

Versenyek, avagy a követendő minta



Szívesen számolunk be bármely szerepjáték versenyről, rendezvényről. Nemrég a Krónikák csapatának is felajánlottuk a segítségünket, a készülő nagyobb szabású versenyük népszerűsítése kapcsán, és bizony várunk minden információt amit megoszthatunk olvasóinkkal. A versenyeknek örülünk. Kiváltképp a nagy hagyományú, színvonalas versenyeknek. A Krónikák csapata által szervezett versenyeknek pedig jó hírük van. Az ilyen találkozók hasznosak, hiszen sok játékos találkozik, a hasonló játéktípust kedvelő emberek akár csapatokat is alkothatnak. Ez pedig mindenképpen hasznos és jó dolog. Sok ilyen versenyeken összejövő csapat később is megmarad, a versenyre ellátogatók sok mindent tanulnak a szervezőktől és egymástól. Azaz van miért örülni a sorozat sikerének. A szervezők által küldött ismertetőre pedig még várunk, addig is pár gondolat általánosságban a versenyekről.

Még akkor is, ha magukkal a versenyekkel kapcsolatban általában vannak apróbb fenntartásaim. Igazából nem is olyan aprók, hiszen sok kezdő csapat úgy gondolja, hogy a profi tapasztalt szerepjátékosok által írt és mesélt kaland minta, ők tudják mitől lesz jó szerepjátékos. Ilyen kalandokat kell mesélni, és úgy kell játszani, hogy azzal versenyt nyerhess. Ők azért mégis profik, és el tudják dönteni milyen az a jó játékos aki díjat érdemel.

A jó játékos hát hatékony és jó tápos karaktere van, amivel egy erre kihegyezett kalandon végig tud menni, túl sok érzelem nélkül. Mint egy WoW raiden. A versenyekkel kapcsolatos elvárásainkkal, a megszokott formátummal, recepttel van ugyanis bajom.

Az összejövetel a fontos, annak pedig fontos eleme, vonzereje a verseny, a versengés. Ha pedig a rendezvény hasznos, akkor a versenyt fel kell vállalni. Sok szervező sokszor persze jót akar, legyen akkor már egy kis Vampire live, esetleg Mage live is, mert sokan örülnek neki, legyen még jobb a rendezvény. És Pistike látja, nem kell elképzelni, hogy Jani karaktere különbözik Janitól, mert a Vampire liveosok, megannyi profi, megmutatták ilyen az igazgy, werebilly szerepjáték. Gratulálok. Utána meg lehet keseregni, hogy ez ifjú játékosok hogy játszanak. Pontosan úgy, ahogy ez alapján várható is tőlük. Tápolnak, hatékonyságra mennek, nem képzelik el a másik karakterét, de a világot, NJKkat sem, és ha már más se képzeli el az ő karakterüket, nekik sem kell. Ők mindent úgy tesznek ahogy a nagyobbaktól, profiktól, tapasztaltabbaktól, komoly hangadóktól látják. Akik utána panaszkodnak, hogy milyen rossz is, hogy így játszik a feltörekvő ifjú korosztály.



Fúj, ezek tápolnak. Ja, hogy az előtörténetért, a karakter leírásáért, az egyéni célok kérdéseért, a karakterek egymás közti vitáiért, beszélgetéseikért nem jár pont? Hogy aki szerepjátékra törekedne annál elrepülne az idő, így nem is tudná teljesíteni a kalandot, ő lenne a lúzer aki a legkevesebb pontot kapta? Pech. Ja, hogy a live szervező szerint képtelenség 60 ember esetén minden karakter egyéni történetére odafigyelni? Hogy kit érdekel ki lenne ott, kinek logikus az a történetében itt tud szervezni a kaland itt van, a karakter egyéni dolgaival, hogy előfordulna-e itt, ne is akarjunk foglalkozni. Nos akkor ne csodálkozzunk, ha akik ez alapján tanulnak meg játszani azoknál sokminden kiveszik a szerepjátékból. Pedig ők az elején még kérdezték: Hogyan lehet egyáltalán versenyt rendezni, hogyan szerepjáték a live, ahol a te tudásod számít, a karaktered kevésbé?

Lehet versenyt szervezni, ezzel nincs is semmi gondom. Ha lenne, akkor nem bíznék a következőben, hogy az jó lesz. Ez vagy az a csapat jó, okos, tehetséges és majd elkerüli a buktatókat. Persze ők is azt látják: A versenyek ilyenek, az elvárások ilyenek. De lehet változtatni. Kell is változtatni, ha a versenyek, összejövetelek sokak számára példaként jelennek meg. A Krónikák versenyei esetében nem meglepetés a történet, fel tudsz készülni a karakterekkel, és olyan karakterrel játszatsz amivel jobban azonosulni tudsz. Mennyivel jobb ez sok régi előre generált megoldásnál. De további változásokra is lenne szükség. El lehet dönteni, hogy ahogy a jégtánc sem arról szól, hogy ki teljesíti gyorsan és hatékonyan a kúrt, és ezért stopperóra helyett bírók pontozzák, úgy mi is a minőséget értékeljük. A szerepjátékot. Még akkor is, ha ez elsős hallásra roppant szubjektívnek is látszik, és nem tudna minden csapatot ugyanaz a KM bírálni. Ami viszont veszélyes lenne. De nem ilyen egyszerű a helyzet.

