

Hogyan teremtsünk rosszfiúkat?



1. Határozd meg a leendő ellenfél sikerességi szintjét

Nem kell bajlódni a karakterkészítéssel, csak hogy életre kelts egy rosszfiút, hiszen ez értékes időt vesz el a kaland többi részének megtervezésétől. Ehelyett határozd meg a gonosztevő általános hatalmi/sikerességi szintjét, amit a játék során bármikor használhatsz. Például, én Setét Mordiusznak 80% sikerességi szintet adtam a kalandomban. Ha megpróbálkozik valamivel, dobok rá egyet, és nyolcvanas alapot kap k100-on.

Kövesd nyomon, hogy milyen képzettségeket és tulajdonságokat használ gonosztevőd a játék alatt (én ezt kártyákkal jelölöm) és néhány alkalom alatt teljesen kialakul a gazember, anélkül, hogy értékes időt áldoztál volna a pontos megtervezésére.

2. Adj neki erősségeket és gyengeségeket

Az erősségek és gyengeségek fontosak, mert valóságosak és egyénivé teszik a karaktereket. Ezáltal válik a figura valóban emberré

Néhány példa az erősségekre és gyengeségekre:

- Viselkedés (kihívó tekintet, könnyen meghátrál)

- Testi (hihetetlen erő, gyenge látás)
- Mentális (mindig higgadt, géniusz, fél a kígyóktól)
- Politikai (császári szövetséges, a kereskedők nyílt ellensége)
- Gazdasági (egészséges bankszámla, nem túl becsületes)
- Társadalmi (sosem gyanakszanak rá, félős a nőkkel szemben)
- Katonai (nagy, jól képzett sereg, gyenge hadvezér)
- Családi (Királynő gyermeke, mindenáron védi gyermekeit)
- Speciális (varázslatok, belső erő, intuíció)

3. Adj neki célt és terveket

Véleményem szerint, ezek a legfontosabbak, amikor megtervezel egy ellenfelet. Ha meghatározod és leírod ezeket, lehetőség adódik a karakterek számára, hogy belekeveredjenek a történesekbe, hiszen bármikor megtervezheted és át is alakíthatod az ellenfél terveit. A legcélszerűbb, ha az erősségek és gyengeségek meghatározása után alakítod ki. Könnyebb egyéni terveket kitalálni, ha pontosan tudom, hogy egy adott gazfickó mire képes, és mire nem.

Régebben ezek a tervek eléggé egyhangúak voltak: elkapni és megölni a karaktereket, aztán meghódítani a világot!



Kezdd el úgy, hogy a rosszfiú jövőbeni célját szem előtt tartva kitaláld, hogyan is vihette véghez céljait. Próbáld meg minimum 5-10 lépést kitalálni. Kevesebb lépés csak nehezebbé teszi, hogy jól alakítsd az eseményeket, a sokkal több lépés pedig már túl sok munkával jár.

Például:

- Cél: Császárrá válni (ugye milyen ambiciózus ellenfelet választottam?)
- Mik is kellettek ehhez?
- Erős hadsereg létrehozása
- Megfelelő hadvezér kiképzése
- Bázis kiépítése
- Minimum 100 000 arany felhalmozása
- Pénz megszerzése, mágikus tárgyak megtalálása és eladása, sírok, kripták kirablása
- Zsoldosok (kalandozók) végezzék el a piszkos munkát, lopás, kutatás, kincsrahlás

Nos, úgy látszik, máris van egy kis történeted, a karakterek pedig szinte akármelyik lépcsőfokban bekapcsolódhatnak.

És most egy apróbb feladat: gyorsan tervezz meg és készíts el két-három Rosszfiút, aztán rakd össze az egyéni terveiket egyetlen időben játszódó grandiózus, több szálon futó történetté!

Voilà!

Jó szórakozást és mesélést!

2000.11.06.

Szerző: Johnn Four Fordította: Elf

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely