

## Visszajelzés a játékosoktól



Jó, ha a játékosoknak is van befolyása a játék irányának és tartalmának alakulása felett. Persze nehéz valóban értékes visszajelzést kapni. Jó néhány játékos kényelmetlenül érzi magát, ha kritizálnia kell a mesélőt, már csak azért is, mert a mesélő végzi a munka legnagyobb részét. Mások inkább kivárnak, és csak figyelik, merre halad a történet. Olyan játékos is akad, akinek nehezebbre esik szavakba öntenie, mi tetszik neki és mi nem, mi jó, és mi rossz.

Mindezek mellett a mesélők között is akad jó pár, aki nem veszi jó néven a kritikát; általában támadásnak fogják fel, ha valaki a játékba fektetett rengeteg munkájuk ellenére bírálja őket.

Mindkét fél dolgát megkönnyítené, ha a mesélő tudná, hogyan kaphatna hasznos visszajelzést a játékosaitól.

- Olyan visszajelzést, ami megmutatja, mibe érdemes több erőfeszítést ölni, és hogy hogyan irányíthatná úgy a mesét, hogy az minél jobban kielégítse a játékosok igényét.

- Olyan visszajelzést, ami nem azzal foglalkozik, ami volt, hanem inkább arra összpontosít, ami ezután következik.

A cikk célja egy erre alkalmas módszer bemutatása.

### 1. Kérjünk NJK listát

Kérjünk meg minden egyes játékosot, hogy soroljon fel 3-5 olyan nem játékos karaktert, akivel szívesen találkozna többször a játék során. A listán szerepelhetnek már ismert NJK-k név szerint, vagy akár új alakok is, szerepük szerint meghatározva.

Mindegyik tételhez érdemes kérni egy egy-két soros leírást arról, hogy a játékos miféle szerepet szánna az NJK-nak a mesében. Lehet, hogy egy olyan gonoszra vágynak, akit öröm gyűlölni, a barátnőjük előző pasijával szeretnének összeakadni, vagy egy titokzatos látnokkal, aki időnként feltűnik, és jelentőségteljesnek hangzó rejtvények elé állítja a játékosokat.

Például egyszer az egyik játékosom felvetette, hogy itt lenne az ideje, hogy egy másik játékos karaktere feleségül vegye a barátnőjét. Mindenki pompásan szórakozott, miközben a lány megpróbálta rávenni a leánykérésre a karaktert.

### 2. Kérjünk kisebb történetszálakat

*A saját karakterük számára*

Kérjünk meg minden egyes játékosot, hogy soroljon fel 3-5 olyan rövid távú, kisebb eseménysort, amiben szeretné, ha a \_saját\_ karaktere benne lenne.



Az egyik játékosom például egyszer azt szerette volna, ha elveszítheti a kedvenc horgász csaliját, hogy utána egy álló játékkal az keresgélhesse. Ezt az elemet használtam fel, mint az egyik kisebb mese fő motivációját, és végül egész szép kis példamesét kaptunk az emberi rögeszmékről, és arról, hogy egyesek mit meg nem tesznek mások szemében jelentéktelennek tűnő dolgokért – jelen esetben egy horgászversenyért.

#### *Egy másik karakter számára*

Arra is érdemes megkérni a játékosokat, hogy soroljanak fel 1-2 olyan rövid távú, kisebb eseménysort, amiben szeretné, ha egy *\_másik karakter\_* benne lenne. A másik karakter egyaránt lehet játékos és nem játékos karakter. Az egyik játékosom egyszer felvetette, hogy annak az egymilliárd éves mesterséges intelligencia NJK-nak igazán volt ideje gondolkodni, és ha esetleg írna egy filozófiai témájú könyvet, azt biztos érdekes lenne elolvasni.

Pár kisebb eseménysor után ez a könyv (egy 25 kötetes sorozat első darabja – a sorozat egyenként tízezer oldalas könyvekből állt össze) végül kiadásra kerülhetett, és egy új szekta megalapításához vezetett. A szekta egy ideig a szuperhős-csapat fő bevételi forrásaként is szolgált, és a játékosok jó néhányszor kényes helyzetbe kerültek, mikor a hívek a könyv egyik-másik passzusát félreértelmezték.

### **3. Kérjünk főbb történetíveket**

Kérjünk meg minden játékost, hogy soroljon föl 1-2 olyan hosszú távú történetet, amiben szeretnék, ha az egész csapat részt venne. Bármilyen befér, attól kezdve, hogy valaki szeretné, ha fellépnének a kábítószerek ellen vívott háborúban, egészen odáig, hogy letaszítják trónjáról a véres kezű zsarnokot. Mindenképp olyasmiről legyen szó, ami a játékos karakterek és az egész játékvilág jövőjére kiható cselekménysorhoz vezetnek.

### **4. Kérjünk határokat**

Kérjük meg mindegyik játékost, hogy soroljon fel 1-2 olyan dolgot, ami lehetőleg *\_semmiképp sem\_* történjen meg a karakterükkel. Most nem a leginkább egyértelmű dolgokról van szó, hiszen senki sem szeretné, ha például meghalna a karaktere. De vajon van-e olyan irány, amibe a játékosok semmiképp sem szeretnék elmozdulni, vagy

valami olyan eseménysor, amiből mindennél jobban szeretnék kikecmeregni?

## **5. Egymásnak ellentmondó történetötletek összefésülése**

Miután a mesélő begyűjti ezeket a visszajelzéseket, nekiláthat összegyűjteni a játékosok kívánságait a már meglévő történetalapokkal. Munkája eredményeképp a további játék során a mesélő és a játékosok közt sokkal kiegyensúlyozottabb a viszony, és senki nem sértődik meg.

Természetesen bármikor előfordulhat, hogy egyes ötletek ellentmondanak egymásnak. Mindezt feleannyira sem nehéz kezelni, mint elsőre hinnénk. Általában három fajta ellentmondással találkozhatunk:

- 1) Az NJK-k fejlődése
- 2) A mese stílusa
- 3) A történet fókusza

### **1) Az NJK-k fejlődése**

Itt két fő típus ötlük elsőre is szembe. Az egyik az adott NJK szerepvállalásának mértéke, hiszen megeshet, hogy míg az egyik játékos többször látná ezt a szereplőt, egy másik minél kevesebbet találkozna vele.

Ez gyakran arra utal, hogy az NJK személyisége nincs kellően kidolgozva, vagy hogy az NJK szerepe a játékban monoton. A szereplő nem mutatja meg minden oldalát, vagy nincs is több oldala, amit netán megmutathatna.

Megoldás: az NJK inkább fókuszáljon arra a karakterre, akinek a játékos többször akarta látni, és viselkedjen kissé másképp, mint eddig.

Például lehet, hogy találkoztak egy ellenkezést nem tűrő, fanatikus tábornokkal, aki minden apróságból messzemenő következtetéseket von le, és egyfolytában elhamarkodott döntéseket hoz. Lehet, hogy az egyik játék ezt igazán szórakoztatónak találja, míg egy másik már nagyon unja, hogy mindig ugyanaz a vége. Ha netán az ádáz tábornok udvarolni kezd annak a karakternek, amelyiknek a játékosát szórakoztatta az NJK, úgy nyilván arra az egy karakterre fókuszál, míg annak a játékosnak, aki lehetőleg

kevesebbet akart találkozni ezzel az NJK-val, nyugta lesz.

A másik fajta ellentmondás akkor következik be, ha az egyik játékos azt szeretné, ha egy NJK új szerepkört választana, míg egy másik játékos szerint az lenne a legjobb, ha minden maradna a régiiben.

Ez nem olyan vészes ellentmondás; egy NJK képes egyszerre megfelelni mindkét elvárásnak. Ha pedig mégsem lenne rá képes, az NJK kénytelen lesz megfelelni a két ellenkező váagnak, épp, ahogy egy játékos karakter (vagy egy valódi ember) tenné. Ennek eredményeképp mindig változik, és kicsit kiszámíthatatlan és érdekes lesz.

Érdemes azt is megjegyezni, hogy ha előkerül két, egymástól független kisebb történetszál, néha minden résztvevő számára élvezetes kalandot lehet belőlük kanyarintani úgy, hogy addig csavargatjuk, amíg ellent nem mondanak egymásnak. Sokkal szórakoztatóbb, ha az ellentmondás valami olyasmiben bukkan elő, amit a játékosok akarnak, és nem csak egy NJK személyiségében.

Tegyük fel, például, hogy az egyik játékos szeretné kiemelni, hogy a karaktere rögeszmésen védelmezi a nőket és a gyermekeket. Hozzunk be a játékba egy nyolcéves, gonosz zsenit! Vajon a karakter futni hagyja, vagy megmenti, ha úgy kívánja a szükség? És hogyan reagál erre a többi játékos, vagy az NJK-k? Hogyan reagál rá a gonosz zseni?

## 2) A mese stílusa

Ezek az ellentmondások jóval súlyosabbak, legalábbis a felszínen. Például megeshet, hogy az egyik játékos több rejtvényt szeretne, a másik pedig több harcot. Lehet, hogy valamelyiküknek hosszabb történetekre lenne kedve, míg a másik inkább rövidebbekben venne részt szívesebben, és örülne, ha gyakrabban születnének végleges döntések.

Az NJK ellentmondásokhoz hasonlóan kreatív kombinációkkal itt is könnyedén megoldhatjuk a helyzetet.

Példának okáért az elsőnek felsorolt ellentmondást feloldhatjuk, ha olyan szörnyeket veszünk elő, amiknél az egyik játékosnak alaposan el kell gondolkoznia azon, hogy hogyan győzhetné le, miközben a másik a szörnyeteggel harcolva nyer időt neki. Ha egyszerűen csak beleszövünk némi harcot egy rejtvényfejtős alaphelyzetbe – úgy, hogy az idő mindenképp fontos szerepet kapjon, hogy ne lehessen félretenni a rejtvényfejtést, amíg le nem győzik az ellenfelet – mindkét játékos kívánsága teljesül.

A másik felvetett problémára lehetséges megoldás, ha kisebb epizódokból építjük fel a nagyobb történeteket, ahol minden egyes lezárás egy újabb problémát vet fel. Ez a fajta szerkezet már az 1930-as évek óta jelen van a kalandregényekben. Ha valakit érdekel, érdemes megnézni az Indiana Jones filmeket, vagy a Babylon-5 tévésorozatot; tele vannak jó megoldásokkal erre a problémára.

## 3) A történet fókusza

Ezeket a fajta ellentmondásokat a legnehezebb feloldani. Például mi van, ha az egyik játékos inkább a kábítószer-kereskedelem felszámolására összpontosítana, míg egy másik több mélyürbeli kalandra vágyik?

Ez a fajta ellentmondás kívánja meg a legtöbb kreativitást a mesélő részéről is. A két kérdés újfent nem összeegyeztethetetlen: a probléma abban gyökeredzik, hogy hogyan értelmezzük a két felvetést. Próbáljuk meg beazonosítani, melyikről m jut az eszünkbe, és hogy ez a két dolog hol ütközik, a többit pedig kis erőfeszítéssel és ötletességgel meg lehet oldani.

A példában felvázolt ellentmondás feloldásához először meg kell vizsgálnunk, miféle becsontosodott elképzelés okozza az ellentmondást; például, hogy a kábítószer-kereskedelem jellegzetesen földi probléma, míg a mélyürben történő kalandok értelemszerűen nem. Ezt könnyedén ki lehet kerülni azzal, hogy a kábítószer-kereskedelem valami mélyürhoz kapcsolódó témában bukkan elő – ez lehet egy X-akták szerű összeesküvés, ahol a földönkívüliek kábítószerrel próbálják megpuhítani az emberiséget, de az is megeshet, hogy valakik titokban ki akarják

csempészni a bolygóról a vagyonukat, és bármi más is elképzelhető.

Talán eddig azért nem sikerült valóban működőképes törvényeket hozni a kábítószerek ellen, mert a megfelelő szerveknek sosem volt annyi pénze, hogy kifizethessék egy, a földönkívüliek ellen vívott titkos háború költségeit.

Ha sikerül feloldani az ellentmondás alapját képező előítéleteket, rengeteg új kalandötlet bukkan elő.

2012.07.25.

Szerző: Mike Bourke

Fordította: Tapsi

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely