

Hangulatkeltők v.2.

A profi kalandmodul titka?



Nem véletlen, és nem is szándék nélküli az alcímválasztás, ugyanis napjaink MAGUS közösségeiben általános véleménnyé érett, hogy a hangulatkeltő novella fontos, netán elengedhetetlen része a kalandmoduloknak. Valóban így van ez? Erre a kérdésre keresem a választ cikkemben.

A hangulatkeltő novella

Mi is az a hangulatkeltő novella? A megnevezéséből is kikövetkeztethető, hogy egy olyan prózai mű (novella-szerűség), ami hangulatot kelt egy kalandmodul előtt. Általános jellemzője, hogy rövid, alig néhány oldalas. Noha novellának nevezik, mégis csak gyenge utánpótlás az irodalmi novellának, a műfaj jellemzőiből általában csak rövid terjedelmét vette át, nélkülözi a csattanót, és az érdemi mondanivalót is. Feladata az, hogy felvezesse a modult, hangulatot keltsen olvasóban. Bár a kései publikálás során általában a kalandmodulok részeként szerepel - mivel önmagában meglehetősen kicsi és jelentéktelen volna, valamint ahhoz kapcsolódik - mégis kicsit külön kezelendő. A kalandmodult kezdetben a kalandmesterek olvassák, a játékosok (egyéb olvasók) nem, azt csak később, a játék, rendezvény (ahol a kalandmodult lejátszották) után teszik elérhetővé számukra. A hangulatkeltő novella ezzel szemben direkt a játékosoknak készült, és kifejezetten a játék (verseny, tábor) előtt biztosítják számukra a lehetőséget, hogy elolvassák.

A hangulatkeltő novella alapvetően a közösségi MAGUS játékok (versenyek, rendezvények) jellemzője. Eleve a kalandmodul írás is egy ilyen esemény miatt szükséges, és - leszámítva a mára szinte teljesen eltűnt, „csak úgy” publikálásra szánt kalandmodulokat - jellemző is. Ahogy egy otthoni meséléshez sokszor hátrány, és főleg energiapazarlás egy komplett kalandmodul megírása (ezzel külön cikkben is foglalkozok), úgy egy otthoni mesélés során sem elterjedt, és elvárt a hangulatkeltő novella írása, holott egyébként nem tilos (itt is akadnak kivételek, ezzel később foglalkozok még), esetlenként jobb eredmény is elérhető vele, mint egy közösségi rendezvény esetében. Tehát a hangulatkeltő novella leginkább a rendezvények kalandmoduljainak sajátja, és még az esemény előtt teszik közzé, elsősorban a közönségnek, a majdani játékosoknak szól.

Megjelenésében, elterjedésében vitathatatlan szerepe van az internet általánossá és elérhetővé válásának, amíg magazinon keresztül folyt egy-egy nyári tábor szervezése, és levélben a jelentkezés, nem igazán volt ésszerű és gazdaságosan elérhető lehetősége annak, hogy jóval a tábor előtt eljuttassanak minden jelentkezőhöz egy novellát. Az interneten azonban, a honlapokon kitett hirdetések már „elbirták” a hangulatkeltőket is.



A hangulatkeltő novella eredete

A hangulatkeltő novella talán az egyik leginkább elterjedt MAGUS rajongói eredménynek tekinthető, ugyanis az eredeti, hivatalosan kiadott és megjelentetett MAGUS kalandmodulok még nélkülözték ezt a mára szinte kötelezővé vált bevezetőt. Elég megnéznünk a két nagyobb (Ynevi kóborlások és Ynevi kalandozások) vagy a három kisebb (Láplidérc, A démon átka és A kísértetjárta ház), hivatalosan megjelent kalandmodul gyűjteményt, hogy meggyőződjünk arról, a MAGUS alkotói és első zászlóvivői fontosnak találták-e a hangulatkeltőket a moduljaik előtt, ugyanis ezek az akkori játékkultúra szempontjából legteljesebb kalandmodulok nélkülözik ezeket a bevezető novellákat. Hasonló megállapításra juthatunk a Rúna magazinban megjelent kalandmodulokat vizsgálva, egyikhez sem írtak (még) ilyet készítői, pedig az akkori hivatalos MAGUS táborok kalandmoduljait (is) megjelentették közöttük.

A hangulatkeltő novella először minden bizonyonjal rajongói kalandmodulokban jelent meg. A legelső kalandmodul, amihez hangulatkeltő novella készült, a Kacaj címet viseli (Sneer, CZ és Crowstone alkotása). A Kacaj a Kalandozók 2004-es Téli Táborának kalandmodulja volt, és ugyanebben az évben publikálták az interneten is. Ebben a modulban még „kedvcsináló”-nak hívták, később a hangulatkeltő novella megnevezés vált ismertté. Ugyanebben az évben alakult meg a KER (Kalandmesterek Ezüst Rendje), ahol célul tűzték ki a kalandmodulok minőségének javítását és annak megtartását, és itt is gyökeret vert a hangulatkeltő novella. A rend a két Kalandozók tábor (ti. nyári és téli) közötti időszakban alakult, és személyi átfedés is volt a nehezen meghatározható Kalandozók közösség és a KER között. Nehéz lenne megmondani, hogy ki-kire hatott, ám ez alapján a hangulatkeltő novella műfajának megjelenése a 2004-es Téli Táborhoz köthető. Azóta szinte minden, a Kalandozók kezdeti táboraihoz kötődő, ha úgy tetszik, onnan eredeztethető, és a KER-hez köthető MAGUS közösségek tagjai körében is általánossá vált és meghatározó szerepű lett ez a szerintem kicsit túlértékelt műfaj.

