

## Apróbb trükkök térképezéshez



Meséléskor az elsődleges céloom mindig is a szórakoztatás volt, és úgy gondolom, hogy ha egy játékos nyavalyogni kezd, ez biztos jele annak, hogy valami nem sikerült. Habár minden mesélőnek vannak hullámvölgyei, léteznek bizonyos trükkök, amikkel a játékosok érdeklődését rendszerint folyamatosan fent lehet tartani.

Ha egy játék közben térképezni kell, íme néhány tipp, amivel elérheted, hogy a játékosok ne kezdjenek el nyavalyogni már az első néhány kereszteződésnél.

1 Tedd félre az elvárásaidat, és gyalogolj néhány száz kilométert a karakterek cipőiben.

Először azt hittem, hogy nagyon izgalmas lehet a játékosoknak, ha maguk készítik el a térképeiket, ha eltévednek, és elkeseredetten megpróbálják keresztülvágni magukat a labirintusokon és tekervényes ösvények útvesztőin. A valóságban viszont csak egy játékos volt, aki a térképkészítéssel szenvedett (a leírásaim alapján), a többiek pedig csak ott ültek és unatkoztak. Ez nem tisztességes a parti többi részével és a szemben sem.

A legközelebbi meséhez már magam rajzoltam egy elnagyolt térképet a játékosoknak, amit a karakterek megvehettek (ellophattak). Nos, biztos állíthatom, hogy habár így kevésbé izgalmas a terep felfedezése, még mindig jobb, mint az unatkozó nyavalygás.

2 A játékosok nevezzenek ki egy vezetőt, aki eldönti, hogy melyik irányba menjenek.

Régebben, amikor a parti egy kereszteződéshez ért, minden egyes karaktert megkérdeztem, hogy melyik irányba indulnak tovább. Ez gyakran vezetett ideges tépelődéshez, ami megint csupán időpazarlás volt.

Ha azonban van egy játékos, aki ezt a parti helyett eldönti, sokszorosára gyorsítja a játékmenetet. Ha a karakterek különböző irányokba akarnak menni, természetesen időt kell adni nekik, amíg eldöntik. (Persze szét is válhatnak, ha akarnak)

3 Ha a továbbhaladás iránya (jobb vagy bal felé induljunk?) a történet szempontjából fontos, adjunk részletesebb leírást a karaktereknek, hogy szabadabban dönthessenek.

Ha nem adunk információkat a csapatnak, minden jobbra-vagy-balra kérdést hasraütéssel fognak eldönteni.

Ha azonban többet mesélünk egy kicsit a kereszteződésről, a parti tudni fogja, hogy jobban meg kell fontolni az irányválasztást. (És nem utolsósorban a játék is élvezetesebbé válik majd.)

Például:

szellőt éreztek arcotokon, de a lámpa fénye csupán egy kanyarig világítja meg az alagutat. Jobb felől fémcsörgést hallotok a távolban.



Természetesen meg lehet keverni a játékosokat azzal, hogy kevésbé lényeges döntéseknél is részletes leírással szolgálj, de ne vidd túlzásba. Ha minden alkalommal elmeséled a kereszteződés/ösvény legapróbb részleteit, az megint csak ásitózáshoz vezet. A tanulság, hogy figyelmesen kövesd nyomon a játék menetét, és ha unatkozni kezdenek a játékosok, ne félj változtatni a módszereiden.

2000.11.03.

Szerző: Johnn Four

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely