

Válságkezelés



A levél a MAGUS lista archívumából került elő...

Trapi írta:

Nos, azt hiszem itt az ideje rátérni a kérésre. Nálunk nincsen megkötve, hogy ki a mesélő, és így néha napján sikerül meggyőznie a társaságnak, hogy én meséljek. A probléma itt kezdődik, hogy mivel én is sokat vagyok játékos a többiek nem eléggé respektálnak km-ként. Tehát gyakran előfordul, hogy az irányítás kicsúszik a kezemből, tehát szeretném a kedves listán tartózkodó km-eket megkérni, hogy aki tud írjon pár tippet az ilyen esetekre.

A kérdés értelmes.

Mielőtt megpróbálnék rá a saját szavaimmal válaszolni, hadd idézze egy nálamnál hozzáértőbb vélekedését a hasonló helyzetekről.

Válságkezelés.

Régi szerepjátékosokkal, tökéletesen összeszokott partikkal szokott megtörténni, hogy válságba jut a szerepjátékuk. Talán furcsa, de az ok mindig a valós világban keresendő, ezért a megoldást is itt kell megtalálni.

Az alábbiakban vázolunk néhány válsághelyzetet és az általunk megfelelőnek vélt megoldását. senki ne feledje azonban, hogy a válságkezelés épp úgy elüt a normálistól, mint maga a válság. Gondoljunk csak a katasztrófa fenyegette települések kilakoltatására, a lázongás, a lövöldözés dúlta városokban bevezetett kijárási tilalomra. A válságkezelés túlzó, csak rövid távon alkalmazható és gyakorta kellemetlen törvények bevezetését jelenti – de hosszú távon hasznot hajt.

Először is: a játékosok ritkán találkoznak, számtalan mondanivalójuk van egymásnak, s ezért a játék is minduntalan félbeszakad, beszélgetésbe torkollik. Mindenki kizökken a gondosan lefestett hangulatból, a játék ellaposodik, örökös harca, 'kommandózássá' silányul Ideje álljt kiáltani!

Szigorú fegyelemre, osztályterembe illő szabályokra van szükség. Nem szégyen a fegyelem.

Senki sem beszélhet játékidőben a valós világ dolgairól – csak akkor szólalhat meg, ha a karaktere csinál vagy mond valamit. Óránként 5 percre félbeszakad a játék, ekkor lehet beszélgetni. Aki megszegi a szabályt, azt a KM a játékban, karakteren keresztül bünteti – akar TP megvonással. Idővel a játék beindul, és már a játékosok fogják követelni, hogy nem kell 5 perc szünet,



s ekkor végre el lehet feledni ezt az ostoba, gyerekeknek való szabályt.

A játékosok, akiknek a karakterei éppen nem cselekszenek, újságot olvasnak, hangosan vicceket mesélnek egymásnak, miközben a KM és a cselekvő játékosok egymás szavát sem hallják. Itt már nem elegendő a fegyelem, mert a játékosok sertetten visszavágnak: mesélj úgy, hogy mindenki tudjon mit csinálni!

NEM! A játékosok vegyenek erőt magukon! Ne csak a saját karakterük sorsa izgassa őket, hanem a társaiké is. Ha veszik a fáradságot es arra is odafigyelnek, az épp olyan izgalmas, mintha ők maguk cselekednének. Az unalom akkor kezdődik, amikor egy játékos `elveszti a fonalat`. Gondoljunk csak a regényekre, ahol több hős is cselekszik párhuzamosan, s habár mindannyiunknak megvan a maga kedvence, azért a többi szereplőről szóló részeket is elolvassuk.

A játékosok rendszeresen vitatkoznak, pökhendi módon felülbírálják a Kalandmestert. A fegyelem már nem segít, a játék vitákba, veszekedésekbe fül – senki sem tudja mi a baj. A baj a tisztelet hiánya. A játékosoknak tisztelniük kell a KM-et, amíg ő mesél.

„Eleinte a tisztelet meg megvan, mert az emberi természet olyan, hogy hajlandó tisztelni a vezető, irányító személyt. A gond a kételkedésnél jön, amikor a KM hibákat követ el, s a játékosok elkezdnek kételkedni az igazában. Mindenki hibázik. Az erény nem a hibátlanság, hanem a hajlam, hogy kijavítsuk a hibáinkat. A KM javítson, a játékosok pedig lássák be, hogy ők sem hibátlanok!

Súlyosabb esetben a tisztelet a való világban hiányzik. Nem lehet a játékidő alatt tisztelni valakit, akit a `napközben` nem tisztelünk. Itt a tisztelet fogalmával van baj – nem csak mester-tanítvány, úrszolga tisztelet létezik! Ha a játékos nem tudja bölcsebb, okosabb, tapasztaltabb mivolta miatt tisztelni a Kalandmesterét, nosza: tisztelje úgy, mint a barátját! Tisztelje az igyekezetét, amivel a többedik kudarcba fült játék után is megpróbál újra és újra mesélni. Tisztelje az együtt eltöltött évekért, vagy egyszerűen csak azért, mert barát, akire számítani lehet!”

Eddig az idézet. Különbö a CODEX-ből való, a mesélésről szóló részből írtam ki... Hátha esetleg még nem olvasta volna valaki.

Most néhány `saját` tanács:

1. csak akkor mesélj, ha a játékosaid téged akarnak – ekkor jobb eséllyel fogadnak el `szakértőnek` s kapod meg a téged megillető tisztelet, mintha úgy éreznék hogy `ráerőlteted` magad a társaságra, hogy te akarsz vezetni.

2. csak akkor mesélj, amikor felkészültél:

- ismered a kalandot amit mesélni szeretnél, sőt égsz a vágytól, hogy `lemeséld` – felkészült vagy szabályrendszerből (azaz komoly gond nem lesz, barmi történiék is)
- felkészült vagy a karakterekből, azaz ismered őket, a személyiségüket, a képességeiket és lehetőségeiket, na meg a korlátaikat is.
- fitt vagy szellemileg, és bírni fogod a több órás terhelést.

3. Állítsd le a kaland közben rendszerkedőket! Annak ott és akkor semmi létjogosultsága!!! Ha te vagy a KM, Te döntöd el hogy mi van, hogy mit engedsz meg. Mit kell ezen tovább rágódni ???

4. A fenti Nyúl-féle szöveget nyomtasd ki, és olvastasd el a társaiddal is. (Ne feledd: a CODEX-ből való! A CODEX jobb... bár egyesek szerint a MAGUS zöldebb...)

5. Ne hallgass rám... .. Magadra hallgass! A KM magányos! Kaland közben nincs kivel megbeszéljed a dolgokat – magadnak kell döntened.

Azt hiszem, nincs könnyű társaságod.

Valamiért úgy érzem, hogy egy olyan csoportban, ahol nem kapja meg automatikusan a KM a neki kijáró tiszteletet, nem célszerű a körbemeselés.

Akarsz mesélni?

Eleinte ritkán tedd! Ugyanis eleinte komoly felkészülésre van szükség! Inprovizálni nehéz...

Tanulj: nézz meg más, jó mesélőket `munkában`. (Pld. asszem Nyúlék terveznek ilyent az Arénában, de a VP stábjában is akadnak klasszis mesélők: Gazsi, Dragotom... És persze az a rengeteg felsőligás mesélő, akit nem is láthatsz klubokban mesélni. Ha BP-i vagy, próbálj megnézni egy sch-kolis mesét, a Local Heroes-nak tök jó mesélői vannak. Egyes szerepjáték-találkozókon is előfordulnak kiváló mesélők - engem a Tiltott Kanton döbentett le.

A Nyúl/Max/Daktari/Gyilkos... mesélői gárdában olyan kicsinek éreztem magam..)

A MAGUS-lista találkozóin is nagyon jó mesélők szoktak ügynöködni - szerintem

/Találkozón előfordul sajna az is, hogy tök alkalmatlanok mesélnek... de a jobb szervezőbrancsok ezt nem engedik meg maguknak. Inkább szóróvizsgán ritkították meg az idei Rúna-táborban is a csapatokat, mert csak korlátozott számú jó mesélőjük volt.../

Nem ártana esetleg nálad `profibbakknak` mesélni: olyanoknak, akik segítenek felnőni mesélőnek. De ez csak nagyon szerencsés csillagállás alatt jöhet össze neked...

Lehetőleg ne akadj ki. (Bár velem is előfordult, hogy befordultam, és összepakoltam.) Ha valakinek nem bírsz

mesélni, akkor ne mesélj neki. (Bár vannak akik ezt vitatni fogják.. baráti társaságból egyvalakivel van gondod - nem utalhatod ki... Bízz benne, hogy a többiek helyrerakják.)

Egyelőre ennyi, most álmos vagyok.

2000.08.24.

Szerző: Sics

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az LFG.hu oldalon is.