



Zapraszamy !

Strona główna: <http://www.ultimateam.pl/system>

Forum: <http://www.ultimateam.pl/forum>

Kilka wskazówek, nie tylko dla początkujących

Zacznijmy przede wszystkim od krótkiego wprowadzenia.

Istnieje kilka znaczących różnic w procesach tworzenia postaci, czyli nadawania ciekawych jej kształtów i niepowtarzalnej barwy. Te różnice to ustalenie zwłaszcza priorytetu w etapach powstawania nowego bohatera gracza. Dla większości błaża kolejność, dla mnie jednak (a powinna być dla wszystkich MG) istotna. Czemu tak myślę? Otóż cały w tym ambaras, że wcale niemała liczba graczy (szczególnie początkujących) największą satysfakcję podczas kreowania "swojego przedstawiciela w Świecie RPG" czerpie z dobrze wylosowanych¹ albo rozdanych² statystyk. Niestety ale są one o kant kuli rozbić w chwili, gdy nie będzie on (ten przedstawiciel) wyróżniać się z szarego tłumu, wybijać z tej codzienności swym indywidualnym podejściem do świata, zachowaniem, i co najważniejsze, będzie przy tych założeniach trwać. Zdarza się zaprzeczać samemu sobie - to normalne - lecz w świecie RPG jeszcze łatwiej o tego typu pomyłki³. Podstawową przyczyną takich potknięć jest, wiercie mi, brak zarysu powstałego bohatera.

Dlatego poniżej zamieszczam kilka rad dla początkujących rpg-owców. Zastosowanie się do nich pozostawiam kwestii uznania.

Kilka krótkich porad dla początkujących graczy:

1. Wzucie i jeszcze raz wzucie - to jest najistotniejszy element układanki, który często zostaje pominięty.
2. Zapamiętajcie! Żeby móc rzucać kostkami wystarczy pograć w grę planszową.

¹ faktem znanym (w Warhammerze) jest sposób określania cech bohatera - mianowicie losowanie jego statystyk opierając się na rzucie dwiema kostkami, zsumowanie wyniku i dodanie odpowiedniego modyfikatora.

² w przeciwieństwie do Warhammera, system wprowadził graczy w bardziej symboliczne usamodzielnienie, poprzez umożliwienie rozdania statystyk na własną rękę, opierając się na początkowych cechach (charakterystycznych dla wybranej wcześniej rasy).

³ przykładowo:

~ zadanie polegające na wyciągnięciu informacji od biednej starowinki. Drużynie udaje się je uzyskać, czas pomyśleć nad tym, co zrobić, żeby staruszka już z nikim się tymi informacjami nie podzieliła. Oto i jedna z propozycji gracza o charakterze neutralnym/dobrym: Związać i wrzucić do studni. ^^



3. Aby wyżyć się emocjonalnie (myślenie w rodzaju: "Ha! Zabijać! Palić! Rabować! Ogień! Ogień! Ogień! W końcu to tylko gra") proponuję do tego inne rozwiązanie: carmageddony i inne tego typu durnowate, które w pełni dorównują rozrywce à la wrestling czy K-1.
4. Nie nastawiajcie się tylko i wyłącznie na rozwój statystyk. To nie one decydują o wartości postaci.
5. Postać "wypasiona" to nie taka, która może pozwolić sobie na wiele, tylko taka, której pozwalają na wiele. Oto i potencjał zaplecza osiąganego ciężką pracą.
6. Zaangażowanie w wykonanie misji to postawa. Jeśli na wstępie jesteście bez chęci, nawet nie podejmujcie jakichkolwiek działań (chyba, że chcecie umożliwić innym wyprawę).
7. Nie przeceniajcie roli MG. Choć kieruje nawet bogami, nic by nie zdziałał bez chęci graczy.
8. Gracz to nie zawodnik! (może i mało istotne, ale spotkałam się z takim określeniem).
9. MG nie jest najodpowiedniejszą osobą do kłótni. Jeśli jest coś co nie podoba się Wam w jego metodach "administrowania", zasugerujcie, ale nie wytykajcie, że nie umie prowadzić ^^ . Szczególnie oszczędźcie sobie tak zwanego przemycania aluzji.
10. Na koniec procentowe ograniczenia dla gracza i jego bohatera: "10 % to ograniczenie ze strony MG, reszta to wyobraźnia" (by SeIVoth).

Powyższe sugestie nie sprawdzają się w każdej sytuacji, a wiele osób mogłoby znaleźć na nie kontrargumenty. Jednak by samemu osiągnąć zadowalający poziom jako gracz (i nie opuścić świata RPG na pierwszej sesji), należy odszukać swój złoty środek, dopasować do grupy, odnaleźć swoje miejsce i odpowiednio w głowie zarysować osobowość bohatera.

Jak dla mnie jednym z największych wyzwań jest przełożenie swojego współczesnego toku rozumowania, w czasy tak odległe technicznie, naukowo i słownie. Należy przy tym pamiętać, że nam jest łatwiej, bo opcja vice versa raczej nie wchodziłaby w grę ku mojemu niezadowoleniu. I niech to będzie kolejna motywacja.

KONIEC

