

Szerepjáték értékelése



Eldönteni egy versenyen azt, hogy ki a legjobb szerepjátékos, nagyon nehéz feladat. Legalább annyira, mint eldönteni egy filmről azt hogy jó, vagy rossz, hiszen a tetszés, a szépség, az igényesség mindig is szubjektív dolog volt. Soha nem fog olyan értékelési rendszer születni, mely teljes objektivitással képes meghatározni azt, hogy ki teljesített legjobban a szerepjáték területén, de olyan értékelési rendszert létre lehet hozni, mely segít egy KM-nek, vagy egy pontozó bírónak végiggondolni azt, hogy ki mennyire volt jó.

Fontos, hogy ezek az értékelési rendszerek publikusak legyenek a résztvevők részére is. Erre nagy szükség van, hiszen ki látott már olyan futóversenyt, ahol nem volt meghúzva a célvonal? Ha versenyt hirdetünk, akkor meg kell határozni azokat a teljesítendő normákat, célokat, amiket elvárunk a legjobbaktól. Ugyan ezt teszik más erősen szubjektív versenyeken is, és a rendszer működik.

Vegyük most sorra, melyek azok a szempontok melyek alapján egy versenyző szerepjátékos teljesítményét meg lehet „mérni”. Mivel a Kalandozok.hu főként a M.A.G.U.S.-sal foglalkozik, ezért ezen szempontokat ennek fényében fogom tárgyalni.

I. A karakter

A megalkotott karakter könnyen illeszkedik Ynev világába?

A M.A.G.U.S.-nak van egy jól bemutatott világa, ahol kasztokat dolgoztak ki saját jellemzőkkel, szokásokkal, előnyökkel és hátrányokkal. A karakteralkotásnál el kell fogadni, hogy eljátszani kívánt hősünk nem lesz tökéletes, ám pont emiatt fog érdekesé válni a játék. Bár mindig van lehetősége a játékosnak egy kasztot a saját szájízére igazítani, ennek a módosításoknak a játékvilág által meghatározott keretek között kell maradniuk.

A karakter neve megfelel Ynev világának?

Nincs annál hangulat gyilkosabb, mint amikor egy karakternek angol neve van, vagy pl. egyszerűen csak annyi, hogy "Béla". Válasszunk megfelelő nevet. Olyat ami tényleg fantasy-s, és ami a karakter származásnak is megfelel.



A karakter megjelenése, leírása megfelel Ynev világának?

Nem csak a név, de a megjelenés is fontos. Ráadásul a M.A.G.U.S. világában sok helyen leírják, hogy az egyes fajok, népek, milyen jelzőkkel rendelkeznek és milyen módon ruházkodnak. A jó játékos odafigyel az ynevhú megjelenésre.

Kidolgozott további színesítéseket a karakterhez?

Egy jó szerepjátékos szint tud vinni a karakterbe oly módon, hogy az ne legyen tápolás, és ne lógjon ki a világ szubjektív valóságából. Egy látványos sebhely, egy tetoválás, vagy bármilyen sajátosság, ötletes kiegészítő, egyedi tárgy, esetleg valamilyen meghatározó hátrány (sántítás, fél szem, púpos stb.) nagyon fel tudja dobni a játék minőségét, ha rendesen ki is játssza a játékos.

Készített a KM számára használható előtörténetet?

Az előtörténet előleges célja, hogy a KM számára segítséget nyújtson bemeseléshez. Sajnos nagyon kevés olyan előtörténetet találni, mely megvalósítja ezt. A versek, és a hangulatos novellák ugyan kellemes irodalmi élmények, de nem sokat tesznek hozzá a játékhoz. Az előtörténet legyen tömör, és vázlatos. Tartalmazza a karakter előéltének fontos pillanatait, melyek meghatározták életét, jellemét, gondolkodását.

A játékos jól és hiánytalanul készítette el a karakterlapot?

Ez nagyon fontos! Nem lehet jó szerepjátékos az, aki nincs tisztában a szabályokkal, és még a saját karakterét se tudta létrehozni rendesen. Sokan elkövetik azt a hibát, hogy olyan kasztot választanak versenyre, mely meghaladja a játékos képességeit. Ha nem tudjuk, hogyan kell rendesen megalkotni egy varázsló karaktert, akkor nem kell erőltetni. Válaszunk olyan kasztot, amiben már rutinosak vagyunk, vagy kérjünk segítséget olyan játékostól, aki már jól ismeri az adott kasztot.

II. Egyéni játék

Megfelelően játszott a karakter faját?

A karakter faja nem csak a tulajdonság bónuszokról szól! Minden fajnak vannak szociális jellemzői is. Meghatározott, hogy milyen jelleműek, hogyan gondolkoznak, miként viszonyulnak a nagyvilághoz és a nagyvilág hogyan viszonyul ő hozzájuk. Ezeket ki kell játszani. Ennek fényében a rettenetes erejű élet jellemű, folyton bujdosásra kárhoztatott khál lehet, hogy nem is olyan bölcs választás.

Megfelelően játszott a karakter jellemét?

A karakter jellemének kijátssza fontos feladat. Nyilván egy élet jellemű karakter nem fog értelmetlen mézárásban kezdeni, és egy halál jellemű karakter nem fog könnyeket ejteni a felesleges áldozatokért. A karakter jellemét egy jó játékos akkor is kijátssza, ha tudja, hogy ezzel hátrányba sodorja magát, vagy nem feltétlenül jó irányba fognak haladni a dolgok.

Megfelelően játszott a karakter származását?

Ha toroni boszorkánymesterrel jöttünk játékba, akkor ne ölelkezzünk elfekkel és törpékkel. Ha dzsad a karakter származása, igyekezzünk mindre alkudni, eladni, venni. Tósgyökeres shadoniként ne fogadjuk kitörő lelkesedéssel a górviki felmentő sereget. Sorolhatnám a végtelenségig. A M.A.G.U.S. világában a legtöbb országnak, népnek vannak jellemzői. Játsszuk ki ezeket!

Megfelelően játszott a karakter képzettségeit?

Minden karakternek vannak fontos képzettségei. Akár olyanok is, melyek meghatározzák a karakter személyiségét, viselkedését is. Ezekre oda kell figyelni, és ki kell játszani őket hangulatosan. Főleg akkor, ha az adott ismeretnek a mestere a karakter.

Megfelelően játszott ki a karakter tulajdonságait?

Ha a te karaktered a leggyengébb a csapatban, akkor ne te essél neki a vasrács szétfeszítésének. Ha a karaktered intelligenciája alacsony, akkor ne okoskodj a karaktereddel. Játssz el, hogy buta, még akkor is, ha ezzel nem kerül jó helyzetbe. A jó játékos tisztában van karaktere adottságaival, és ennek megfelelően formálja meg karakterét.

Kijátszotta a karakter hátrányait?

Minden kasztnak, fajnak, népnek a M.A.G.U.S. világában vannak hátulütői, amiről igyekszik a rossz játékos megfedkezni, vagy rosszabb esetben tudomást sem vesz róla. Pedig a játéknak ez is része, és ki kell játszani ezeket a hibákat. De lehetnek ezek a hátrányok a játékos által színesítésként alkalmazott hátrányok is. Ha pedig van ilyen, akkor ki is kell játszani.

Kijátszotta megfelelően a karakter érzelmeit?

A karakter nem csak egy gép, ami végrehajtja a feladatokat. A karakter fél, felbátorodik, örül, aggódik, szeret, gyűlöl. Mindezt az adott szituációnak és a saját világfelfogásának megfelelően. Egy jó játékos ezt kijátssza akkor is, ha az nem éppen célravezető. Ha a karakter retteg a mélységtől, akkor nincs olyan, hogy csak úgy átsétál a 200 láb magasban függő kötélhídon.

A karakter céljainak megfelelően gondolkodott?

Minden karakternek van saját célja. Ez részben fakad a kasztjából, fajából, származásából, de jöhet az előtörténetből is. A jó játékos a karakter döntéseikor ezt szem előtt tartja.

A karakternek megfelelő taktikával játszott?

Minden karakternek megvan a maga stílusa. A harcossal alkasztnak megfelelően forgatja fegyverét, és választ harci taktikát. Egy tolvaj vagy egy bárd eleve mindig ügyeskedni próbál, és még sorolhatnám tovább. A lényeg az, hogy a jó játékos a kasztnak megfelelő taktikával gondolkodik. Hiszen karaktere is így gondolkodik. Még akkor is, ha játékosként tudható, hogy nem feltétlenül a karakter látásmódja, életszemlélete a célravezető egy-egy probléma vagy kihívás kapcsán.

Jól ismerte a karakter kasztból, fajból adódó lehetőségeit?

Minden kasztnak, fajnak megvannak a maga lehetőségei a M.A.G.U.S. világában. Egy jó játékos ezekkel tisztában. Ismeri a hozzá tartozó szabályokat, és azt, hogy ezeket miként és mikor lehet jól kijátszani. Többször előforduló hiba versenyeken, hogy egy játékos olyan kasztot, fajt választ, melyet nem ismer, nem tud rutinosan játszani. Nem csak a csapatának okoz ezzel csalódást, de saját magának is, hiszen nem tudja a legjobb formáját hozni.

Képes volt változatosan használni a karakter pszi tudását?

A pszi használata, ismerete külön figyelmet igényel a M.A.G.U.S. világában, így megérdemli ez a szempont, hogy külön legyen értékelve, és az a játékos, akinek a karaktere rendelkezik ezzel extrával, pontelőnybe kerüljön. Ám a pszi ismerete fontos. Játéktechnikailag és taktikailag is. Egy jó játékos változatosan, taktikusan használja ezt a tudományt, mely arról tanúskodik, hogy nemcsak jól ismeri ezen szabályokat, de karakterén keresztül jól is tudja alkalmazni őket.

Képes volt változatosan használni a karakter mágia tudását?

A mágia használó kasztok kijátszása újabb plusz figyelmet és tudást követel meg a játékostól, így ez is megérdemli, hogy külön legyen értékelve és előnyt jelentsen. Egy jó játékos nem csak ismeri karaktere elérhető varázslatait, de okosan és

választékosan is használja őket, mindig az adott helyzetnek megfelelően.

A játékos képes volt a karaktere nevében beszélni?

Amikor a játékos a karaktere nevében beszél, fontos, hogy a karaktere észjárását, intelligenciáját, jellemét, szokásait hűen tükrözze. Egy buta orkkal játszó játékos ne folytasson mély mágiaelméleti vitát varázsló társával. Egy magasan képzett varázsló sem fog alpári szintre süllyedni beszédében.

A játékos a karakter kommunikációjában igyekezett korhűen beszélni?

Gyakori hiba, hogy amikor a játékos a karaktere nevében beszél, akkor mi világunkból átvett szlengeket használ. Nyilván egy Yneven született karakter ilyesmiket nem tudhat. A jó játékos nem csak korhű szakvakkal igyekszik kifejeznie magát, de igyekszik olyan szavakat is használni, amit a karakter faja, származása megkíván. Ezeket regényekből, világleírásokból lehet átvenni, és nyilván annak a biztos jele, hogy a játékos jól felkészült Ynev világából.

Volt olyan, hogy a játékos előadta a karaktere cselekedetét?

Bár az asztali szerepjátéknak nincs köze a LIVE rendszerű játékhoz, még is értékelendő, ha valaki a játék örömeiben felugrik és rögtönözve eljátssza, hogyan is képzele az adott szituációt, mozdulatot, vagy arckifejezést. Ez biztos jele annak, hogy a játékos mélyen átéli a játékot. Ott van fejben Yneven, és képzelete szárnyal.

A karakter pontosan vezette a karakterlapját?

A jó játékos egyben precíz is. Jellemzően előforduló hiba, hogy a játékosok nem vezetnek pontosan a karakterlapot. A változó értékeket késve írják fel, vagy csak később számolnak utána annak, hogy hányadán is állnak fájdalompontból, vagy pszi pontokból, stb. A versenyen a precizitás alapkövetelmény, különben a pontatlanul vezetett karakterlap könnyen lehet a csalás alapja.

III. Csapatjáték

Részt vett végig aktívan a játékában?

Az a játékos, aki huzamosabb ideig elhagyja a játékulást, vagy meg sem jelenik, nyilván komolyan hátráltatja a csapatot. Ám a jó játékosra mindig számíthatnak a társak, hiszen ott van a játékban és együtt van a csapattal.

Játékával nem zavarta, hátráltatta, bosszantotta a többieket?

Van olyan játékos, aki annyira belemerül a játékba, hogy észre sem veszi mennyire elnyomja a többiek szórakozását. Az is probléma, ha folyton okoskodni akar, vagy olyan hunorral próbálkozik, amikre senki sem vevő. Bosszantó még az is, amikor belebeszél mások játékába. A jó játékos türelmes, nem idétlenkedik, akkor játszik, amikor a lehetőséget megkapja a KM-től, és ha nem rajta van a sor, akkor nem szakít félbe más játékost.

Karaktere lehetőségeivel segítette a csapatot?

Minden karakter rendelkezik olyan tulajdonsággal, lehetőséggel, melyre a kaland során szükség lehet. A jó játékos megtalálja ezt a pillanatot, és kihasználja a lehetőséget, hogy segítse csapatát a kaland megoldásában.

Csak akkor segített amikor a karakterek is elérték egymást?

Gyakran előforduló hiba, hogy a játékosok úgy próbálnak segíteni a másik játékos karakterének, hogy a játékban erre amúgy nem lenne lehetőség. Például úgy akarnak valamit megvitatni, hogy a karakterek nincsenek is együtt. A jó játékos csak akkor kezd interakciót a másik játékos karakterével, ha arra a játékban is lehetőség adódik. Addig ügyesen visszatartja a karaktere által megismert információkat.

Kerülte a konfliktust csapatársaival?

Nincs annál rosszabb, amikor a játékosok egymásnak esnek, és veszekednek a helyet, hogy játszanának, és karaktereikkel oldanál meg a problémát. Egy jó játékos érzi, mikor kell elengednie egy kötekedő csapattárs megjegyzéseit, és természetesen egy jó játékos sosem tesz megjegyzéseket társa játékára, még akkor sem, ha nem a legjobb amit nyújt.

Kerülte a konfliktust a Kalandmesterrel?

Nem illendő a Kalandmesterrel veszekedni, holt vitát robbantani ki egy-egy szabálykérdésről, vagy - még rosszabb esetben - személyes problémákkal kapcsolatosan. Ha nem értünk egyet a Kalandmester játékvezetésével, vagy nem tetszik astílusa, azt a szervezők felé kell jelezni. Ha, pedig, egy vitás szabályértelmezésbe futunk bele, akkor javasoljunk megoldást, és fogadjuk el a KM döntését.

Hagyta a többi játékost is játszani?

Egy jó játékos odafigyel arra, hogy a csapata többi tagja is jusson játékidőhöz. Észreveszi, mikor kell visszahúzódnia, és átadni a lehetőséget más csapattagoknak is. Egy karakter önmaga úgy sem tud mindent megoldani. A többi játékos is had használja ki karaktere előnyeit egy probléma megoldásában. Az a játékos, aki tolvaj karaktere eszével igyekszik gondolkozni

annak a játékostársának a helyében, aki egyébként varázslót játszik, az nem lehet a legjobb szerepjátékos, hiszen kitör a karaktere adta lehetőségek közül.

* * *

Persze, nem kötelező egy rendezvényen értékelni a szerepjátékot. Nem tudom miért, de valahogy beleégett a hazai szerepjátékos tudatba, hogy nincs rendezvény verseny és díjak nélkül. Kérdezem én, miért nem lehet egy közösségi programot úgy meghirdetni, hogy nincs verseny, sem értékelés, de a résztvevők között kisorsolnak X értékben könyveket, kockát, dekorációkat? Biztos vagyok benne, hogy ez is sok játékos vonzana, és a teljesítési kényszert levetkőzve lényegesen nagyobb örömet okozna a játék.

Persze ez csak egy ötlet. Ettől még törekedni kell a jó szerepjátékra saját és mások öröme.

2014.07.28.

Szerző: Daru

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely