

Mik a játékosaim?



Sok helyen sokan megpróbálták már elkülöníteni a játékos típusokat az alapján, hogy ki milyen stílusban játszik, vagy milyen fajta mesét szeretne hallani. Én nem hiszem, hogy annyira különbözőek lennének. Úgy gondolom, hogy alapvetően két fajta játékos létezik, illetve ezeknek valamilyen arányú keveréke. Nem fogunk kémiázni, meg lehet nyugodni. Persze alapvetően nehéz betipizálni a játékosokat, ezért sem tartom szerencsésnek mikor leírják, hogy a vezető személyiségű játékos, a Vér Pisti (idősebbeknek Vér István), stbstb. Természetesen nem mondom, hogy egyik féle stílus jobb a másiknál, talán ott foglalhatnék állást, hogy a legjobb ha az ember keresztezni tudja a kettőt, megtalálva egyfajta arany középutat.

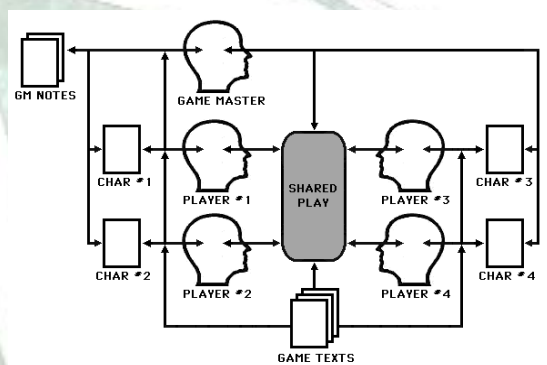
Színészek

Ők azok akik inkább a világban szeretnek élni. Szeretnék kiélvezni mindazt amit az adott millió nyújtani tud és szeretnének minnél jobban azonosulni a karakterrel akinek a bőrébe bújtak.

Ezeknek a játékosoknak nem fontos, hogy világmegváltó összeesküvéselemletekről lebbentsék fel a fátylat, vagy megküzdjenek a sárkánnyal. Sőt, ők inkább szeretnének eldumálni a sárkánnyal és megnézni a kincseiket, majd hancegni mindezzel minnél több embernek. Gyakran persze elvehetik a mesélőnek a kedvét az élettől is mikor a jól kitalált kalandot és történetet huszárvágással kettéhúzzák csak azért mert a karakterük inkább elmegy bálozni, mert az érdekesebb. Náluk nagyon oda kell figyelni arra, hogy a karakter motiválva legyen a játék során, különben ha úgy érzik, hogy nincs miért csinálniuk az előre jól felépített modulodat otthagynak faképnél, mármint a történetet, nem téged, mert naná, hogy talál magának érdekességet. Sok esetben ezeknek a játékosoknak modul sem kell, hiszen a kis saját dolgaikkal és céljaikkal csinálják azt maguk körül. Ezért ha a mesélő nem készült kalanddal az sem baj, találj ki egy milliót – legyen az egy város, egy bál, egy vár mindentől messze, tökéletesen mindegy – és dobd be őket. Ha nincs történet, majd a játékosaid csinálnak.



Rejtvényfejtők



Nekik arra van szükségük, hogy legyen egy modul, egy feladat, aminek a végére járhatnak. Abban bízhat, hogy ők rá fognak jönni, hogy az ártatlannak látszó királykisasszony nem más mint az a személy aki felelős a városban az eltűnésekért, hogy ezzel idézze meg szerelmét a gonoszág nagyurát. Ők sokkal kevésbé igénylik, hogy a karakterük személyesen legyen motiválva a probléma irányába, hiszen nekik a probléma az érdekes. Sokszor nem számít a megoldás mibenléte sem, ha úgy tetszik a cél szentesíti az eszközt az esetükben. Ez viszont sok esetben a karakterhűség rovására megy és sokszor kíván a mesélőtől részletes felkészülést is a játékra, mert odafigyelnek minden részletre. De a mesélő legjobb barátja is lehet, mikor a csapat elakadni látszik vagy kéteje támadnak az előttük álló feladattal kapcsolatban. Gyakori, hogy ezek a játékosok elsősorban mesélők szoktak lenni. Hiszen nem csak élvezik a feladatok megoldását, hanem azok kitalálását is. Ha eddig viszont nem mesélt, vegyék rá, hogy próbálja meg, esélyes, hogy jó mesélő fog belőle válni és szeretni is fogja.

A többiek

Persze nem minden játékos sorolható ilyen egyszerűen ezekbe a kategóriákba, a legtöbben a kettőnek egyfajta keresztezése. De alapvetően ezen a skálán mozognak vmilyen irányba a játékosok. Egy jó játékban végeredményben mindegyikre szükség van és a mesélőnek is vegyítenie kell a modulban a fenti elemeket, hogy teljesen élvezetes legyen minden játékos számára, hiszen az nagyon ritka, ha csak színész vagy rejtvényfejtő típusú játékosai vannak valakinek.

Persze lehetne sorolni olyat, hogy hol vannak itt a VÉRPISTIKÉK, de egyszerű, ők mérszázolni akarnak, a karakterük is olyan lesz és nem mindig fognak törődni a modullal, tehát inkább színészek ők. Gondolnánk, hogy a kezdő játékosoknak idő mire felveszik ezeket az allűröket, de nem. Azt leszámítva, hogy idővel mindenki változik így a játékhoz való hozzáállása is, annak is megvannak a saját elvárásai a játékkal kapcsolatban aki csak most kezdte. Láttam már olyan embert aki először ült le játszani, de csak a fejemet kapkodtam, hogy mit művel, csak adni kell nekik lehetőséget, hogy rájöjünk mi az ami neki fekszik.

A mesélő

Nem kell a mesélőket sem féltetni, ők sem kivételek a fenti felsorolásból. Úgyanúgy vannak problémaérzékes és szerepjátékérzékes mesélők is. Egyikük nagyszerű több szálon futó kalandokat fog írni míg a másik, nagyszerűen csillogó és mozgó hátteret lesz képes teremteni a játékos karakterek köré, akik sokszor a szemük előtt látják peregni az eseményeket. Az igazán jó mesélő – szerény véleményem szerint- az aki ezeket az elemeket úgy tudja ötvözni, hogy végül el sem tudjuk dönteni, hogy hol kezdődik a játék és hol végződik a rejtvényesdi és azt hihetjük, hogy egy Hollywoodi filmben szereplünk nem pedig játszunk. Hiszen ha csak az egyikre koncentrálnak a mesélő a másik háttérbe szorul és hiába nagyszerű a történet ha a Színész játékosunk unja magát mert ő mást csinálna és természetesen fordítva is igaz.



2014.01.08.

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Hősök napja
(hosoknapja.blogspot.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

(A képek forrása nem volt feltüntetve)