A hangulatkeltő novella fejlődése

Az első hangulatkeltő novellák egyszerű, prózai művek voltak, néhány oldalnyi rövidegű elbeszélések. Később megjelentek az újító szándékú, verses, esetleg több részes hangulatkeltő novellák, ahol esetenként akár több szereplő, több nézőpontból is nyilatkozott. Ahogy divat lett, és bizonyos közösségek általános véleménye szerint kötelezővé vált, megjelentek a túlnyújtott, hosszú, de az igénytelenül összezsapott, „csak hogy legyen” jellegű, nyúlfarknyi hangulatkeltők is. Idővel, ahogy a hangadók keresni kezdték a hangulatkeltőket, egyes szervezők pedig igyekeztek egyedít alkotni, minden eddigi teljesítményt felülmúlni, megjelentek a halmozott hangulatkeltők, azaz egyetlen kalandmodult felvonultató esemény (rendezvény, verseny) előtt is több hangulatkeltő novella jelent meg, már-már ez is általánosnak vélt elvárásnak tekinthető. Volt már nem egy olyan MAGUS rendezvény, ahol egyenesen három hangulatkeltő novella is szerepelt, mielőtt a maga a verseny napja elérkezett és az érdemi játék megkezdődött volna.

A technika fejlődésével, a számítógépes lehetőségek tárházának bővülésével – és megint az egyedi alkotás igényének érvényesülésével – megjelentek a hangulatkeltő videók, hanganyagok. A hangfelvételek létrehozása minden bizonyonjal egyszerűbb, kevesebb gonddal járt (azért meg kell emlékezni olyan összevágott hangfelvételekről, mint a Mentálcsavar egyik kalandmoduljában szerepeltetett többszólamú, aquir-megbízó hangfelvétele, ami minden, csak nem egyszerű), és az Interneten ezek is közzétehetőek így könnyen eljutnak a majdani játékosokhoz. A videók már komolyabb tudást igényelnek – még mindig kevesen foglalkoznak képek és filmrészletek összeollózásával, zene és felirat alászerkesztésével létrehozott kisfilmek létrehozásával – noha a mai általánosan elérhető technika mellett ez sem igazán nagy kihívás. Különlegesség számba megy – és máig egyedül áll – a hangulatkeltő videók között a Kalandozok.hu egykori Nyári táborának hangulatkeltő videója, ami valódi felvételekkel

készült, és nyilván filmes csapatot és szaktudást igényelt – és nyilvánvalóan egy „filmes” szervező meglétét igényelte. Az is ide tartozik, hogy ezen a ponton elválik egymástól a modulhoz nem is igazán tartozó, magára a táborra, eseményre, és nem annak egy játékára vonatkozó, az egész rendezvényhez hangulatot csináló hangulatkeltő – itt film – és azok a hangulatkeltők, amik csak a modulhoz készültek. Egnapos rendezvényeknél a kettő általában ugyanaz, hiszen az esemény egy fő modulról és annak lejátszásáról szól, míg egy többnapos tábor esetében már akár több játékra is lehet idő. Az külön vizsgálat tárgyát képezheti, hogy egy-egy tábornak akár kimondatlanul is van-e fő eseménye, egy modul (játék) ami igazán jellemző rá, vagy nincs.

Már odáig jutott a hangulatkeltő novella, hogy nem egy rendezvény több hangulatkeltőt is felvonultat az esemény előtt. A játékosok egy része már keresi, elvárja a novellát, sőt, általános az is, hogy az egyes eseményre, versenyre a játékosok csak a hangulatkeltő novella megjelenése után alkotják meg a karaktereiket. A hangulatkeltő novella esetenként több figyelmet kap, mint maga a kalandmodul, holott ahogy jó kalandmodult sem könnyű írni, úgy jó hangulatkeltő novellát sem könnyű lerakni az asztalra. Az sem példa nélküli, hogy maga a modulíró már nem győzi a (néha több) hangulatkeltő megírását, ezért egyenesen külön felelőse lesz a novella megírásának. Persze elvárás, sokan próbálkoznak is vele, a színvonal azonban elég lehangoló, ahogy a hangulatkeltő novella maga is kisé túllihegett lett mára.

A hangulatkeltő novella változatai

Az, hogy a hangulatkeltő novella pontosan miről is szól, kell, hogy szóljon, máig meghatározatlan. Alapesetben egy rövid, egy nézőpontú elbeszélés, ahol – jó esetben – a majdani kalandmodul helyszínéről, történelmi környezetéről, uralkodó hangulatáról, esetleg egy-egy

neves szereplőjéről kapunk benyomásokat. Van, ahol párbeszédekkel is gazdagon tarkítják, és szinte végtelen számú a lehetősége annak, hogy pontosan mi is szerepeljen benne. Létezik verses formájú is, ahol egy-egy személyt, a kalandmodul fontos részét képező legendát, ereklyét mutatnak be. Lehet okirat formája, ahol a kalandmodul kezdő helyzetére utalnak benne.

Ugyan csak alapesetben a hangulatkeltő novellát egy narrátor mondja el az olvasónak, a játékosnak. Ez megfelel a MAGUS irodalmának eredeti hangulatának, a konzervatív értelmezésnek, ahol a kalandozók tetteit megírják a MAGUS kolostorban, és így láthatjuk azt mi, az olvasók. Az egyediségre való törekvés, az ötletek hatására mára van, amelyik hangulatkeltő csak odáig ment, hogy az olvasó egyes szám első személyben olvashatja egy-egy a modulban lényeges, vagy éppen teljesen mellékes, ám világbeli szereplő vallomását, azaz ezt már nem az elbeszélő írja, hanem valamiféle kapcsolatba kerülünk a szereplővel, az olvasó is szükségszerűen a világ része kell, hogy legyen. Sok hangulatkeltő egyenesen belehelyezi a majdani játékost a novellába, és az már a karakterhez szól, például amikor a megbízó leírja, elmondja, mit is akar. Itt a hangulatkeltő már egyenesen egy előzetes, hiszen egy modulbeli történet már akkor lezajlik, amikor ezt elolvassuk – a példánál maradva a megbízó már beszél(t) hozzánk. Egyes hangulatkeltő novellák odáig is elmennek, hogy egészen konkrét történések is lezajlanak benne, például a karakterek megérkeznek valahova, vagy egyes szereplők (NJK - Nem Játékos Karakter) átadnak valamit a játékos karaktereknek, ami nem csak információ lehet, hanem fizikai dologként, sérülésként, tárgyként már jelen lesz majd a játék kezdetén – ha akarjuk, ha nem. Hasonló lehet, ha rávarázsolnak valamit a játékos karakterre, és a hatás él majd – elvileg – a játék megkezdésekor.

Azért fontos megvizsgálunk a hangulatkeltő novella nézőpontját, szereplőit és mondanivalóját, mert ezeknek megfelelően eltérő a jellege, szerepe, haszna valamint az előnyei és a hátrányai is.

A hangulatkeltő novella szerepe és szükségessége

A hangulatkeltő novella alapvető szerepe az (lenne), amit a megnevezése is sugall: hangulatot kelt. Ráhangolja a játékosokat a játékra. Átad

valamit abból a hangulatból, amivel a játékosnak magát a kalandmodult kellene kezdeni. Például háború után járunk, minden csupa rom, sok az elkeseredett sebesült, a földönfutó. Vagy mindenki fél valami közelgő veszedelemtől, egy legyőzhetetlen zsarnoktól, senki nem mer hangosan beszélni a problémákról – és ebben a hangulatban kellene majd elkezdni a játékot. Eszerint egyébként – szinte – semmi konkrétumot nem kellene tartalmaznia a novellának, csupán benyomásokat adhatna annak, aki elolvassa. Ha valaki nem olvassa el, akkor nem marad le semmiről, ugyanúgy kezdheti a játékot, mivel a kalandmester majd abban a hangulatban mesél, amiben kell – ilyenkor viszont megkérdőjelezhető, hogy valóban olyan fontos-e a novella. Tehát a játék kezdődjön, és történjen magában a játékban és ne előtte több héttel.

Hangulatkeltés

Ez az első, az alapvető szerep, amit valószínűleg egy-két kifejezetten egyedi ötlettől eltekintve nem is biztos, hogy át szabadott volna lépni. Maga a műfaj megteremtése a KER (vagy KER-közeli emberek) részéről pozitív szándékot sugall, hiszen egyik feladatuk, hitvallásuk nyíltan az volt, hogy a kalandmodulok és a rendezvények, a mesélés minőségét javítsák. Ezt egy hangulatkeltő novella, amelyik jó, amelyik valóban közöl valamilyen hangulatot, megteszi. A probléma ott kezdődik, amikor ez nem valósul meg, vagy olyan dolog történik, ami nem ennyire hasznos – sajnos több példát is találunk erre.

A fentiekből következik, hogy sok olyan novella is van, ami nem teljesíti sikerrel azt, hogy hasznos legyen, és minőséget növeljen, hangulatot adjon. Több olyan hangulatkeltővel is találkozhatunk, ami nem mond semmit, amit csak értelmetlen párbeszédék töltenek meg, amik hatására elolvasás után sem kerülünk közelebb a kalandmodulhoz, annak hangulatához – holott ez lett volna, ez kellett volna, hogy legyen az eredeti cél.

Hangulatkeltés (hibák)

Ez az eredeti funkció, általában nincsen hátránya, hiszen aki elolvassa, mert többet foglalkozik a játék előtt is a játékkal, annak jó, aki viszont nem olvassa el, az sem veszít semmit. Amennyiben viszont ez a hangulat keltésére szolgáló novellácska rosszul van megírva, akkor az talán pont az ellentétes hatást váltja ki. Ha nincs benne hangulat, ha csak az író szellemi szórakozását

valósítja meg, akkor az nem kelti majd a megfelelő hangulatot, sőt, esetleg el is kedvetlenítheti az olvasót a majdani meséléstől vagy játéktól. Gyakori hiba a borzalmas minőség. Elégtelen helyesírás, magyartalan kifejezések, egyenesen értelmetlen mondatok, és valósággal kikódolásra váró szöveg. Egy ilyen elemeket felvonultató novellát inkább jobb, ha nem is írnak meg.

Lelkesítés-foglalkoztatás

A hangulatkeltő novellák másik szerepe a játékosok lelkesítése és „foglalkoztatása”. Manapság az ember számtalan program közül válogathat a szabadideje eltöltésére. Sokaknak jó előre tele a naptárunk, ezért teljesen érthető, hogy egy-egy rendezvényt jó előre meg kell hirdetni, így a verseny, tábor kiírása és kezdete között szinte minden esetben több hónap telik el. Érthető, hogy a szervezők időről-időre fel akarják hívni a figyelmet a verseny, rendezvény létrejöttére, és a már jelentkezőket lelkesíteni, a még gondolkodókat pedig buzdítani akarják arra, hogy eljöjjenek az eseményre. Ezt a szerepet is ellátja, elláthatja a hangulatkeltő novella, ami ha igazán jó, teremthet olyan hangulatot, aminek hatására a fellelkesült játékos eldönti, nevez a versenyre, eljön a rendezvényre. Ehhez azonban igazán jó hangulatkeltő szükségeltetik.

Ennek vadhajtsága az olyan, a karakteralkotás és a hangulatkeltő novella közötti határon elhelyezkedő, kifejezetten foglalkoztató játékok alkalmazása, amikor a csapat választhat ezekből és ezekből a tárgyakból – el kell olvasni, esetleg várni is kell rájuk, válogatni kell, tehát több időre és alkalommal leköti a játékosokat – hogy ezt novellába burkolva teszi, vagy nem, mellékes. Akad, ahol rejtvényt adnak már előre a csapat játékosainak, és ezek megfejtői számíthatnak jutalomra. Érdekes átmenet ez a karakterek és maguknak a játékosoknak a szerepeltetésére, foglalkoztatására.

Lelkesítés-foglalkoztatás (hibák)

Hasonlóan elgondolkodtató a hangulatkeltő novellák mennyisége és szükségessége a játékhoz. A különböző rendezvényeket, versenyeket gyakran éri kritika azért, mert már így is sok időt igényel a rájuk

történi felkészülés. A játékosoknak bonyolult karakteralkotási rendszereket kell át tanulmányozni ahhoz, hogy karaktert alkossanak, csapatkonceptiót kell alkotni, ami több megbeszélést igényel, előtörténetet kell írni, ami van, akinek komoly munka. Mindezt egyetlen játékért. Emellett nem biztos, hogy a játékosok arra vágnak, hogy még egy – vagy több – hangulatkeltőt olvassanak – aminek esetleg még funkciója sincsen. Ez csak akkor lehet komoly tényező, amikor a hangulatkeltő novella elolvasása nem tetszőleges, hanem szükséges. Amikor a hangulatkeltő fontos információt tartalmaz, amikor az események már abban beindulnak, amikor valaki komoly hátrányt szenvedhet össze csak azért, mert nem olvasta el, az elgondolkodtató. Van, aki komoly áldozatokat hoz azért, hogy egy-egy eseményen részt vehessen, család, munkahely, szabadság kivétele, felkészülés... biztos, hogy el kell tőle várni még azt is, hogy esetenként három hangulatkeltőt is átrájon?

Karakteralkotási segítség

A hangulatkeltő novella jelent(het) bizonyos segítséget, támogatást is a karakterek megalkotásához. Sok játékos vár is a csapatkonceptió és a karakterek kitalálásával és megalkotásával a hangulatkeltő novella megjelenéséig. A játékosok ugyanis a hangulatkeltőben szereplő helyszínből, történekekből következtetni igyekeznek a kalandmodul helyszínére, esetleg fő vonalára és olyan karaktereket igyekeznek megalkotni, ami oda illik, ami ott hasznos lehet.

Karakteralkotási segítség (hibák)

Nem mindegy, hogy milyen a karakteralkotási segédlet egy adott versenyhez, rendezvényhez. Amennyiben ez a segédlet részletes útmutatást – a szükséges mértékben – ad a játékosoknak a karakteralkotáshoz, (például tiltott, javasolt kasztok, egy-egy szükséges kaszt, szerep, képzettség beépítése, nem javasolt fajok, helyszín, stb.) akkor a hangulatkeltő novellának nem kell foglalkoznia ezzel a

kérdéssel, vagy megteheti, hogy csak megerősíti a karakteralkotásban közölt információkat. Ha például a karakteralkotás kifejezi, hogy „Gorvikban játszunk, ne legyél khállal, mert megjáród”, akkor a hangulatkeltőben bemutathatja az író, hogy Gorvikban hogyan viszonyulhat egy-egy szereplő a más fajúakhoz. Amennyiben azonban a karakteralkotás nem tér ki ilyen részletekre, úgy a hangulatkeltő novellának figyelni kell erre. Az írója megteheti, hogy érint egy ilyen kérdést, és bemutatja, hogy lám, ott, ahol játszódik, így viszonyulnak majd a más fajúakhoz, de azt is megteheti, hogy nem foglalkozik a helyszín, vagy bármilyen más karakteralkotási segítségként értelmezhető információ megjelenítésével. Ez még nem nagy hiba, bár nem lesz túl hasznos a novella.

Arra viszont nagyon kellene ügyelni, hogy – főleg, ha a karakteralkotás nem foglalkozik ezzel – ne legyen meglepő a hangulatkeltő novella ilyen szempontból, ugyanis félrevezetheti a játékosokat. Ha például egy hajón játszódik a történet, ahol a kapitány mindenre elszánt legényeket keres egy fontos feladathoz, majd az erre ráharapó játékosok karaktereit a modulban a kapitány a sivatagba küldi, mert ő nem mehet, akkor a sok tengerész karakter játékosok nyilván csalódott lesz.

Körülmények megismerése

Bizonyos hangulatkeltő novellák nem csak hangulatot, de hosszabb-rövidebb leírásokat is adnak például a helyszínről, ahol majd a kalandmodul játszódik. Ez hasznos lehet, hiszen a játékosok máris kapnak valamit abból az uralkodó hangulattól, azokból a körülményekből, amik a kalandmodul kezdetét jellemzik majd, ilyen lehet például a korábban emlegetett háború sújtotta vidék.

Egyes hangulatkeltők konkrétan bemutatják a kalandmodul (esetenként egyik) helyszínét. Ezt tehetik sokféleképpen, egy látomást nézve, magát a várost szemlélve, ahogy az utazó közeledik, egy vándor szájából hallgatva, vagy egy bölcs elbeszélései, egy könyvben olvasottak alapján, netán egy legendát hallgatva. A lényeg, hogy a kalandmodul helyszínéről, vagy akár egyik-másik fontos szereplőjéről tényleges információt kapnak a játékosok (és így minden bizonnyal a karakterek is?).

Körülmények megismerése (hibák)

Nagyon érdekes, sok lehetőséget tartalmazó, egyre jellemzőbb ugyanakkor számos kérdést felvető

hangulatkeltő novella funkció. Az szép és jó, hogy a játékosok már előre, a modul megkezdése előtt megláthatják, megismerhetik a várost, ami majd a kaland helyszíne lesz, benne azokkal a különleges helyekkel, nevezetességekkel, amiken a modulíró annyit dolgozott és méltán büszke rá. Csakhogy a hangulatkeltőt mindenki elolvassa, a játékosok is. Az információk viszont a karaktereknek szólnak. Itt azonban probléma merül fel, ugyanis a karakterek ismeretei képzettséghez kötöttek, tehát az ismerheti a várost, aki rendelkezik helyismeret képzettséggel. Az ismerheti a nagy háború részletes történetét, aki rendelkezik történelemismeret képzettséggel. Az tudhatja a novellában bemutatott titokzatos vízi szörny sajátos jellemzőit, aki rendelkezik az állatismeret képzettséggel, vagy aki netán harcolt már ezzel a bestiával, vagy hallott már legendákat. Aki nem rendelkezik a szükséges képzettségekkel, az nem tud róla. Csakhogy a hangulatkeltőt mindenkinek el kell olvasnia! Ez jelenthet akár tisztességtelen előnyt, hiszen a versenyeknek még mindig jelentős része játékbeli kalandmegoldás teljesítménye alapján, vagy alapján is értékeli. Ez esetben bizony számíthat, hogy ki mit tud, ki mire jött rá, ki mit tanult és az is, hogy ki mire költötte a kp-kat. Az is lehet, hogy a játékos olyan karakterrel jön, akinek ez fontos, mégis jogtalanul megtudott információ, és befolyásolja majd a játékát, azaz kis mértékben elrontja a szórakozását. Hiszen ha valamit ő tud, de a karaktere nem, akkor azt nem jó, és néha nehéz kijátszani – pontosan ezért nem olvas a játékos kalandmodult.

Előzmények leírása

Több hangulatkeltő próbálkozik azzal, hogy bizonyos eseményeket – amelyekben a karakterek többé-kevésbé már érintettek – megír. Ilyen lehet például az, hogy a csapat hogyan küzdött le egy akadályt, például a hajóutat a célíg, ahol a kalandmodul kezdetét veszi. Esetleg egy nagy háború leírása, ahol a csapatnak ilyen-olyan szerepet szántak, és ez után, ebből a helyzetből indul a kalandmodul eseménysorozata. Ez már nem csak az olvasóhoz szól, ebben a történetben a játékos karakterek már részt vesznek.

Előzmények leírása (hibák)

Amennyiben a bemutatott esemény csak általános, már mindenki ismeri, úgy nem áll fenn a „körülmények megismerése” részben bemutatott szabály szerint jogtalan tudás esete, ám akkor,

amikor – és ez a gyakoribb – az eseményt olyan részletességgel csak a résztvevők, és a képzettek ismerik, nos, akkor azonos a probléma a fentebb tárgyalttal. Amennyiben a karakterek is az esemény részei, az újabb érdekes probléma forrása lehet. A karakterek ugyanis soha nem azt csinálják, azt akarják csinálni, amit a modulíró vagy a kalandmester kitalált. Legalábbis nem pontosan azt, vagy nem ugyanúgy, néha szándékosan. Keveseknek fog hát tetszeni, ha leírják egy novellában, hogy mi történt velük. Mert lesz majd, aki ezt vagy azt nem csinálná - „ott van a karakterlapon, az előtörténetben”. Lesz, aki nem arra jött, mint a többiek. Lesz majd, akinek csak az ötletei lennének mások, és ha lenne beleszólása, akkor bizony másképpen nyúlna a problémához – éppen ez a szerepjáték lényege, hogy belekerülhessünk a főhős helyébe. Ha ezt elveszük a játékostól, és leírjuk, hogyan csukták börtönbe, és kezdődhet is a modul, akkor ez rossz szájízt okozhat a játék kezdetekor – márpedig nemigen ez a cél. Amennyiben a hangulatkeltőben felvázolt történet egyes részeit, netán az egészet figyelmen kívül hagyjuk, akkor pedig minek? Persze lehet egy esemény moduljának előfeltétele, de ezt a karakteralkotásnak kell tálalnia, amit a hangulatkeltő megerősíthet, de amikor a karakteralkotás – ami a „szabály” – nem foglalkozik ezzel, és a hangulatkeltő – ami egy tetszőlegesen elolvasható hangulati elem – viszont igen, akkor ott a fentebb részletezett problémával találkozhatunk.

Az események beindítása

Ez a funkció azt jelenti, hogy a hangulatkeltő novella nem csak már megtörtént, a jelen, azaz a kalandmodul elkezdése szempontjából gyakorlatilag nem annyira lényeges eseményeket játszat le a csapattal, hanem konkrét, a kaland kezdetekor akár még játszódó, netán eltelt, de meghatározó történetet beszél el, a karakterek részvételével. Ilyen lehet például a megbízó megjelenése, beszélése – amivel akár a kaland kezdődik, vagy ami után közvetlenül kezdődik majd a kaland. Ide sorolhatjuk, ha például egy bálra, lovagi tornára kapott meghívót a csapat vagy annak egy karaktere, megkapta a birtok örökléséről szóló hírt. Ilyen lehet az is, amikor

már a novellában a csapatra támadnak – és a játék kezdetekor megkezdődik a harc – vagy az is, amikor a novella arról szól, hogy a karakterek megtalálják a holttestet a szobájukban – a kaland kezdetekor pedig megkezdődhet a nyomozás. Ez sem csak az olvasónak szól, ebben már a karakterek maguk érintettek, hiszen lényeges lesz a kaland megkezdésekor, bele kerültek, benne lesznek az eseményekben, minden bizonnal ezekre fognak reagálni legelőször.

Az események beindítása (hibák)

Ugyanazt lehet róla elmondani, mint az előző pontról. A játékosoknak számtalan ötletük lehet. Lesz is, és még véletlenül sem lesz mindenben azonos a tervezettel. Nagyon sokféle csapat, karakter érkezik, olyan háttérrel, amit nem lehet előre látni. Ha ez nem illeszkedik bele a hangulatkeltőbe – például valaki nem titokzatos megbízóktól, hanem magától az inkvizíciótól kapja a feladatokat – akkor ott megint az egész, vagy részét el kell vetni, akkor viszont nem jó, nem kellett volna elolvasni. Ha valaki nincs ott, mert mondjuk mindig kint hagyják hátvédnek a tárgyalásokon, akkor ő (az ő játékos) miért is olvasta el a novellát? A játékosok szabad akaratának (ilyen ügyetlen) korlátozása pedig nem eredményez jót. Ugyanez a probléma még inkább fennáll, amikor egy interneten publikált, otthon lemesélendő modulnak bocsájtjuk közre az esetleges hangulatkeltőjét: az otthoni karakterek ugyanis még inkább színesebbek, mint a versenyre hozottak, ráadásul nem feltétlenül kötik őket azok a korlátozások amik az adott modul versenyének karakteralkotásában benne voltak.

Tárgyak, személyek csapathoz kerülése

A hangulatkeltő novella lehetőséget biztosít arra is – többjük él is vele – hogy bizonyos tárgyakat, bizonyos személyeket a csapat mellé helyezzenek. Az ilyen novellában a csapat talál valamit, adnak nekik valamit, amit megtarthatnak – itt már komoly események is lezajlanak a novella elbeszélő formájában – azaz a játékosok

igazi beleszólása nélkül – a játék maga pedig már úgy kezdődik, hogy a játékos karakterek rendelkeznek azzal a bizonyos tárggyal, tárgyakkal. Az nem számít, hogy ezek fontos tárgyak, és esetleg rájuk épül a kalandmodul egy része, netán mindössze apró segítségek, lényegtelen tárgyak. Ugyanígy lehetséges, hogy már a hangulatkeltő modul során valamilyen személy, esetleg több személy is csatlakozzon a játékos karakterekhez: ilyen lehet a személy, akit el kell kísérni, a csapat, akikkel együtt kell menni. A kalandmodul, azaz a tényleges játék már úgy veszi majd kezdetét, hogy az új személy, az NJK a csapattal lesz, akár akarják, akár nem.

Tárgyak, személyek csapathoz kerülése (hibák)

Ezzel a hangulatkeltő novella funkcióval is az a probléma, hogy bár érdekes, egyáltalán nem biztos, hogy a csapat játékosait érdekelné fogja az adott tárgy, vagy személy, amit vagy akit hozzácsapunk vele a csapathoz. Lehet, hogy máshogyan szállítanák, letétbe helyeznék, be sem vennék, stb., a rájuk erőltetés érzése, ismét a döntésük korlátozása, a képességekből kitelő vizsgálat elmulasztása – hiszen az nem volt benne a novellában – ez esetben is rossz szájízű játékkezdést eredményezhet.

A hangulatkeltő novella egyéb hátrányai, hibái

Sajnos nem minden hangulatkeltő novella jó. Részletes kimutatást nem közlök ezekről – egyébként is elég szubjektív a megítélés – de ez az általánosan kialakult meglátásom. Magát novellát írni sem könnyű – mégis, a szokás nyomására, és a közönség sokszor okatlan követelésére, esetleg más szervezők - „Na, mutass te is valamit...” - szerű véleményére sokan megpróbálkoznak vele, kétes eredménnyel. Persze jó, a jól kiválasztott feladatokat megfelelően ellátó hangulatkeltő novellákkal is találkozhatunk.

Túlértékelés

A hangulatkeltő novellákkal kapcsolatos egyik hiba a túlértékelés. Nem feltétlenül kell, hogy egy kalandmodulhoz hangulatkeltő novella is kapcsolódjon. Nem lesz egy kalandmodul rosszabb attól, hogy nincs előtte hangulatkeltő novella, és nem lesz szükségszerűen jobb attól, hogy elé csatoltak egy ilyet. Az sem biztos, hogy a

hangulatkeltő novella jelenléte alaposabb munkára utal. Az értelmes hangulatkeltő novella ellát bizonyos funkciókat a fent felsoroltakból – esetleg mást is. Ha ezeket végiggondolja a szerzője – aki azért a legtöbbször azonos a kalandmodul írójával is – és a feladatának megfelelően írja meg a hangulatkeltő novellát, és ezt megfelelő szinten sikerül megvalósítani, azaz a novella el is látja, megvalósítja azokat a funkciókat, amikre tervezték, akkor egy jó és hasznos hangulatkeltő novella lesz az eredmény. Amennyiben nem, úgy az nem lesz jó, főleg lesz, vagy nem azt okozza, amit kellene.

Olyan eset is van, amikor nem lehet jó hangulatkeltő novellát írni egy kalandmodulhoz, mert mondjuk valami olyan fordulattal kezdődik, amit semmi esetre sem lenne jó előre elárulni. Amnéziás karakterekkel kezdődő játék (egy ismerősöm ötlete alapján), vagy mondjuk olyan modul, ami egy különleges helyszínen játszódik (túlvilág?), és erre ott kell rájönnie a játékosoknak. Találhatunk példát ilyen kalandmodulra. A meglepetést nem jó ilyenkor előre leleplezni, funkció nélküli, értelmetlen hangulatkeltő novellát pedig, csak azért, hogy legyen, nem kellene írni.

Szintén érdekes egy otthoni, azaz nem versenyre, rendezvényre szánt kalandmodul esete. Otthonra nem írunk modult – erről már írtam – hiszen annak éppen az a lényege, hogy többen mesélhessék le ugyanazt a történetet ugyanabban a környezetben, több KM pedig rendezvényeken van. Mindemellett akad, aki kész, kidolgozott kalandmodulokat publikál – a beleölt rengeteg munka ellenére is – viszont ezek nem az eseményt váró, lelkesíteni való játékosok tömegéhez szólnak, hanem sokkal inkább nem rendezvényen játszóknak. Ezek a modulok sem biztos, hogy igénylik a hangulatkeltő novellát. A hangulatkeltő novella alapvetően a játékosoknak szól, noha meg lehet próbálkozni a majdani kalandmester hangulatának felkeltésével is, bár ez valószínűleg nem szükséges, hiszen ő azért ült le mesélni, mert szeretne. Inkább a kalandmodul megírása legyen olyan, hogy az embernek lemesélni, mint inkább kidobni legyen kedve.

Túl sok, túl hosszú

A hangulatkeltő novella, ha van, el kellene, hogy lásson egy, vagy több funkciót. Ez nyilván hatással lesz a terjedelmére, amit nem biztos, hogy jó dolog vég nélkül nyújtani. Ha nem szükséges, akkor pláne nem kell írni, mert egyetlen oldal is

több, mint amire szükség lenne. A hosszú, vontatott, semmiről nem szóló hangulatkeltő novella pedig csak az időt rabolja, ráadásul el is veheti a kedvet a meséléstől, a játéktól, hiszen aki ilyen novellát ír, milyen lehet a modulja? Egy rossz hangulatkeltő novella ezenkívül a hangulatkeltőkbe általánosan vetett hitet is aláássa, hiszen a negyedik rossz után már lehet, hogy csak ezért nem olvassuk majd el az újat, ami akár jó is lehetne.

Képi megjelenítés

Sorra kell még vennem a képi megjelenítésű hangulatkeltő, azaz a hangulatkeltő videók körét is. Illene örülni nekik, hiszen új, szép, csillog... de a valóság az, hogy meglehetősen kettősek a velük kapcsolatban felmerült meglátások. Természetesen jól néz ki az, hogy a technikai fejlődést, a lehetőségeket követve ilyen módon is szólhat a szervező, a modulíró a játékosokhoz, és toborozhat új résztvevőket egy-egy menő videó-összeállítással. Igaz, tudjuk azt, hogy ahogy a filmet és a könyvet szembeállítjuk, egy videó-részlet is sokkal kevesebb teret enged a képzelőerőnek. A mondanivaló azonban általában kevesebb, mint egy átlagos hangulatkeltő novella esetében, és az összevágott kép- és filmekből, rajzfilmekből kivágott részletek korlátozottságának köszönhetően nagyon szűk a lehetőségek tere, bármit is akarjon bemutatni a hangulatkeltő kisfilm. Az, hogy „idén tavasszal nagy megmérettetés lesz” csak egy közepszerű reklámnak elegendő, igazi ynevi történet, helyzetet, helyszínt bemutatni pedig nehéz, mivel ilyen film sosem létezett – képeket, részleteket szerezni pedig csak egyéb helyekről lehet. Azok pedig nem Ynevre készültek. Amikor pedig az Ynev térképpel, vagy kockákkal összevágott, pörgő-forgó, beúszó címek és feliratok között a tegnapi anime, és/vagy az aktuális hollywoodi sztárok képeire ismer az ember, az sok mindent okoz, csak éppen nem ynevi hangulatot kelt a nézőben. Ilyenformán pedig a videó inkább több kárt csinál, mint hasznot.

Hangulatkeltők otthon

Az előzőekben írtam róla, hogy a kalandmodulok előtti „kötelező” hangulatkeltő novella nem feltétlenül hasznos, és még kevésbé éri meg egy otthoni modulhoz megírni... csakhogy az a jelenség, ami a versenyeken és rendezvényeken nem feltétlenül működik, kifejezetten hasznos lehet az otthoni játékoknál. Persze nem megírt kalandmodulra, és az ehhez írt hangulatkeltő novelláscsákra gondolok, de a játékosok foglalkoztatása, a hangulat fenntartása, esetleg még a kiegészítő információk átadása is kiválóan megvalósítható egy otthoni csapat esetében a rövid, hangulatkeltő írások segítségével.

Tény, hogy sokféle program létezik, tény, hogy a szerepjátékosok átlagéletkorának növekedésével, a családi kötelezettségek megjelenésével csökken a játékkalkalmak gyakorisága. Mit tehet a kalandmester, ha a főiskolás heti kettő-három alkalmas meséléseket felváltja a kétheti, havi, kéthavi játékkalkalmak rendszere? Jó ötletnek tűnik, és működik is, egy-egy rövid novella-szerű írással fenntartani a játékosok izgalmát, visszazökkenteni őket a történetbe a mese napja előtt. Az Internetnek köszönhetően könnyen és gyorsan át lehet küldeni egy-egy rövid írást, aminek játékbeli aktualitására számtalan szerepet lehet találni. Lehet egy álom, egy levél, egy beszéd (pl. a játékot ott fejeztük be, hogy a játékos karakterek egy pappal beszélgetnek), stb. Egy-egy rövid szöveget nem lehetetlen feladat megírni, ráadásul az internetes üzenetküldés nagy előnye a játékban közreadott információkkal szemben, hogy azt lehet csak a (játékbeli jelenetben) jelenlévőkkel közölni, és a többiek nem látják, hallják, ha nem akarjuk. Így kifejezetten lehet építeni is egy-egy információ ilyenforma átadására, és akkor nem a közös játék idejét húzzuk a játékosok

különválasztásával, hanem elintézzhetjük ilyen módon az információ átadását. Megjegyzem, itt sem szabad a játékosok helyett dönteni, tehát csak olyan események történhetnek, amibe a játékos nem tud beleszólni (pl. álom, látomás), vagy olyan esemény, amit előre megbeszéltek (pl. úgy álltunk fel a játéktól, hogy a karakter elmegy még ide is.) A játékos a következő alkalomra tudni fogja majd, amit kell, és más nem. Egy-egy rövid összefoglalóval, kis helyzetjelentéssel, néhány gondolat megfogalmazásával egy e-mail méretű szövegecskével is fel lehet kelteni a játékosok érdeklődését, felidézni, hol is tartottunk majd egy hónappal ezelőtt. Minden bizonnyal hálásak lesznek érte.

Talán az áttekintés után úgy tűnhet, hogy a hangulatkeltő novellákat nem tartom jónak, ez azonban csak akkor igaz, ha azok nincsenek körültekintően elkészítve, és nem alkalmazzák őket a megfelelő módon. Amikor a kalandmodulra sajnálják az időt, és csak összezsapják, de már a harmadik hangulatkeltő kerül ki, akkor véleményem szerint ott valami nincs jó sorrendbe állítva. Amikor érthetetlen mondatokkal, semmitmondó szövegekkel próbálják az ember kedvét meghozni a meséléshez, vagy a játékhoz, akkor ott valami nem jól működik. A jól kiválasztott funkciójú, esetleg egyenesen eredeti ötletű, és ennek megfelelően színvonalasan megírt hangulatkeltő novella azonban lehet ékkő, és valóban – a hangulatkeltők vélhetően eredeti szándékának megfelelően – emelheti a kalandmodul, a játék és a rendezvény minőségét.

2017.01.16.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Lektorálta: Con Salamander és Kriszti
A kiegészítésért és történeti pontosításért
köszönet Antainak.

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerhely@kalandozok.hu