

A KM-nek mindig igaza van?



A KM változtathat a játérendszeren, a játék világán, és a döntését nem illik megkérdőjelezni. Nem, nem azért mert a KMnek mindig igaza van feliratú pólóban ül, hanem azért, mert többnyire tudja mit csinál, a játékos pedig nincs tisztában a KM titkaival. Legalábbis jobb esetben ez a helyzet. Rosszabb esetben magával a világgal nincs tisztában. Tudom, tudom, tudsz egy rémtörténetet, ahol a KM akkora de akkora hülyeséget mondott, ám ne feledd, ez nem jelenti azt, hogy az ő világában, az ő kalandjában az a hülyeség az ne lenne az "objektív valóság része". Ergo a KMnek mindig igaza van. A saját világában. Csakhogy ez nem jelenti azt, hogy a KM következmények

nélkül változtathatna a szabályokon, a világon. Minden apró változtatás következményekkel járhat. E következményekért pedig egyedül a KM a felelős. Egy nem kívánt következményekkel járó döntést pedig méltán nevezünk rossz döntésnek, és a rossz döntések sorozatát hozó KMnek nincs mindig igaza... Nincs igaza, ha a saját rossz elgondolását a közös szórakozás elé helyezi, és ez a játék rovására megy.

Ez kiváltképp a fórumos, facebookos viták kapcsán szembeűnő: Egy egy rossz ötlet kedvelője a KM szabadságával jön, meg azzal, hogy őt mindenki megéri csak néhány köztökös nem. Az ilyen hozzáállás Három oknál fogva problémás.

Az egyik egyszerű: miért kér az segítséget, tanácsot, véleményt aki aztán nem fogadj el, merthogy ő a KM? A másik két ok sem sokkal bonyolultabb: egy fórumos párbeszéd során senki sem kalandmesteri minőségben van jelen. Nem az a helyzet, hogy a játékosok még nem látják a titkait, egy vita megállítaná a játékot, így butaság közbeszólni, hanem pont a vita az ottlét célja. Aki nem akarja a dolgokat megvitatni, mondván otthon ő a KM az minek jár fel ilyen oldalakra? A harmadik probléma egyszerű: egy ötlet alapjait megérteni, és úgy gondolni: ha ez működik akár tetszene, akár érdekes lehet nálad, stb. egyszerű. Az egy-egy köztökös aki végiggondolta a buktatókat is viszont ennél több munkát fektetett bele az ötlet értékelésébe. Ha pedig a hibát az „én vagyok a KM és kuss” alapon kezeled, akkor hiba és annak következményei a rendszerben maradnak.

Félreértés ne essék: Nem egyetlen emberről beszélek, hanem a helyzetről ami sok KM számára is vonzó: elbújni a Kalandmester feliratú póló mögé és deklarálni, hogy a kalandmesternek mindig igaza van, és kuss. Csakhogy ezt a szabályt nem arra találták ki, hogy vitafórumokon, vitákban e mögé bújjon bárki is. Hanem pl. arra, hogy ne menjen el egy játékalomra szánt idő azzal, hogy egy játékos szerint „ő bizony utoléri a postakocsit”.



Félreértés ne essék: Ha a játékos úgy érzi, neki utol kellett volna érnie a postakocsit a kaland után meg lehet beszélni. És ekkor az sem zavar, ha valaki nem vesz tudomást a szügyhámról, vagy éppen arról, hogy a váltott lovak a postakocsi haladását gyorsító vívmányok, így a lovak váltása miatt biztosan nem lesz lassabb a postakocsi. Még az sem érdekel, ha más játékos jelzi: A ló váltás nem lenne több órás művelet, még ő is gyorsabban fogná ki a lovakat, mint a vitatkozó kedvű játékos szerint reális. Értékes és érdekes a játékosoktól jövő visszajelzés, a dolgok megvitatása, csak hogy a dolognak megvan a maga helye és ideje: Kizárólag a kaland után.

Kiváltképp akkor, ha hamar kiderül, a többi játékos bizony gyorsnak képzeli el a postakocsit. Ekkor ugyanis az is kiderül: A kaland szerkezete, a többi játékos által logikus egészként elképzelt valóság áll az egyik oldalon... Egy azt még különlegességnek sem elfogadó játékos öntörvényű kijelentése a másikon. Tudom, tudom: E kérdésben a játékosnak eleve nem volt igaza, hülyeséget beszélt, de szerencsére ritka az, hogy valakinek igaza van, és úgy teszi lehetetlenné vitával a kaland folytatását. Két okból is. Ha igaza van, akkor a legtöbb valamirevaló KM vagy elismeri, vagy jelzi oka van a logikátlannak gondolt megoldásra. A másik ok még egyszerűbb: Akinek igaza van, az többnyire azt is látja, a felesleges vita csak árt a játéknak. Ha már nagyon nem fér bele a KM koncepciója a játékos világvégébe, és innen a karakter életútját tenné tönkre, akkor el lehet dönteni: Rémálomként tekintesz a kalandra (jelezve ezt a KMnek is), felállsz, vagy simán „végigülöd”. E döntést pedig a KM is kénytelen respektálni.

