

Kampányok



A levél az rpg listára érkezett.

Ha kampányt mesélsz(tek), akkor tudod, h mit akarsz kihozni a végén? Mert ez tényleg hiányzott tőlem eddig, és eszembe se jutott? Mondj pl. vagy valamit!!!

Pl:

A kampány egy beháborúban zajlik. Ehhez természetesen ki kell dolgozni az adott országot, az ott lévő hatalmi csoportosulásokat, katonai erőket, fontos vezetőket, stb. E mellett viszont már vannak előzetes elképzeléseim a történettel kapcsolatban. Az indulás lehet az, hogy meg a háború előtt a karaktereket felfogadjak a gyermek trónörökös védelmére. Az első néhány kaland csak lazán kapcsolódik a fő témához, a szerepük annyi, hogy a karakterek megismerhetnek néhány fontos személyt, hírnévre tehetnek szert, ellenségeket vagy barátokat szerezhetnek. Utána jöhet egy kaland, amikor az összeesküvők megölik a királyt, és a karaktereknek a trónörököst kell megmenteni. Az ezt követő kalandok, pedig a trónbitorló elleni szervezkedéshez kapcsolódnak. Végül az egész a két fél közötti nagy összecsapásba torkollik.

Ez csak egy laza vázlat, amin belül nagyon sok múlik a karaktereken. Ha teszem azt az első kalandban megsértik egy főúr kényeskedő feleségét, a végén lehet, hogy annak a

főúrnak a bosszúja fogja eldönteni a végső csatát. De érdemes gondolni arra is, hogy teszem azt a karakterek végül a trónbitorló melle állnak. Ez kissé változtat a fenti elképzeléseken, de nem nehéz átírni a dolgot úgy, hogy a játékosok a trónbitorló oldalán vesznek részt az eseményekben. A végkifejlet is többféle lehet a hatalmas seregek összecsapásától kezdve a trónbitorló likvidálásáig. Az pedig végképp a játékosokon múlik, hogy vajon ki lesz a végén a nyertes.

A lényeg, hogy vannak bizonyos terveim, amik összefűzik az egyes kalandokat egy nagy történetté.

De egy egyszerű kaland esetében is jó, ha vannak előzetes tervek. Pl. a helyzet az, hogy egy NPC tárgyalni hívja a karaktereket. Ilyenkor én előre elképzelem, hogy az NPC hogyan üdvözlölni a karaktereket, mivel kínálja meg őket, hova ülteti őket, milyen javaslatokat tesz, stb.

Jobban tudok arra koncentrálni, hogy hogyan játszom ki az NPC-t, ha már előre tudom, hogy nagyjából mit fog tenni, és mit fog mondani. De előre elgondolkozom olyanokon is, hogy mi van ha a karakterek nem fogadjak el a meghívást, ha a tárgyalás közben rátámadnak az NPC-re, stb. Természetesen, könnyen lehet, hogy a játékosok egy előre nem látott módon reagálnak, és akkor gyorsan ki kell találnom, mi is legyen, de az előzetes elképzelések jó része azért felhasználható.



Végül is én önkéntelenül is végiggondolom a lehetőségeket, amikor az alap problémát kitalálom, és a játék hangulatát próbálom belőni. A több lehetséges végkifejlet kitalálása abból a szempontból is jó, hogy ez garantálja, hogy nem csak egy lehetséges út van a kiinduló helyzetből, vagy nem kiúttalan az egész. Segít abban is, hogy egy határozott kezdettel és véggel bíró egységes történet kerekedjen ki, és ne csak különféle események végaláthatatlan láncolata legyen az egész (lásd még brazil szappanopera).

De szerintem van úgy, hogy egy olyan kaland is élvezetes lehet, ahol a játékos karaktereknek szinte semmi hatásuk nincs az események folyására.

Egyszerűen a történések megismerése okoz izgalmat. Pl. a Cthulhu modulok közt vannak ilyenek. Persze azért ez nem az igazi.

2000.03.16.

Szerző: Guldenstern

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely