

Ellenségek kezelése



Shiak'ar Dantelin!

A jó ellenség a mese egyik legfontosabb építőköve. Persze lehet mesélni ellenség nélküli kalandokat is (sőt, kell is néha), de szvsz. A játékosok megtáltosodnak, ha egy igazán jó ellenséggel kerülnek szembe. Az ellenség egyébiránt nem keverendő össze a victim-npc-vel. A victim-npc egyfajta statiszta, aki általában a kalandozók fegyverei alatt végzi be életét, tipikus névtelen áldozat a parti és az ellenség között folyó játszmában.

Míg az előbbinek csak néhány statisztikájára van szükség, (meg némi színes mesélői fantáziára, hogy ne legyen klisé-ellenfél), addig az ellenséget illik részletekbe menően kidolgozni, motivációt, hátteret adni neki, hogy minél hitelesebben jelenjen meg a kaland színpadán.

Az ellenségek jó kijátszása nem könnyű feladat. Sok mesélő elköveti azt a hibát, hogy annyira kidolgozza az ellenséget, hogy végül már túlságosan kötődik hozzá, így nem hagyja a karaktereknek, hogy fölébe kerekedjenek. Annál pedig nincs kiábrándítóbb, mint amikor a játékosok úgy érzik, a mesélő direkt ellenük játszik. (volt egy partink, ahol 6-7 kalandon keresztül próbáltunk elkapni egy főellenséget, de csodálatos módon mindig megmenekült. A végére már annyira kiábrándultunk a küzdelemtől, hogy a parti felhagyott a kalandozással, és letelepedett).

Másik nagy hiba, ha az ellenséget csirke módon odadobjuk a karaktereknek. Egy túl könnyű győzelem legalább olyan rossz ízt hagy a játékosok szájában, mint egy mindig legyőzhetetlen ellenfél. (persze kellenek legyőzhetetlenek is, de azokat gonosz dolog direkt szembeállítani a karakterekkel, főellenségképpen).

A jó ellenség tehát megizzasztja a kalandozókat, de (megfelelően drámaian, izgalmasan, és nehezen) legyőzhető. (biztos tipp a játékosok kedvének elrontására: végy egy főgonoszt, aki sok borsot tör a karakterek orra alá. (akár több kalandon keresztül is). Hagyd, hogy a karakterek nagy nehezen a közelébe férközzenek, de mielőtt végképp elkapnak, legyen öngyilkos. Velünk egyszer megtörtént. Rohadt egy érzés volt, hogy így kisiklott a kezünk közül...)

Annak érdekében, hogy a végkifejlet megfelelő legyen, a mesélő nyugodtan csalhat egy kicsit, de mindig a hihetőség határán belül! Ha viszont a játékosok valami bomba ötlettel lepik meg a mesélőt, nem ildomos kimenteni a főgonoszt. Majd lesz helyette másik (esetleg ugyanő, kicsit máskepp). Fontos, hogy a mesélő ne használjon fel olyan információkat amiket ő tudhat, de az ellenség nem. Ennek érdekében remek dolog több mesélőt használni, így az egyik irányíthatja az ellenséget, és a másik mesélheti a többit. (ráadásul a



játékosok nagyon elvezik, ha a saját játékosársaik ellen áskálódhatnak...)

Néhány szót még az ellenségek jelleméről.

Ha egyszeri-gonosz ellenséget mesélünk, annak az az előnye, hogy nem okoz a karaktereknek semminemű lelkipurdalást, és könnyen felejthető. Sokkal jobb azonban, ha árnyalt jellemű, nem feltétlenül gonosz ellenséget vezetünk. (már csak azért is, mert lehetőség van arra, hogy a későbbiekben már ne mint ellenség szerepeljen.)

Rengeteg dolgot lehetne még írni a témáról (nem véletlen, hogy több kiegészítő is jelent meg ez ügyben), de tekintettel leszek a mailboxaitokra.

1998.02.26.

Szerző: Frederic

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely