HOLDTÖLTE

27

Fantasy és szerepjáték magazin

1995. február
IV. évfolyam, 2. szám

Ára: 120 Ft

BATTLETECH

AD&D 2nd Edition

Túlélők Földje

Ravenloft

Középföldé

Earth Dawn

Vampire

Mage

Werewolf The Apocalypse

Shadowrun

SZAMURÁJ

„Az én utam a becsület útja. Az uramat szolgálom, az ő élete az én becsületem. Minden parancsot teljesítek, amit tőle kapok, mert ezt kívánja meg a becsületem."

„Nem szeretem az új technikát. Ami elég volt Muszasinak, elég kell hogy legyen nekem is. De az uram azt mondta, szükségem van ezekre a dolgokra, ezért hagytam, hogy beszereljék őket."

„A busidó megmondja, hogyan kell élnem. Várom a pillanatot, hogy az uram szolgálatában halhassak meg."

Megjegyzés: A szamuráj teljesen az ősi japán szokásoknak megfelelően él. Bár kissé megváltoztak az idők, nem számít neki, hogy a daimjó most egy mamutcég vezetője. Ő szolgálja az urát, neki szenteli életét. A nagy társaságok szeretik a szamurájokat alkalmazni, mert nincs náluk megbízhatóbb testőr. (A játékos szamuráj elvesztette urát (önhibáján kívül, különben már nem élne), így ronin lett.)

Tulajdonságok

Test	3
Gyorsaság	5
Erő	6
Intelligencia	4
Akaraterő	3
Karizma	3
Esszencia	3,5
Reakció	4 (6)

Kezdeményezés: 4 (6) + 1D6 (2D6)

Szakértelmek:

Fegyveres harc	6
Etikett (japán)	5
Tűzfegyverek	5
Kalligráfia	2
Fegyveres harc (É/J)	4
Lőfegyver	5
Taktika	3

Felszerelés:

Katana
Wakizashi (statisztikái megegyeznek a rendes karddal)
Íj (Erő minimum 6, fegyvercsatoló)
20 Nyíl
Szamuráj páncél (3/5)
Ares Predator (20 rendes tölténnyel, fegyvercsatolóval)

Kiberver:

Drótozott reflexek 1
Fegyverkapcsolat

Kezdő pénz: 5 000 ¥

BESZÉLGETŐTÁRS

JORDAN WEISMAN

Jordan Weisman a Virtual World Enterprises elnöke és kreatív vezetője („Chief Creative Officer" – ez a különleges cím fejezi ki Jordan vezető szerepét a cég szellemi munkájában). Jordan, akit a legjobb játék- és szoftvertervezők között ismernek el, vezette a vállalatot jelenlegi pozíciójába, a növekvő „tapasztalat"-ipar élére.

1980-ban alapította Ross Babcockkal a FASA Corp.-t, mely akkor fantasy szerep- és táblás játékok kiadásával foglalkozott. A FASA elnökeként részt vett a BattleTech és a Shadowrun tervezésében, melyek ott vannak az öt legnépszerűbb játék között. A FASA ma már ezeken a világokon alapuló science-fiction és fantasy regénysorozatokat is kiad. Jordan és Ross a FASA-nál kezdtek el dolgozni azokon az interaktív játékokon, amelyeket ma a VWE készít.

1990 augusztusában nyitották meg ketten az első BattleTech Center-t Chicago-ban. Ez – az első kötött helyű Virtuális Valóság Központ – ízelítőt adott a közönségnek abból a technikából, ami korábban csak a NASA és a hadsereg birtokában volt. A központ látogatottsága azóta évről-évre jelentősen nőtt.

Jordan több díjat is kapott játékaiért és világszerte tartott előadásokat a virtuális valóságról és a játéktervezésről. Oak Park-ban lakik feleségével Dawne-nal és fiaival, Zach-kal (5) és Nate-tel (3).

– Mikor kezdtél el szerepjátékokat játszani?

– 1976-ban kezdtem a Dungeons & Dragons-szal. Aztán amikor kijött a Traveller, gyorsan átváltottam arra. Később már magam is írtam játékokat. Szóval, amivel kezdtem, a D&D volt; azt hiszem, akkoriban nem is nagyon volt más, akkor még Gary-től és Dave-től (Gary Gygax és Dave Arneson, a D&D megalkotói. –*szerk*) kellett megvenni.

– Hogyan hallottál a szerepjátékokról?

– Egy idősebb barátom ismertetett meg vele, akivel ugyanabban a nyári táborban dolgoztam. Ő játékmester volt, én meg játékos. A nyár végén aztán rohantam a Dragon Hobbyshopba és vettem magamnak is egy D&D-t.

– Mi volt az első játékod?

– Amit először adtunk ki... A Travellerhez jöttünk ki kiegészítőkkel, űrhajó tervekkel, aztán kalandokkal. Az első, teljes egészében magam tervezte játék, a Gravball volt, amit ki is adtunk. Ez egy sci-fi táblás játék volt, egy nagyon gyilkos sportjáték. Súlytalanságban játszották, egy nagy acéllabdával. Gyors és vicces játék volt.

– Mennyi ideig tartott a BattleTech fejlesztése?

– Az eredeti játék rendszerének kidolgozása körülbelül két-három hónapot vett el. A kezdeti történet és történelem nagyjából még egyszer ennyit. Nagyjából egyidőben dolgoztam rajtuk, így összesen olyan hat hónapig tartott az egész, aztán csináltuk meg a képeket, a tördelést stb.

– Honnan jött az ötlet?

– A kezdeti ötletnek két forrása is volt. Láttam egy csomó japán rajzfilmet, és a képi világa nagyon megragadott, azok a hatalmas, páncélozott járművek... De a történetek nagyon japánok voltak. Tizenévesek irányítják a Világegyetemet – nem tetszett. Úgy gondoltam, nagyon jó lenne az egészet nyugati hangulatú környezetbe helyezni. Jó lenne olyan történetet kitalálni, ami ezeket a hatalmas, erős robotokat használja, de egy technikailag hanyatló civilizációban, mert úgy éreztem, szórakoztató lenne egy technikailag hanyatló civilizációban játszani. Az egészet a római utódállamokra alapoztam, ami ilyen technikailag hanyatló korszak volt. Alapvetően azt a geopolitikai helyzetet ültettem át az űrutazás idejébe.

– Volt valamilyen regény, ami ötletet adott ehhez?

– Nem, nagyon szeretem a történelmet, sokat olvasok történelemről, de nem volt egy adott könyv, ami inspirált volna.

– Mi a BattleTech sikerének titka?

– Ha tudnám az összes titkot, még sok sikeres játékot tudnék csinálni. De nem tudom. A siker egyik része, hogy nagyon összetett volt a történet. Ez volt az első alkalom, hogy szerepjáték-mélységű hátteret adtak egy táblás játékhoz. Így jobban bele tudta élni magát a játékos a történetbe. Azt hiszem, az is sokat számított, hogy a rendszer gyorsan játszható volt, de úgy vélem, a siker nagyobb része nem a szabályoknak, hanem a történetnek és a világnak szól.

– Dolgozol még a BattleTechen?

– Nem, néha összejövünk és beszélgetünk a világ jövőjéről. De igazából már nem veszek részt a fejlesztésben.

– Mondanál valamit a világ jövőjéről?

– Nem, de ha megnézed amit az elmúlt tíz évben csináltunk – és továbbra is ezt fogjuk tenni –, láthatod, hogy mindig kiegyensúlyoztuk a dolgokat. Egyszer az egyik oldal kerekedik felül, aztán történik valami, ami újra egyenlő szintre hozza a feleket. Dinamikus a világ, soha nem akartuk, hogy valaki végső győztes legyen. Ha úgy érzed, jól állnak a dolgok, ideje aggódni.

– Akkor most a klánok jönnek ki valamivel?

– Igen, meg mások is, jó néhány meglepetés lesz.

– Térjünk át a Shadowrunra. Honnan jött az ötlet?

– Már dolgoztunk egy kiberpunk játékon, amikor az R. Talsorian kijött a Cyberpunkkal. Mi már nem akartunk egy újabb, tisztán kiberpunk játékot csinálni. Nekiálltam gondolkodni valamin, ami igazán egyedi, kicsit más. Így jött a fantasy-kiberpunk ötlete. Megírtam a tör-

ténelmet, ami a maja naptáron alapult, a világok sorozatán. Egy vagy két hétig elvoltam a történelemkönyveimmel és ezalatt megírtam a kronológiát. Az egész játék abból nőtt ki. Ahogy az új ciklus elkezdődik, megjelennek a tündék, orkok, törpök és a sárkányok visszatérnek a világba. Aztán visszatértünk az eredeti tervekhez és több ötletet is felhasználtunk az eredeti játékból.

– *Mi volt az első kaland, amit játszottatok?*

– Ó... Nem emlékszem.

– *Mi volt a legemlékezetesebb?*

– Hmm. Néha összekeverem a játékokat és a regényeket, mert eléggé hasonlítanak egymásra. A legemlékezetesebbek talán a korai kalandok voltak, amikor először dolgoztunk rajta. Olyan játékosaink voltak, akik nem tudták, hogy mire számíthatnak. Az öröm és a félelem, ahogy a Shadowrun világgal találkoztak... Nem emlékszem egyes kalandokra, de egyik-másik történetből antológiát állítottunk össze.

– *Lejátszottátok az első trilógia* (A hatalom titkai –*szerk.*) *történetét vagy puszta fantázia az egész?*

– Főleg fantázia, kis részeit lejátszottuk. De az egészet Bob Charette-tel együtt találtuk ki. Bizonyos dolgokat lejátszottunk, például a harci jeleneteket, a behatolási részeket, amikor betörnek valahová. De a történet vezette a játékot, nem pedig fordítva.

– *Tehát senkinek nem volt Samuel Verner karaktere.*

– Nem.

– *Mitől lesz jó egy Shadowrun játék?*

– Jó egyensúlyérzék kell hozzá. A jó Shadowrun mesélőnek ki kell egyensúlyoznia az egymás mellett létező világokat. A valóságot, a kiberteret és a mágikus síkot. Mindnek egyensúlyban kell maradnia, hogy minden játékos kihasználhassa a saját képességeit. Az is fontos, hogy a játékmester olyan környezetet hozzon létre, ahol nagy dolgokról van szó: az elembertelenedésről, és hogy az árnyvadászok morálisan korrekt helyzetben legyenek, ahol az egyszerű emberek jogait védik. Zavar, ha azt látom, hogy a Shadowrunt csak a profitért játszák. Én úgy képzelem, hogy az árnyvadászok a hősök; mint hősöknek, nekik kell megpróbálniuk jobbá tenni az emberek életét. Zavar, ha elvtelenül, csak pénzért harcolnak.

– *Mit tanácsolnál a kezdő Shadowrun játékmestereknek?*

– Azt tanácsolom, tartsák kis léptékben a mesét. Fantasztikus játékot lehet mesélni egy épület egyetlen szobájában is, nem kell ahhoz körbeutazni a világot. Legyen kicsi és részletes. Tartsa észben a nem-játékos karakterek érzelmi motivációját, hogy reálisan cselekedjenek, legyenek céljaik, ne csak olyanok legyenek, mint a kóbor szörnyek egy D&D-szerű játékban. És ne higgye, hogy minden dolgot rögtön be kell vetnie, mindenféle mágiát, az összes technikát. Legyen a játék egyszerű, szórakoztató és gyors. Minden szerepjátékban fontos, hogy ne álljon meg a történet.

– *A White Wolf* Storyteller *játékaiban hasonlóan kockánként számolják a sikereket. Kié volt az eredeti ötlet?*

– Azt hiszem, a Shadowrun hamarabb jelent meg, mint ahogy a White Wolf céget alapították.

– *Volt részed az Earthdawn tervezésében?*

– Nem, csak a nagyon általános tervekben. Amikor a világról általában volt szó.

– *Mi a kapcsolat az Earthdawn és a Shadowrun között?*

– Szeretnénk megtartani a titokzatosságot. De ha elgondolkodsz a maja naptárról, a mágia ingadozásáról...

– *Milyen játékokat játszol manapság?*

– Nem nagyon játszom már, nagyon elfoglal a mostani munkám. Néha tesztelek a FASA-nál.

– *Milyen fajta játékokat szeretsz?*

– A mesélő típusú, gyors játékokat. Nem szeretem annyira a szabályokat. Szerintem a szabályoknak nem szabad beleavatkozniuk a történetbe. Szeretem a gyors, pergő, egyszerű játékokat.

– *Milyen könyveket és filmeket szeretsz?*

– Sok sci-fit és fantasyt olvasok, az ilyen témájú filmeket is szeretem. Meg a vígjátékokat, kalandfilmeket. De nem azokat, amikben az erőszak dominál, inkább a filozofikusabb, hősi filmeket, mint például a Máltai sólyom.

– *Kik a kedvenc szerzőid?*

– Ray Bradbury és Arthur C. Clarke.

– *Min dolgozol most?*

– Itt a Virtual Worlds-nél egy teljesen új technikával foglalkozunk. Két játékunk van, a Battletech és a Red Planet (Vörös bolygó). Az utóbbi egy Marson játszódó versenyzős játék. Az év végén vagy a jövő év elején pedig kijön az új, szerepjáték-szerűbb játékunk.

– *Mondanál egy kicsit többet ezekről a virtuális valóság játékokról?*

– A Szórakoztató Központjainkban lehet játszani. A játékosok pilótafülkékbe mászhatnak be és együtt játszanak. A saját Battlemechjeikben harcolhatnak, vagy a Marson versenyezhetnek légpárnásokban. Ezek afféle apró Disneylandek. Van egy elő-show, amiben egy film segít beleélni magad a hangulatba és egy utó-show, ahol végignézheted, mit csináltál. Az új játékunk egy felfedezős típusú játék lesz, de most még nem mondhatok róla többet.

– *Mit gondolsz a szerepjátékok jövőjéről, főleg ezzel az új technikával való kapcsolatáról?*

– Azt hiszem, szerepjátékok mindig is lesznek. Semmi sem tudja helyettesíteni azt az izgalmat és energiát, amit emberek tudnak létrehozni, ha összejönnek. A számítógépek nem tudják ezt helyettesíteni. Sokrétű audio-vizuális élményt tudnak nyújtani, de természetükből adódóan sokkal korlátozottabbak, mint a saját képzelőerőd. A számítógépek sokkal jobban behatárolják a lehetőségeket. Nem hiszem, hogy a szerepjátékok közönsége valaha is hatalmas lesz. Sok embernek kell összegyűlnie hozzá, és sok szellemi energiát és időt igényelnek. Azt hiszem, a szerepjáték ötletének lesz egyre nagyobb hatása, és egyre nagyobb közönsége.

– *Mit üzensz a magyar szerepjátékosoknak?*

– Nagyon örülök, hogy a szerepjáték már ott is népszerű, és egyre több ember kerül kapcsolatba vele. Úgy gondolom, ez egy egészséges és jóra tanító hobbi, remélem egyre többen megismerkednek majd vele.

– *Köszönöm a beszélgetést.*

A beszélgetést Nádori Gergely készítette