Niwralia@o2.pl

Test skonstruował : Michał Świderek

Mistrzu Gry poznaj swojego gracza!

Mistrzu Gry, test ten ma pozwolić Ci lepiej poznać swoich graczy. Z pewnością znasz ich już dość dobrze, może nawet lepiej niż siebie, czasem bywa jednak tak, że pewne rzeczy po prostu uchodzą naszej uwadze, dopóki ich nie nazwiemy po imieniu. Test ze stron 5-8 być może pozwoli Ci podnieść walory prowadzonej przez Ciebie gry. Jego rozwiązanie zajmuje 15-20 minut. Użyteczny w przypadku bardziej zaawansowanych graczy, którzy co nieco o RPG wiedzą.

Klucz do pytania 1

Należy zwrócić uwagę na najbardziej charakterystyczne elementy opisywanej sesji. Poniżej znajduje się przykładowa klasyfikacja. Pytanie służy rozpoznaniu elementów, które są dla osoby szczególnie atrakcyjne. W diagnozie należy kierować się przede wszystkim zdrowym rozsądkiem i porównać uzyskany wynik z resztą testu. Wyniki powinny być do pogodzenia.

Trudność scenariusza – Ambitny
Udana gra – Ręka MG
Skomplikowana łamigłówka – Analityk
Nietuzinkowość przygody, opis miejsca – Pomysłodawca
Współpraca, dyskusja - Łącznik
Wesoła atmosfera – Dusza drużyny
Mechanika – Praktyczny
Otoczenie gry, dopracowane drobiazgi - Perfekcjonista

Klucz dla pytań 2-7

Zwracamy uwagę przede wszystkim na wyniki odbiegające od średniej.

Pytanie															
2.	e		g		c		f		d		a		h		b	
3.	f		d		h		c		a		b		g		e	
4.	b		h		c		e		g		a		d		f	
5.	d		f		a		h		e		c		b		g	
6.	a		g		b		f		d		h		e		c	
7.	c		b		a		d		e		f		g		h	
Suma																
Typ gracza	Ambitny		Ręka MG		Analityk		Pomysłodawca		Łącznik		Dusza drużyny		Praktyczny		Perfekcjonista	

Typ gracza	Wynik średni
Ambitny	5-10 (K), 7-12 (M)
Ręka MG	3-8
Analityk	5-11
Pomysłodawca	3-8
Łącznik	4-10
Dusza drużyny	7-14 (K), 3-10 (M)
Praktyczny	5-13
Perfekcjonista	6-13

Ambitny - *Osoba podchodząca do gry bardzo ambitnie. Potrafi krytykować innych za nieodpowiednie podejście do gry, co może rodzić konflikty. Czasem zbyt mało wyluzowana. Ma tendencję do zapominania, że RPG to zabawa, a nie praca. Poświęć mu Mistrzu Gry nieco więcej uwagi. Kandydat na najbardziej skomplikowane role. W przypadku, gdy gracz uzyskał w tym typie wynik bardzo niski, będzie on preferował scenariusze „gładkie".*

Ręka MG – *Osoba biorąca na siebie współodpowiedzialność za sesję. Ma zdolność angażowania pozostałych graczy. Wspomaga MG. Czasem zapomina jednak iż sama jest graczem. Świetnie nadaje się do prowadzenia bohaterów niezależnych. Ma jednak tendencję do zbytniego poświęcania uwagi problemom, które należą do Mistrza Gry, przez co sama sobie może psuć zabawę. Jeżeli gracz uzyskał w tym typie wynik bardzo niski, może to oznaczać tendencję do generowania sytuacji niszczących fabułę przygotowaną przez Mistrza Gry. W takim przypadku zawsze jest dobrze lepiej przemyśleć scenariusz pod kontem danego gracza i zawczasu przygotować sobie na niego młotek.*

Analityk – *Osoba inteligentna i o głębokiej wnikliwości. Raczej małomówna. Jej racjonalne nastawienie może stanowić problem, gdyż zawsze obserwuje spójność scenariusza, która jest dla niej ważniejsza od nawet najlepszego klimatu. Może czepiać się MG o szczegóły. W przypadku takiego gracza należy więc zadbać o drobiazgi, a najlepiej przygotować mu jakąś łamigłówkę. Jeżeli gracz uzyskał w tym typie wynik bardzo niski, lepiej nie stawiać go przed sytuacjami wymagającymi chłodnej kalkulacji i analizy szczegółów.*

Pomysłodawca – *Osoba o wielkiej wyobraźni, potrafiąca zatracić się w wymyślonym świecie. Często skłonna do lekceważenia mechaniki gry, przez co może być krytykowana przez graczy nastawionych analitycznie. Bywa iż trzeba ich przywoływać do porządku, gdy lekceważą wyniki rzutów kośćmi. Generalnie świetni gracze. Pozwól ich wyobraźni działać. Dbaj o barwne opisy i nowe miejsca na sesji. Jeżeli gracz uzyskał w tym typie wynik niski, to z reguły trzeba zadbać odgórnie o motywację postaci prowadzonej przez kogoś takiego, gdyż sama z siebie nie będzie ona miała tendencji do generowania wątków w scenariuszu.*

Łącznik – *Osoba entuzjastyczna i przyjazna. Ma zdolność do mediacji pomiędzy skłóconymi graczami. Wszędzie go pełno. Osoba bardzo na sesji przydatna. Najlepiej jednak czuje się w kupie i nie należy doprowadzać do jej odosobnienia od innych. W przypadku szczególnie niskiego wyniku w tym typie, osoba może mieć tendencję do prowadzenia swych postaci w sposób antagonistyczny do reszty drużyny.*

Dusza drużyny – *Osoba ciepła, łatwo nawiązująca kontakty i lubiana przez wszystkich. Najważniejsza jest dla niej dobra atmosfera gry. Potrafi łagodzić konflikty. Czasem zbyt mało uwagi poświęca treści scenariusza. Bardzo cenna, zdarza się jednak że ulega presji pozostałych. Najlepiej nie kłaść ciężaru całej przygody na takiej osobie. W przypadku szczególnie niskiego wyniku w tym typie, osoba może mieć tendencję do prowadzenia swych postaci w sposób antagonistyczny do reszty drużyny.*

Praktyczny – *Osoba ceniąca w grze konkretne sytuacje problemowe. Daje się porwać pomysłom wymyślonym przez innych. Potrafiąca korzystać z możliwości swojej postaci. Czasem nie jest w stanie wczuć się w klimat gry. Interesować ją będą przede wszystkim dotykalne mechaniką problemy. Wątki psychologiczne raczej nie wchodzą w grę. W przypadku niskiego wyniku dla tego typu, osoba może zgubić się w mechanice gry.*

Perfekcjonista – *Osoba dbająca o szczegóły, czująca się odpowiedzialna za całość gry. Lubi doprowadzać sprawy do końca. Chce by wszystko było jak należy. Zarówno otoczenie gry, jak i scenariusz, który dobrnie do właściwego finału. Czasem roztrząsa niepotrzebne szczegóły spowalniając dynamikę gry. Należy uszanować taką osobę w kwestii jej potrzeb odnośnie otoczenia i dokładnych opisów. W przypadku gdy osoba uzyskała w tym typie szczególnie niski wynik można pozwolić sobie względem niej na pomijanie szczegółów w narracji, jak i dokładne przestrzeganie podręcznikowych zasad.*

Klucz do pytania 8

Tak to już jest, że osoby grające w RPG często usiłują odnaleźć w fantastycznym świecie to, czego brakuje im w realnym życiu. Nie ma w tym nic złego. Dobrze, aby MG wiedział, czego gracz potrzebuje. To pomaga wygenerować przygodę porywającą wszystkich. Nie chodzi o to, aby MG spełniał wszystkie zachcianki graczy, ale by mógł snuć jak najbardziej fascynującą opowieść, która dotknie duszy gracza. Przez to stanie się ona czymś więcej niż gra.

Nie ma ogólnych zasad interpretacji. Należy po prostu okazać odrobinę empatii i zdrowego rozsądku. Jeżeli każda postać gracza jest nikczemnym łotrem, to prawdopodobnie osoba nią grająca uważa się za człowieka zbyt dobrego. Gdy postacie, w które wciela się gracz cechuje duże zdecydowanie, to prawdopodobnie tego zdecydowania brakuje człowiekowi. Jeżeli postacie gracza to zwariowani poszukiwacze przygód, to w realnym świecie osoba często będzie uważać się za nudną i zbyt poważną. Postacie poświęcające się dla innych mogą z kolei być poszukiwaniem uznania w oczach innych, a więc nie tylko znamionować niskie poczucie wartości, ale i uważanie się osoby za egoistyczną…

Należy pamiętać, że nie chodzi o to jaką osoba jest w realu, ale za jaką się uważa. To właśnie względem swego wyobrażenia samego siebie konstruuje postać o cechach, które uważa za pożądane.

Klucz do pytania 9

Odpowiedzi na pytania a, d, e, f, g ukazują moc wyobrażenia gracza. Świadczą o szczegółowych obrazach i wrażeniach powstających w trakcie gry. Wychodzeniu naprzeciw Mistrzowi Gry i rozwijaniu jego słów. Jeżeli gracz w tym przypadku udzielił mniej niż trzy odpowiedzi, oznaczać to będzie, że w stopniu niewystarczającym korzysta z wyobraźni podczas gry.

Pytanie	*Obecność odpowiedzi **tak/nie***	*Głębia wyobrażeń*
a		*1 tak – beznadziejna* *2 tak – mała* *3 tak – norma* *4 tak – bardzo dobra* *5 tak - mistrzowska*
d		
e		
f		
g		

Pytania b, c, h, i ukazują uwagę gracza na słowa Mistrza Gry. Mniej niż trzy pozytywne odpowiedzi będą świadczyć o małej uwadze przywiązywanej do słów Mistrza Gry.

Pytanie	*Prawidłowa odpowiedź*	*Poprawność odpowiedzi gracza **tak/nie***	*Poziom uwagi gracza*
b	*Wieczór.*		*1 tak – beznadziejna* *2 tak – mała* *3 tak – dobra* *4 tak - doskonała*
c	*Nie.*		
h	*Polne kamienie.*		
i	*Nie, ponieważ chatka jest zbyt licha, stworzenie wielkie i skrzydlate, a w dachu dziura*		

Klucz do pytania 10

Odnośnie tego zagadnienia sprawa jest prosta. Po prostu weź sobie drogi Mistrzu Gry do serca uwagi graczy i spróbuj popracować nad tym, co u ciebie kuleje. Pamiętaj wiele jest dróg do doskonałości, lecz żadna z nich nie ma końca. Dotyczy to również RPG.

Tabela podsumowująca

Gracz	Najlepsza sesja	Typ	Głębia wyobraźni	Poziom uwagi	Uwaga do MG

Notatki:……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……
……

Test Gracza

W przypadku pytań otwartych polecam dobrze się zastanowić przed odpowiedzią. Co się tyczy pytań zamkniętych, to o ile nie napisano inaczej, należy z pośród proponowanych zakończeń wybrać te, które najlepiej Cię opisują. (Tak zwykle się zachowujesz, tak odczuwasz.) Możesz wybrać dowolną ilość zakończeń. Masz 10 punktów do rozdzielenia pomiędzy wybrane stwierdzenia. Punkty które masz do dyspozycji przydzielasz według własnego uznania. Możesz rozdzielić je równo każdemu stwierdzeniu, albo przydzielić wszystkie dziesięć jednemu z nich. Zasada ta obowiązuje w pytaniach 2-7.

1. Opisz w kilku zdaniach sesję, którą zapamiętałeś jako szczególnie udaną. Napisz gdzie się toczyła akcja? Jaką postacią grałeś? Co się stało?

2. Podczas gry uważasz za szczególnie ważne: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Obecność sytuacji sprzyjających wybuchom śmiechu.
b- Dobrze przygotowane otoczenie gry.
c- Obecność wątków wymagającymi bystrości i pomyślunku.
d- Interakcje z BN-ami i innymi graczami.
e- Obecność wątków nawiązujących bezpośrednio do psychiki BG.
f- Nowość sytuacji napotkanej w grze.
g- Współpracowanie z MG.
h- Dopracowaną mechanikę.

3. Myślę, że mój osobisty wkład w grę to przede wszystkim: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Pomysłowość i postępowanie z całą pewnością odbiegające od zakładanego przez MG.
b- Umiejętność odnalezienia się w drużynie złożonej z każdego rodzaju postaci.
c- Generowanie pomysłów, lecz niekoniecznie ich realizowanie.
d- Umiejętność podkręcania innych graczy i generowanie korzystnych dla scenariusza sytuacji.
e- Efektywne popychanie scenariusza ku rozwiązaniu.
f- Podejmowanie nawet kontrowersyjnych działań, jeżeli uznam je za konieczne dla mojej postaci lub rozwiązania sytuacji problemowej.
g- Umiejętność wiarygodnej oceny sytuacji. Odnajdywanie słabych punktów w pomysłach innych graczy.
h- Zwykle potrafię bez uprzedzeń i nastawień zaproponować nowe pomysły i różne drogi postępowania.

4. Moje charakterystyczne podejście do gry polega na tym, że: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Interesuje mnie bliższe poznanie pozostałych graczy.
b- Nie mam oporów przed postępowaniem postaci, które mogło by przeciwdziałać pozostałym graczom.
c- Zwykle znajduję dobre argumenty dla obalenia nierozsądnej propozycji innego gracza.
d- Mam talent do dopracowywania i udoskonalania niedopracowanych pomysłów innych graczy.

e- Mam tendencję do pomijania rzeczy oczywistych i odnajdywania nieoczekiwanych aspektów napotykanych w grze sytuacji.
f- Wnoszę trochę perfekcjonizmu do gry.
g- Chętnie nawiązuję kontakty z osobami związanymi z RPG z poza mojej drużyny.
h- Zawsze potrafię spojrzeć na pomysły postaci z perspektywy całości gry i postąpić tak, by było to dla sesji najkorzystniejsze.

5. Czerpię satysfakcję z gry, gdy: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Mogę analizować różne sytuacje i możliwości otwierające się przed moją postacią.
b- Znajduję skuteczne rozwiązanie dla głównej sytuacji problemowej scenariusza.
c- Panuje przyjacielska atmosfera.
d- Odgrywam szczególnie znaczącą rolę w scenariuszu.
e- Mogę spotkać ciekawych BN-ów i nowych graczy.
f- Gra przebiega płynnie i wszyscy są zadowoleni.
g- Mogę skoncentrować się na tym, co moja postać potrafi najlepiej.
h- Mogę znaleźć coś, co porwie moją wyobraźnię.

6. Mogę być źródłem problemów w sesji, ponieważ: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Okazuję niecierpliwość w stosunku do tych graczy, którzy spóźniają się na sesję i nie wczuwają należycie w swoje postacie.
b- Mogę być krytykowany za zbytnie analizowanie sytuacji, nieumiejętność podejmowania spontanicznych działań, oraz czepianie się MG o szczegóły.
c- Moje ciągłe poprawianie karty postaci i wątpliwości odnośnie poprawności decyzji w nawet błahej sprawie, mogą wstrzymywać całą grę.
d- Mam skłonność do szybkiego nudzenia się. W grę wciągają mnie tylko pewien rodzaj tematów.
e- Trudno mi samemu stworzyć sobie cele i zainicjować od siebie coś nowego w scenariuszu.
f- Wymagam od MG i innych graczy więcej niż powinienem.
g- Przykładam zbyt dużą uwagę do tego, aby podczas gry wszystko było w porządku, przez co nie gram swoją postacią, a raczej wykorzystuję ją jako środek dla wspomożenia MG.
h- Ulegam naciskom pozostałych graczy.

7. Postać, którą najchętniej byś zagrał to: *(rozdziel 10 punktów)*

a- Dostojny i chłodny uczony o wielkiej przenikliwości umysłu.
b- Postać niestandardowa, powołana do istnienia na potrzeby jednego scenariusza.
c- Postać doświadczona przez życie, o skomplikowanej psychice, dźwigająca na swych barkach jakieś brzemię. Szczególnie trudna do prowadzenia.
d- Wynalazca, lub odkrywca wyruszający w nieznane.
e- Drużynowa gaduła, zwiadowca zawsze lądujący tam gdzie się najwięcej dzieje.
f- Każda postać, o ile będzie pasować do reszty drużyny.
g- Wojownik dysponujący dobrym mieczem i słusznymi współczynnikami.
h- Perfekcyjny złodziej, który trzyma się na uboczu, aż nie pojawi się odpowiednie dla niego zadanie.

8. Gdybyś miał znaleźć element wspólny dla wszystkich swoich ulubionych postaci, co by nim było? Weź pod uwagę zarówno osobowość postaci, jej profesję jak i dokonywane w grze wybory.

9. Przeczytaj poniższy tekst, traktując go jako opis Mistrza Gry, podczas granej przez ciebie przygody…

Idziecie ubitym gościńcem. Gęsty, dziki las ściśle przylega do traktu i zdaje się pochylać nad wami. Jesteście już mocno styrani marszem, gdyż wędrujecie nieprzerwanie od rana, a teraz zbliża się już powoli wieczór. Doskwierają wam odciski, a toboły zdają się ważyć dwukrotnie więcej niż wtedy, gdy wyruszaliście. Po kilkunastu minutach wychodzicie na niewielką przesiekę, gdzie znajdujecie malutki szałas zbudowany z byle jak zbitych desek. Uchylone w waszą stronę niewielkie drzwi wydają się szeptać zapraszająco. Zmęczeni podróżą pozwalacie sobie rozgościć się we wnętrzu. Szopa nie posiada okien. Jedyny otwór poza drzwiami wejściowymi to dziura w dachu, stanowiąca komin dla znajdującego się po środku klepiska otoczonego polnymi kamieniami paleniska. Wewnątrz nie ma żadnych mebli ani sprzętów.

Nagle, gdzieś w oddali rozlega się skrzek wrony. W jednaj chwili las staje się jeszcze bardziej obcy i złowieszczy. Gdzieś z prawej strony, po przez lichą ścianę dociera do waszych uszu odgłos łamanych gałęzi. Do nozdrzy dociera nieprzyjemny zapach. Coś się zbliża. Chwilę później w drzwiach ukazuje się zwalista sylwetka pokrytego szczeciniastą sierścią stworzenia. Jest wielkie i najwyraźniej głodne, gdyż ślina ścieka mu po brodzie. Porusza się na dwóch łapach i mierzy dobre trzy metry wzrostu. Na plecach dostrzegacie coś, co wygląda na błoniaste skrzydła…

…teraz zagnij stronę wzdłuż przerywanej linii i odpowiedz na następujące pytania, wedle tego jakie wyobrażenie powstało w twojej głowie. Jeżeli nie masz odpowiedzi, to postaw krzyżyk.

a) Las wokół był iglasty, czy liściasty?

b) Jaka była pora dnia?

c) Czy w szopie był siennik?

d) W którym miejscu miałeś najbardziej bolesne odciski?

e) Czy wrona która zaskrzeczała była blisko, czy daleko?

f) Z czym porównał byś zapach stworzenia, które pojawiło się w drzwiach?

g) Jakiej barwy stworzenie miało futro?

h) Czy w chacie znajduje się coś, co można by wykorzystać do walki ze stworzeniem?

i) Czy zabarykadowanie drzwi jest dobrym pomysłem?

10. Ostatnie już zagadnienie będzie dotyczyło twojego Mistrza Gry. Z poniższej listy zdań odnoszących się do MG wykreśl te, z którymi się nie zgadzasz.

- MG zbyt często uśmierca postacie.
- Sesje są za krótkie.
- Sesje są za długie.
- Scenariusze przygotowane przez MG są przewidywalne.
- MG nie zna podręcznika i zasad.
- MG oszukuje w mechanice.
- MG zbytnio ogranicza swobodę postaci.
- Sesje są zbyt niemrawe.
- MG dyskryminuje część graczy.
- MG jest niepunktualny.
- MG gubi notatki i karty graczy.
- MG gubi się w scenariuszu i zapomina fakty z poprzednich sesji.
- MG nie potrafi zapanować nad graczami.
- MG zbyt często otwiera nowy wątek, a zbyt rzadko kończy stary.
- MG nie potrafi przeprowadzić dynamicznej walki.
- MG ma problem z dobrymi opisami.
- MG zbyt mało uwagi poświęca odgrywaniu BN-ów.
- MG nie uwzględnia w scenariuszu możliwości rozwoju postaci.
- Sesje są przeładowane walką.
- MG mówi niewyraźnie.
- MG jest brzydki ☺
- inne - ……

Test ten stanowi produkt Niezależnego Warsztatu Wyobraźni ®. Jego autor jest otwarty na wszelkie oferty współpracy. Mile widziane są wszelkie opinie i propozycje poprawek. Można się ze mną skontaktować pod adresem: Niwralia@o2.pl Zapraszam również serdecznie na stronę: Niwralia.pl

Kolejny produkt Niezależnego Warsztatu Wyobraźni: *Balsagoth – scenariusz Larpa.*

Z poważaniem: Michał Świderek