

2007-09-01 10:15

Witajcie!

Od naszej ostatniej sesji minął już tydzień, a ja piszę, bo chciałem podzielić się z wami swoimi przemyśleniami dotyczącymi jej przebiegu i w ogóle naszego grania. Mam nadzieję, że nie odbierzecie tego jako prawienia jakiś kazań czy próby pouczenia. Nie taka jest moja intencja. Ja bym chciał po prostu wyrazić swój pogląd na temat ostatniej sesji i fajnie, jak byłby to pierwszy głos w dyskusji, bo każdy ma prawo do wyrażenia swojego zdania, a powinniśmy dążyć do tego, żeby nasze spotkania dla każdego były jak najlepszą zabawą.

No dobra po tym wstępie przejdźmy do konkretów. Ostatnia sesja była z pewnością mile spędzonym czasem. Jak zwykle było wesoło, żartów było co niemiara i generalnie dobrze się bawiłem, ale uważam, że gdzieś zagubiony został klimat RPG-owy. Nie było nastroju, gdzieś zniknęła koncentracja na świecie gry, dużo było nerwowości, wtrąceń z tak zwanego (offu) no za dużo gadania nie na temat. Zauważyłem też, że coraz częściej przerywamy sobie nawzajem wypowiedzi, nie dajemy sobie dokończyć tego, co każdy chce powiedzieć, Mistrz Podziemi przestaje mieć kontrolę nad tym, co się dzieje na sesji i wszystko siada. Przygoda formalnie została dokończona, ale we mnie pozostał niedosyt. Uważam, że cofnęliśmy się, jeżeli chodzi o poziom grania.

W tym miejscu rodzi się oczywiście pytanie, po co każdy z nas przychodzi na sesję. No i każdy musi sobie na nie odpowiedzieć, bo jeśli najważniejszy jest aspekt towarzysko-rozrywkowy, to ostatnie spotkanie zdało egzamin w stu procentach. Pośmialiśmy się, miło spędziliśmy czas, każdy dowiedział się, w skrócie co się dzieje u innych (wy i tak jesteście bardziej na bieżąco ode mnie, bo spotykacie się w Karolinowie) a przy okazji porzucaliśmy sobie trochę kośćmi i skopaliśmy parę tyłków. Mnie jednak to do końca nie pasuje. Oczywiście fajnie jest jak jest fajnie, ale dla mnie ważny jest też fabularny aspekt całej sprawy. A tutaj nastąpiło wyraźne tapnięcie w porównaniu na przykład z sesjami w Wiedźminie, gdzie nasze odgrywanie było naprawdę o dwie klasy wyżej. W drużynie były wyraźnie zarysowane charakterologicznie postacie, było wiadomo, że Yewell zawsze będzie wścibiał nos tam, gdzie nie trzeba, Faledar przyjmował wszystko ze stoickim elfim spokojem, Atriel z zawadiacką brawurą rzucał się w wir walki, a Lin zwinnie zawsze wyłowi najmniejszą monetę z najciemniejszego zakamarka. Przez to Łodynowi łatwiej się mistrzowało, a mnie się grało naprawdę przyjemnie, czułem, że jako gracz się rozwijam, moja postać stawała się dla mnie coraz bardziej wyrazista, nie była tylko zbiorem statystyk. A przecież też było wesoło i dobrze się bawiliśmy. Dla mnie to jest najważniejsze w RPG, przeniesienie się do innego świata i jak najlepsze odgrywanie własnej postaci. Ostatnio tego zabrakło. Dlatego proponuje wprowadzić kilka zasad, które pomogą nam utrzymać RPGowy klimat.

Po pierwsze wyznaczyć wyraźny czas, kiedy kończymy rozmowy o życiu codziennym. Bo wiadomo, że jak się spotykamy, każdy chce się dowiedzieć, co tam u innych, o czymś pogadać itp. Powinniśmy jednak gdy już się nagadamy, ustalić, że od tej pory czas jest już na RPG i wtedy wtrącenia z offu ograniczyć do niezbędnego minimum, najlepiej by było wcale.

Po drugie, ponieważ system jest skomplikowany, zawsze rodzą się pytania dotyczące mechaniki. Przeważnie wprowadzają one chaos i wytrącają z klimatu. Każdy zaczyna nerwowo szukać po książkach, rodzą się inne pytania spory i cierpi na tym klimat grania. Proponuję, że ja wezmę na siebie odpowiedzialność za te kwestie i jeżeli Łodyn nie będzie czegoś wiedział, to ja będę szukał i mu pomagał, dzięki czemu reszta będzie się mogła skupić na grze, unikniemy dyskusji i całość odbędzie się szybciej. Po trzecie w miarę możliwości starajmy się na czas sesji wyłączać telefony komórkowe. Nikt z nas nie jest tu bez winy, ja pierwszy biję

się w pierś i jeśli o mnie chodzi, to nie będzie żadnym problemem wyłączenie komórki na sesję. Jeśli ktoś naprawdę nie może, bo czeka na ważny telefon, to niech chociaż ją scisza i wychodzi, gdy z kimś rozmawia, a pozostali w tym czasie, niech nie wypadają z klimatu grania, tylko niech zajmą czymś swoje postacie, jeśli nie ma nic do roboty, to choćby rozmową na temat obecnej sytuacji drużyny.

Po czwarte spotykajmy się na sesje w terminach, gdy Widzew nie gra meczów :P Ja Michonia rozumiem, bo też mam zapędy kibicowskie, wiem, jak ciężko jest wytrzymać, gdy ulubiona drużyna gra mecz, dlatego lepiej nie narażać go na takie pokusy i grać wtedy gdy Widzew nie rozgrywa spotkań. Po piąte szanujmy siebie nawzajem i nie przerywajmy sobie, gdy ktoś mówi. To się często zdarza, zwłaszcza gdy ktoś próbuje odgrywać swoją postać, a przecież o to chodzi w tym wszystkim. Do tego powinniśmy dążyć. Każda postać powinna być znana wśród reszty drużyny z tego, co często robi, co robić lubi, tak jak w prawdziwym świecie. Dlatego pozwólmy na to sobie i nie traktujmy tego, jak przedłużania sesji. Niech np. Imsh podkreśla, że często czyści swój wielki miecz, ostrzy go, oklepuje i niech nikt mu wtedy nie przerywa jego opisu, czy nie wzdycha, że sesja się przedłuża, bo to jest budowanie klimatu, otoczki, która sprawia, że głębiej przeżywamy każdą przygodę.

Wiem, że strasznie się rozpisałem, ale mam nadzieję, że dobrnęliście do końca. To jest spojrzenie z mojego punktu widzenia i zachęcam do dyskusji, co możemy zrobić, żeby ulepszyć nasze granie. No i ustalmy jakiś termin następnej sesji, mam nadzieję, że choć raz w miesiącu będziemy się spotykać, przecież Faerun potrzebuje bohaterów. Jeśli chodzi o mnie, to oprócz weekendów pasuje mi też piątek i czwartek. Pozdrawiam Compadres!

Łukasz

Kości pękają! Te zdjęcia podnoszą adrenalinę!

Kliknij po więcej emocji z torów ekstrakuracji żużlowej - Zobacz:

<http://klik.wp.pl/?adr=http%3A%2F%2Fadv.reklama.wp.pl%2Fas%2Fgaleria-ekstraligazuzlowa.html&sid=1>