

Kære spiller

Efter mange års erfaring har vi lavet en lille opsamling på, hvad det er vi gerne ser at vores nye spiller/spillere er med til at opretholde og generel er enige i. Vi har forsøgt at sætte ord på, hvad vi gerne vil med en gruppe, for at give dig som mulig spiller en ide om, hvad det er vi forventer/ønsker, så du kan afgøre, om det er noget, du kan se dig selv i. Vi vil gerne undgå sure miner eller at spillere må forlade vores grupper, fordi de troede at spillet var noget andet og denne skrivelse er ikke ment som et regelsæt, men et forsøg på at afstemme de forventninger, der stilles i og af gruppen til dens spillere.

Vær klar til tiden:

Det er vigtigt for os at være klar til tiden, så vi ikke skal vente for længe på hinanden – det er lidt en træls måde at starte spildagen på. Selvfølgelig ved vi, at livet kan komme i vejen af og til, men vi bestræber os på at mødes på det tidspunkt, vi har aftalt. Vi ligger op til man møder op før det angivne tidspunkt så vi kan få overstået de små snakke om hvad der er sket siden sidst. Et godt tidspunkt er mellem ½-1 time før.

Respekt omkring bordet: Vi er meget forskellige mennesker, der mødes om at spille. Nogle gang multitaske (eller tror de kan), andre kan ikke. Det er vigtigt for os, at der er respekt omkring bordet. Det er ikke nok, at en spiller selv mener, de kan håndtere mobiltelefon eller tablet eller andet, hvis det forstyrrer de andre spillere. Det er vigtigt at være opmærksom på, om man selv magter at holde fokus og om man forstyrrer de andre – ligesom det er vigtigt at italesætte, hvis man bliver forstyrret meget af noget, andre gør.

Vær tilstede:

At mødes og spille betyder meget for os. Vi tilsidesætter andre ting i en travl hverdag for at få mulighed for at spille med gruppen. Derfor er det vigtigt for os, at vi både hygger sammen, men at der også er fokus på kvalitets rollespil, når vi mødes. Dette kræver at alle gruppens medlemmer er "på" og aktive i et acceptabelt omfang. Selvfølgelig har vi fuld forståelse for, at man kan have off-days eller være træt efter en hård uge, men i det store hele forventer vi, at alle deltager i spillet og er vågen og med i det der foregår.

Spilstil engangsspil:

Målet er lige som ovenfor at fortælle en fed historie i fællesskab, dog er det lidt specielt for til forskel fra en kampagne så har man en bagkant hvor spillet slutter. Derfor for at få mest ud af en sådan spilaften skal man gå lidt på kompromis med sin karakter. Hvis man vil spille det helt store drama spil så når man ikke det spillede handlede om. Dette kan også være fint fra tid til anden, men som udgangspunkt har GM lagt et stykke arbejde i at lave et spil og det er lidt træls ikke at få lukket ting eller skynde sig igennem den sidste del for at nå det. Så fokus må her være primært på at løse den opgave eller det dilemma som spillet omhandler.

Spilstil kampagne:

Målet med spillet i gruppen er at fortælle en fed historie i fællesskab med respekt for den enkeltes karakter. Vi vil meget gerne understøtte det personlige karakterspil og kan bruge lang tid på at spille en aften på kroen, hvis det lige er det, vi finder sjovt. Derudover vil spillet også omhandle etiske dilemmaer, questløsning og puzzles ligeså vel, som det vil omhandle at opleve en verden. Fokus vil dog primært være relationerne mellem vores karakterer og man skal ikke forvente en masse kamp, for det er ikke lige dér vi har mest fokus.

Vælg gruppen til:

Vi vil så gerne spille og vi vil så gerne, at alle i gruppen gerne vil spille med hinanden for ellers er der ingen grund til at mødes. Vi forventer ikke, at man smider alt man har i hænderne for at kunne spille med, men vi håber at alle i gruppen vil være dedikerede til at forsøge at finde spildatoer og at man prioriterer at kunne spille med gruppen fremfor andre ting. Der er ikke noget så nedslående, som når en spiller synes, det er sjovere at se håndbold med hunden i stedet for at spille med os.

Planlægning:

Vi er stort set alle voksne spillere med forpligtelser andre steder. Derfor er vi nødt til at kunne lægge spildatoer fast ret langt ud i fremtiden. Vi forventer, at man kan holde fast i de aftalte spildatoer, medmindre der sker noget ud over det sædvanlige og at man evner at holde styr på sin kalender således at gruppen som helhed ikke skal hænge i bremsen pga. en spiller eller aflyse spilgange, fordi en spiller kom til at dobbeltbooke eller glemte en aftale. Af samme grund er det super vigtigt, at man får meldt tilbage, når vi finder spildatoer – holder øje med doddle og giver besked til den der planlægger så vi hele tiden har et fælles overblik og så ingen spilder hinandens tid. Vi ser allerhelst at alle spillere er tilstede til spilgangene.