Csak hogy a kaland előtt, után, egy vitafórumon teljesen más a helyzet: ott nem az a kérdés, hogy akkor vitatkozunk mikor játszani kellene (olykor már a második alkalom elől rabolva el a drága időt), hanem az a kérdés: mit kellhet változtatni a KMnek vagy a játékosnak, hogy jobban működjön a játék. Ha a KM „már miért ne lehetne technika”, vagy „már miért ne lehetne nálam sötét középkor” alapon előadja az „én vagyok a KM érve” abban a pillanatban igazolja: ő alkalmatlan a KM feladataira. Ugyanis nem tudja, nem akarja a szerepjáték alapvető feltételeit megteremteni, nem érdekli a csapat. Ez pedig komoly gond. Mert a KM által indokolatlanul erőltetett logikátlanságok megnehezítik azt, hogy igazán beleéljük magunkat a karakterbe, élönek érezzük a világot, és mindezek

mellett még rombolják a KM tekintélyét is. Ha nincs meg a bizalom, nem hiszünk abban, hogy jó kaland következik, a beleélést egyre több súlyos logikátlanság nehezíti, akkor vége a dalnak: Ökörködés még lehet, valódi szerepjáték már nem. A KM pedig megbukott. Oda a kaland, oda az értelmes játék, oda a kalandmesteri pozíció minden tartalma. Ilyenkor hiába a felkiáltás: Én vagyok a KM, a KMnek pedig mindig igaza van. A bukott KMnek nem volt igaza.

Még az is lehet, hogy a játékos által logikátlannak tartott dologra igenis volt logikus magyarázat, a M.A.G.U.S. esetében nem egy látszólagos logikátlanság van. Én is pontosan tudom, hogy sok játékos kérdezi: Pár évvel a Dúlás után, hogy lett Krán és Pyarron szövetséges. És tudom, a „kuss én vagyok a KM” éppen olyan rossz válasz, mint a „nem tudom, ez van írva a könyvekben” vagy éppen a Novák Csanád * * * * * H I V A T A L O S * * * * * jelzéssel írta ezt a fórumra c. magyarázat. Egy valamire való KM el tudja mondani az okokat. Meg tudja teremteni a feltételeit annak, hogy a játékos megértse, elképzelje miről van szó. El lehet mondani: "A hidegháborúban a Franciák és az NSZK is szövetséges volt" és kiderül Yneven is sok oka lehet a (kényszerű) szövetségnek.

Csak el kell fogadni: Sem az ideig óráig birtokolt jogok és a * * * * * H I V A T A L O S * * * * * jelzés kivágása a fórumra, sem a KM feladatköre nem tesz senkit tévedhetetlenné. Ha pedig amit alkotunk logikátlan és nem tudjuk megvédeni az a játék rovására megy. A játék utánra, szünetre, stb. hagyni az indoklás egy részét, vagy egy fórumon megmutatni azt jó megoldás. Címek mögé bújni cseppet sem az. Sőt a Rúnában Csanád helyeselt sem teszi önmagában működővé az ötletet. Sok esetben egy vélt vagy valós hibára adott ötletes és jónak tűnő válasz máshol okoz gondokat. A M.A.G.U.S. rendszerébe pedig sok helyen szokás belenyúlni. Például a sebzések kapcsán. Csak hogy az eredeti rendszer megannyi kompromisszumot tartalmaz, végiggondolt, alaposan megtervezett kompromisszumot. Az ebbe egy „jó ötlettel” belenyúló megoldás pedig többnyire nem ennyire végiggondolt:

Több kárt csinál mint hasznot. Ez a különbség egy ötlet és egy a játék tesztelésén átment, megvédhető, megalapozott szabály között. E különbséget pedig a rendszerbe belenyúló KMnek is illik ismernie.

A KMnek viszont nem csak joga, de kötelessége is a változtatás. A M.A.G.U.S. fejlesztőcsapata sokszor változott, sokféle világkép jelent meg, egyik másik a hivatalos volta ellenére is problémás, félbehagyott, vagy éppen szándékosan inkompatibilis más szerzők munkáival. A mindent „kritika nélkül” átvevő KM, aki a hivatalos anyagok mögé bújjik könnyen logikátlan világképhez jut, és megöli a saját játékát. Éppen ezért a KM feladata az, hogy a játékosok által kedvelt történetek

stílusához illeszkedve, egy logikus világot meséljen. Ehhez persze lehet, hogy más rendszert, ne adj isten más világot kell javasolnia. A KM kénytelen alkalmazkodni, és ő kényszeríti „alkalmazkodásra” a rendszert...

2011.07.18.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely