



Spillestil

Description

Spillestil

Det finnes mange forskjellige typer laiver, alle med sine egne offisielle og usagte regler. Denne delen forklarer hvordan du spiller Arcanum-laiver og hvordan du kan bidra til en best mulig opplevelse sammen.

Samarbeid, ikke konkurranse

Arcanum er basert på den nordiske laiv-tradisjonen der fokus er på drama og samarbeid. Dette er ikke et spill du kan vinne, men i stedet har vi alle som mål å støtte hverandre, dele rampelyset og skape opplevelser sammen. Noen ganger er det absolutt verdt det å tape en duell eller mislykkes i en oppgave i klassen - å overvinne utfordringer gir enda bedre historier!

Sandkasse

Arcanum er en sandkasselaiver, noe som betyr at laivdesignet bare er et rammeverk der du kan lage dine egne historier. Det er ingen storslått overordnet plotline eller en dramatisk sluttkamp, men i stedet utallige personlige historier skapt av alle. Gå til timer, delta på klubber og ekstra leksjoner, bli kjent med nye mennesker, bli involvert! Du kan fritt utforske forskjellige deler av spillet og utelate de du ikke er interessert i. Det er faktisk umulig å oppleve det hele samtidig, så ikke vær redd for å gå glipp av noe!

Bli med

Alt på Arcanum fungerer etter opt in prinsipp, noe som betyr at du er fri til å velge hva du vil delta i. Klubber og andre aktiviteter - og til og med timer - er der for deg som en foreslått tidsplan, men du er aldri forpliktet til å delta på noen av dem. Hvis du som spiller ikke vil gjøre noe, trenger du ikke det, selv om bestillingen kommer fra en prefekt eller en ansatt (in-game, instruksjoner fra arrangører må fortsatt følges!). Opt in betyr også at dine egne plott skal invitere andre, men ikke kreve oppmerksomhet. Velg den typen eventyr som passer deg best, og la de andre gjøre det samme.

Fantastisk før plausibelt

På Arcanum-laiver kommer opplevelsene og magien først, selv om det noen ganger betyr å strekke den troverdige virkeligheten litt. Hvis du som professor går rundt etter portforbud og møter ti studenter på vei til den forbudte skogen for å gjøre et ritual, må du aldri sende dem tilbake. Bli med dem og gi dem ekstra poeng hvis de oppnår målet, eller gi dem en streng leksjon, fortell dem at de absolutt ikke burde gå til dette spesielt mystiske stedet og send dem på deres glade vei. Målet vårt er å fortelle gode historier sammen.

Spill hverandre opp

Noen ganger er karakteren din veldig forskjellig fra den du er til vanlig, eller har ferdigheter du som spiller ikke har. Men med hjelp av medspillere kan du få alt til å gå i oppfyllelse. Spill på en måte som understreker egenskapene og evnene til andre karakterer, og de vil gjøre det samme for deg. Be bokormen om hjelp med lekser, bli skremt av mobberer, hei på sport-stjernen i huset ditt. Du bør spesielt respektere personalet og prefektene - de har makten og bør behandles deretter.

Kommuniser og be om hjelp

Selv om vi vanligvis tar sikte på å opprettholde illusjonen hele tiden, er det noen ganger også lurt å gå ut av spillet og snakke med medspilleren din om hvordan du vil fortsette. Spesielt hvis du spiller intense temaer som romantikk eller konflikt, er det viktig å respektere grensene til alle involverte og sørge for at du sikter mot en lignende historie. "Offgame, hvordan vil du spille dette?" er alltid et gyldig og klokt spørsmål. Du kan også alltid besøke arrangørrommet for veiledning hvis du ikke vet hva du skal gjøre - vi er her for å hjelpe.

Handlinger får konsekvenser

Vi vil at Arcanum skal være en troverdig verden hvor karakterens valg har vekt. Gode gjerninger vil naturligvis bli belønnet, men uansett hvor dyktig eller innflytelsesrik karakteren din er, vil de også måtte møte straffene for deres ugjerninger. Hvis du oppretter en situasjon som bryter ingame-reglene (for eksempel å bryte loven eller våge deg inn i forbudte områder), velger du automatisk konsekvenser, behandlet etter dine overordnede skjønn: prefekter, stab eller andre. Så hvis du vil spille en bråkmaker, vær forberedt på hva som skjer hvis du blir tatt!

Hvis det ikke fungerer, kan du endre det

Noen ganger viser det seg at karakteren du valgte å spille var mindre hyggelig enn du trodde, eller du føler at en plotlinje har kommet til en blindvei. I den situasjonen er det alltid lov å endre på ting. Kanskje karakteren din kan bli forbannet til å handle annerledes eller motta hjelp fra en NPC? På Arcanum kommer spillbarhet før sannsynligheten, og du blir alltid oppfordret til å styre mot den typen spill du liker. Igjen, be medspillerne eller arrangørene dine om hjelp, så finner du sikkert svar!