Megnézzük mi jelent meg a játékban. Leírták a karakterük megjelenését? Volt-e a karakternek egyénisége? Volt a karakterek között vita, megbeszélés? Ezer és egy apró szempont van, amit könnyű értékelni, csak egy kis Xet kell tenni a megfelelő rublikába, hogy lássuk mi volt meg, mi hiányzott. És igen, jelezhetjük a hibákat is, némileg csökkentve a csapat által elérhető pontok mennyiségét. Azaz darabra, percre, centire, stb. objektíven mérhető szempontok alapján is tudunk ítélni, és már ezen a szinten is lehetnek

különbségek a csapatokon belül. Így elindulva a szerepjátékot értékelnénk, és ez lehetne a minta az új játékosok előtt. De sajnos az átlag verseny nem ilyen. Nehezebb kalandok, táposabb karakterek, még elszálltabb kalandok... Így működik az evolúció.

Amiért bízom a krónikákban az viszonylag egyszerű: Mert akadnak hangulatteremtő írások, videók, ebben hosszú távon gondolkodnak, érdekük a fejlődés. Azaz ők az egyik csapat akik hosszútávon jó versenyeket szerveznek, s ha ma az elterjedt koncepciót követik is, ki tudja mi alapján pontoznak majd jövőre. Törekednek az igényességre ez pedig jó. Ha jól veszem észre a mostani versenyt nem egészítik ki liveok, más egyéb az idő kitöltését szolgáló elfoglaltságok. Pedig jó lenne sok "Moderált" beszélgetés, ahol sok álláspontot lehetne ütköztetni, és sokan tanulnának belőle, de ez most verseny és nem tábor, vagy összejövetel. Így sem szükség, sem lehetőség az ilyen "filler" programok bevetésére. És pont ez benne a jó. Van idő a játékokra figyelni. Sok ilyen rendezvényre lenne szükség. De sok olyanra is ahol beszélgetésre, a kezdőket segítő bemutatójátékokra van lehetőség.

A történetnek persze nem itt van a vége. Ha itt lenne, esküszöm nem panaszkodnék. Szépen csendben megírnám pár szimpatikus versenyszervezőnek az észrevételt. Nem zavarna a kérdés. Rendben, kicsit képmutatás sok verseny, live, stb. szervezőjétől mindezek után panaszkodni a fiatalokra, de végülis érthető. Értem én, hogy mi a bajuk. Csakhogy sok live szervező, verseny szervező panaszkodik, hogy teli vannak a klubok hülyékkel. Nem hülyékkel vannak tele, hanem olyan játékosokkal akik ezt látták, ebből tanultak, ilyenné formálódtak. Sok esetben a játékos, ha megkapja a jó feladatot, azért jutalmazza, elkezd igényesen játszani, örömet leli benne, lenne rá igénye, csak eddig nem ezt látták. Nos, akkor ki is volt a hülye, ki miatt is voltak ezek az emberek a klubokban rossz játékosok?

S persze ezek a játékosok megtanulják azt is, hogy a világgal sem kell foglalkozni. A profi ugyanis megmondja neki: Ne foglalkozzon azzal, hány vámpír lehetne a városban. Annyi lehet ahányan fizetnek a live-ért. A világ

másodlagos. Nem érdekes, hogy a vámpír válogatna, és a frissen ölelt utóda valamiben biztos nagyon jó lenne, de sok dologban átlagon felüli, mert lehet az a valami más is, akkor meg már ne foglalkozunk vele, hogy miben lenne jó, vagy jó lenne-e egyáltalán. És különben is a werbelly szerepjátékos nem foglakozik az apróságokkal, a világot elfelejtve nem látszanak a hibák, lehet remekül játszani. Nos, innentől Pistikét sem zavarja a világ, lehet hatékonyan kalandot teljesíteni ahogy a nagyok látják, félaquir ranagol pap tűzvarázslóval. Hogy hogyan lenne valakiből ilyen karakter? Miért: Egy "senkiből" amikor valakit választanak hogyan lett vámpír? Áthidaltuk, nevetve megvan a kaland, megvan a jutalom, így kell játszani, hiszen így mutattátok. Ezt mondtátok facebookon, mindenhol.

S, ha már sikerült egyszer figyelmen kívül hagyni a világot, az sem baj, ha a fő érv a "KMnek mindig igaza van", a "mi így játszunk, mert így tetszik". Ha logikátlan? Nem baj. Ha ezek után a világ nem ad alapot a szerepjátékhoz mert nem tud mihez viszonyulni az a szerencsétlen karakter? Nem baj, mi így játszunk versenyesen is így játszanak. Aki meg összefüggésekkel indokolja az igazát, számoltat az fölényeskedő, nem szeretjük. Jó ez igénytelenül is. Ha pedig a világot így kezeljük, a rendszert így kezeljük, hamar jön a mondat: Ez ilyen, ne is említsük egy

napon a kedvencel mert ez nem ad semmit. Aki igénytelen, nem használja amit a rendszer kínál, nem él a játék mélységével, szépségével, annak valóban nem ad semmit. Szerencsére a MAGUSnak pl. van némi mélysége. Ha igényesen játszunk. És bár sok hibája van, mégis az igényes játékot támogató ötletek emelik a MAGUS-t sok más játék fölé. Itt van benne a szellemi munka.

Az pedig, hogy az igénytelenség nevében szervezett live mögött álló, igénytelenséget tükröző rendszer (amiben 5 perc alatt kiderül, hogy az alkotó semminek sem számolt utána) helyett igényes szervezők, igényes játékot próbálnak nyújtani, a versenyek minden megszokott hátránya ellenére. Ez pedig jó dolog.

2011.10.03.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely