

Az első 15 perc -

Egy kulcsfontosságú mesélői technika



Mindannyian tudjuk, hogy az emberek csak rövid ideig tudnak odafigyelni valamire, így aztán ahhoz, hogy elkezdje érdekelni őket a játékalkalom, az ülés első perceiben meg kell ragadnod mindegyik játékos figyelmét. Tapasztalatom szerint **a játék első 15 percében** minden karakter végre kell, hogy hajtson legalább egy cselekedetet. Ez az első 15 perc még fontosabb, ha a csoportotok az enyémhez hasonlóan csak maximum 2 órára ül le játszani. Vajon hogyan készítsük elő és vezessük le a játék első 15 percét?



Én az alábbi taktikát használom: az első dolog, hogy a csapatot megtámadom néhány kisebb ellenféllel. Ez ne jelentsen igazi kihívást, de a játékosok (és karaktereik) kezdjenek el mozogni, beszélgetni és dobni a kockákkal. Másodsor, megjutalmazom a játékost, ha egy másik karaktert (JK-t vagy NJK-t) kérdez az élettörténetéről.

Ezzel ráveszem őket, hogy elkezdenek szerepjátszani.

Az én csoportomban jól működik ez a megközelítés, mert a szerepjáték „játék” oldalával töri meg a jeget és amint kényelmesen érzik magukat, valóban elkezdenek szerepjátszani.

Biztos vagyok benne, hogy más mesélők más stratégiákat és módszereket használnak, ilyenek lehetnek az alábbiak.

1. Kezdd akcióval

Akció- és harcközpontú játékokat vezetek. Azt az érzést próbálom megragadni, amikor kb. Indiana Jones találkozik Godzillával. Szeretek kezdeményezést dobni és egyből konfliktussal indítani az első 15 percben. Söpörd le a pókhálókat, vegyél rá mindenkit, hogy izguljon és koncentráljon, indítsd a játékalkalmat egy durranással (vagy szúrással, vágással, esetleg ütéssel).

Jó meglátás az is, hogy az első harc ne tartson sokáig. Én a harcokra max 30 percet szánok vagy kevesebbet (kivételek a csata a főellenséggel és a történet szempontjából fontosabb harcok). Bárki, aki kipróbálja ezt, bizonyosodjon meg róla, hogy a harc, ami a játékulást nyitja, ne zárja is azt.

A RPT egy korábbi kiadásában azt a tippet adtam, hogy a játékokat a “Dobjatok kezdeményezést!” mondattal kezdjük. Próbáld ki. Működik.



2. Folytasd ott, ahol abbahagytad

Egy másik nagyon jó mesélői technika, hogy a játékkalkalmat egy feszült helyzettel fejezzük be. Ha így teszel, akkor olyan kiindulópontod van az első 15 perchez, aminél jobbat kívánni sem tudnál.

A megoldatlan helyzetek két okból jók. Elsőként, történet ered belőlük. Még ha csak annyi is, hogy hogy végződik ez a harc. Elvérzik a sebesült JK? Elmenekül a főellenség? Az ereszkedő mennyezet vajon minden kincset összezúz?

Másodsorban, a függőben hagyott helyzetek feszültséget teremtenek. Az agyunk választ akar minden nyitva maradt kérdésre. Az agykutatás egy egész iskolája mutatja azt, hogy az agyunk történetekkel "működik" és kétségbeesetten keresi a lezárást. A szerepjátékban és mesélésben ez felbecsülhetetlen értékű.

Talán hallottad már ezt a tippet a feloldatlan helyzetekkel. De itt van néhány ötlet, amivel még jobban kiaknázhatsz ezt a mesélői technikát:

Állíts fel kommunikációs csatornát a játékosaid számára

Kávézás, közös ebéd, email, G+ csoport, Facebook csoport, Wiki, akármi. A célod: rávenni a játékosokat, hogy beszélgessenek a játékkalkalmak között. Az alkalom végén nyitva maradt helyzet természetes módon téma lehet. Minél többet beszélnek róla, annál jobban fogják várni a következő alkalmat. Minél nagyobb a várakozás, annál nagyobb lelkesedés és energia jellemzi majd az első 15 percet.

Szakítsd félbe a történetet.

Könnyű harc közepén abbahagyni a játékkülsőket, de próbáld meg keverni az ilyen félbeszakításokat.

Szerepjátszó találkozások – hogyan fog válaszolni a seriff, miután a JK-k megosztották vele felfedezésüket? Hellyel kínál vagy bilincsekkel?

Szakértelmek – a tolvaj 15-öt dob. A zár kattan egyet. Csapda vagy kincs?

Üldözések – a gonosztevő kirúgja a feket a kocsikerék alól. A szekér gurul lefelé a domboldalon... egyenesen egy gyanútlan nő és két gyermeke felé! Megmenekülnek vagy átgázol rajtuk?

Egyetlen igazán jó módszere van a lezáratlan helyzetek megteremtésének: a játékosokat a történet közepén kell megakasztani. Nem az a lényeg, hogy milyen a találkozás pontosan. **Csak annyi kell, hogy**

az izgalmas résznél hagyd abba a történetet. Mint ahogyan ezt az örökzöld rádiójátékok és filmsorozatok kiválóan megvalósítják!

3. Idézd fel a történeteket

Indítsd az első 15 percet egy visszaemlékezéssel. Csináld ezt egy játékkal, így te foglalkozhatsz mesélői dolgokkal és felkészülhetsz, amíg mindenki hallgatja a beszámolót.

Két egymással ellentétes tippem is van számodra ezzel kapcsolatban. Az első hogy válaszod ki erre a legjobb mesemondót a csoportból. Ez a játékos remekül elvégzi majd a feladatot, ezzel mindenkinek megteremti a megfelelő hangulatot, miközben mindenkit emlékeztet az előző alkalmon történetekre. A második, hogy válassz olyan játékost, akinek gyakorolnia kell a szerepjátszást, a mesemondást vagy a közönség előtti beszédet. Ez akár bátorítani is fogja őket arra, hogy a játékkülső hátralevő részében is többet beszéljenek.

Keverheted is a kettőt. Csináld azt, ami a legjobban működik a csoportodban, esetleg járjon körbe ez a megtiszteltetés.

A megközelítéstől függetlenül, egy dolgot mindenképpen szeretnék, ha eléred a visszaemlékezésekkel. Gondolj a sorozatok bevezetőire. Sok közülük nagyon jól csinálja. Bevágják a legfontosabb pillanatok, hatásos jeleneteket és a történet fordulópontjait, hogy azonnal bevonják a nézőt. Próbáldjátok ugyanezt elérni ti is.

Inkább a történetre és a legfontosabb eseményekre fókuszáljatok, mintsem konkrét részletekre. Ahelyett, hogy elmondanátok, hogy hány életerő pontja volt a nagy trollnak, azt meséljétek el, hogy hogyan mondta ki azt a furcsa nevet utolsó leheletével. Ahelyett, hogy elmondanátok, hogy a legutóbbi alkalmon az egyik játékosnak hogyan sikerült a lopakodás próbája és hogyan kémkedett a gonosz zsoldosok után, szóljon arról, ahogy a kalandor Garrus odalopakodott a csoport ellenfeleihez és rájött, hogy a seriff titokban pénzeli őket, hogy megfélemezzék a csapatot.

Ne csak az utolsó alkalom eseményeivel foglalkozzatok, idézzétek fel hogy a játékos karakterek miként indultak, pl. először elmenekültek égő falujukból, aztán túléltek a Halálpokol kazamatáikat és megedzett hőökként tértek vissza, mostanra pedig már csak egy hajszál választja el őket attól, hogy megismerjék a gonosztevő nevét, aki földig égette az otthonaikat.

Itt a lehetőség, hogy félretegyétek az idegesítő beszélgetést a játékszabályokról és a játékmenethez szükséges számokról, és elmeséjétek a kampány eddigi történetét, akár mint egy igazi mesemondó. A történet érdekében, ne a számokért.

Hát ennyi. Ti mit tesztek azért, hogy jól induljon a játékalkalom?

2014.01.22.

Szerző: Juaquine Silveria

Fordította: Pett-Moondevil

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk forrásaként a <http://roleplayingtips.com> oldalt jelölték meg.