebleit szántja végig a fegyver. Egy magas lány pedig e szempontból sebezhetőbbnek tűnt. Legalábbis egy pillanatban, de villámgyorsan harcállást váltott, és igyekezett a lehető legnagyobb előnyt kihozni a rugalmasságából, ruganyosságából.

(Jól látható, hogy ez a támadási lehetőség ugye kimaradt...)

Immár egymás körül köröztek a küzdőfelek, a fegyverek megannyi alkalommal csaptak össze, hogy utána újra szétváljanak, megannyi kemény háritás, fájdalmas mozdulat örölte volna fel a két gladiátor tartalékait. Igazi sebekben nem gyönyörködhetek a nézők, de így is volt miért élvezniük a küzdelmet. A lány egyszer hátralépett, ellenfele pedig okkal számított arra, hogy a fegyvert elhajtva támad, vagy megfelelően beletartva egy mozdulatba akadályozza meg a közeledést. Kettejük között gyorsan megnőtt a távolság, mígnem a lány rohamra indult. Az ork úgy gondolta nem fog tudni kitérni egy meglendített fegyver elől, de a lány a fegyverét a földre szúrta, és azon átfordulva magasra ugrott. 2 Az ork csapása felett érkező ugrott ellenfele nyakába.

(Ugrás / akrobatika VÉ. Feltartás, stb)

Drisqar-t, az aréna bajnokát ledöntötték a lábáról, a lány két combja szorosan fogta össze a nyakát, s ő tehetetlen volt. Látta, ahogy a törékeny lány felemeli a fegyverét... Lesújtania nem kellett, az Arénának új bajnoka volt. Hosszú évek után újra egy

haonwelli nerton győzedelmeskedett a kemény abasziszi udvari orkok felett.

A leírt harcban az az érdekes, hogy a példa 93 előtt, a direkt találatok (ÉP sebek) esélyét kihagyva, AD&D 2 kiadás egy perces harci köreivel is működött. Sok helyen látszik benne, hogy az is előfordulhat, hogy egy percenként támadunk, és az egyetlen támadásként indított mozdulatsor sok alkalommal okot sérülést az ellenfélen. Mégis taktikailag egyetlen támadás része a sok mozdulat.

Azaz könnyen bemutatja, hogy a harci kör hosszát nem az ütés sebességéhez, hanem az elképzelt harcban "közvetlen vagy közvetett" úton sebzés okozása alkalmas taktikai döntések gyakoriságához kell igazítani. Ha pedig a hogy a játékosok hasonló ritmusú harcot éljenek meg mint a karakterek, és sokféle módon tudunk elképzélhető, filmszerű, elfogadható harcot mesélni, akkor ehhez

kell igazítani a ritmust, és akár a 10 másodperces, akár az 1 perces harci körnek lehet jól mesélhető, nem lassított felvétel realitása.

2012.11.22.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely