

Arrangørtips

Råd til rollespilsarrangører



Søren Lyng Ebbehøj

Kåre Murmann Kjær

Claus Raasted



bifrost

Arrangørtips

Arrangørtips - råd til rollespilsarrangører
1. udgave, 1. oplag, 2012

ISBN 978-87-92507-10-5

Forfattere

Søren Lyng Ebbenhøj
Kåre Murmann Kjær
Claus Raasted

Illustrationer

David Jensen

Forsideillustration

David Jensen

Layout

Claus Raasted

Udgiver

Rollespilsakademiet

Tryk

Toptryk Grafisk

Trykt med støtte fra

Bifrost, Landsforeningen for kreativ udvikling af børn og unge

Arrangørtips

Søren Lyng Ebbenhøj
Kåre Murmann Kjær
Claus Raasted

Indhold

Forord	8	“Konflikter”	114
Introduktion	10	“Kulisser”	124
“Ny som arrangør?”	14	“Kønsroller”	134
“Arrangørgruppen”	24	“Lønnet arbejde”	144
“Budgetlægning”	34	“NPCer”	154
“De 3 S'er”	44	“Opreklamering”	164
“Dokumentation”	54	“Oprydning”	174
“Fondsansøgninger”	64	“Pick-up-and-play”	184
“Forventningsafstemning”	74	“Skrevne roller”	194
“Frivillige hjælpere”	84	“Spiller/Arrangør-forhold”	204
“Gæstespillere”	94	“Tilmelding og Betaling”	214
“Hjemmesider”	104	“Hvad så nu?”	224

Forord

af Anders Berner, Formand for Landsforeningen Bifrost

Tre ildsjæle - Søren Lyng Ebbenhøj, Kåre Murmann Kjær og Claus Raasted - har skrevet denne her bog som de kalder "Arrangørtips - Råd til rollespilsarrangører".

De tror den handler om, at arrangere rollespil. Det gør den ikke. Denne her bog handler om, at få flere mennesker til at arrangere rollespil.

For der er i bund og grund to slags projekter. Dem, der bliver til noget og dem, der ikke gør. Og det er langt fra alle projekter, der bliver til noget som bliver gode, men hver gang man laver et projekt giver man andre en oplevelse. Oftest en god en.

Og hver gang der bliver lavet et rollespil, så er der lagt endnu en sten på det fundament, som vores miljø er bygget på. Og hvis der ikke bliver lagt nogen sten, så dør rollespilmiljøet. Derfor var jeg lidt i tvivl om hvad jeg skulle skrive, da de tre forfattere bad mig skrive forordet til bogen.

For i virkeligheden synes jeg jo du skal lægge bogen fra dig allerede nu og gå ud og lave et rollespil. Så kan du altid åbne den bagefter og læse noget om hvad de tre har gjort og forhåbentligt blive inspireret (på den ene eller den anden måde).

Teksterne i bogen her er nemlig personlige tips og erfaringer fra tre rollespilsarrangører, der til sammen både har tænkt, talt og arrangeret utroligt meget rollespil.

Og de har skrevet bogen her fordi de håber på, at du vil læse de kapitler du synes virker spændende og blive inspireret.

Men hvis det står til mig, så lægger du bogen fra dig lige nu. I stedet tager du din mobiltelefon og ringer til en af dine venner og inviterer hende på en kop kaffe, hvor du kan fortælle om en idé til et scenarie I skal lave sammen.

SÅ kan du samle bogen op igen, for så er du i gang og kan bruge alle de gode råd til noget.

For det *er* gode råd, som jeg tror fører til mere rollespil rundt omkring i landet. Hvilket jo i sidste ende er det, som vi alle fire er interesserede i. Derfor er det med stor glæde, at jeg præsenterer "Arrangørtips".

- Anders Berner, Marts 2012

Introduktion

Af Kåre Murmann Kjær

På disse sider snakker vi jo om hvor vigtigt det er at dokumentere (se *Dokumentation*). Derfor har jeg som eksempel inkluderet en lille projektdokumentation. Den består i al sin enkelthed af en række milepæle, beskrevet herunder, så godt som jeg husker dem.

August 2005 – Jeg mødes med Person A og vi diskuterer ideen og hvor fed den kunne være at lave og for miljøet. Vi skriver en masse noter og brainstormer.

Januar 2006 – Vi forsøger at samle nogle interessede til vores projekt, fordi vi har en anden vinkel vi gerne vil prøve. Vi har ikke den store succes.

November 2006 – På et arrangørkursus opfriskes igen interessen i projektet da der kommer en masse nye, spændende ideer på bordet.

April 2007 – Inspireret af projektet laver jeg et oplæg til Knudepunkt 2007.

Oktober 2007 – Vi forsøger os igen med opgaven og får skrevet noget og snakket en del, men det kommer ikke videre.

Marts 2008 – Til Knudepunkt laver jeg endnu et oplæg om noget med relevans for projektet. Derudover sker der ikke mere.

Maj 2009 – Til Knudepunkt har Person A et oplæg med stor relevans for projektet, og vi får igen skrevet noter og dispositioner, men kommer igen ikke videre.

Marts 2011 – Jeg begynder at genoplive projektet igen, denne gang i en ændret form. Brainstorms, noter og enkelte tekster bliver (gen)skrevet.

August 2011 – Jeg tager aktive skridt for at sætte projektet i søen igen og får lavet en masse benarbejde.

18. Januar 2012 – Jeg skriver på min blog i en henkastet bemærkning om projektet.

20. Januar 2012 – Person B skriver en mail og forslår at vi skal gå igang nu, og vi skal være færdig d. 15. februar. Selvom mit udgangspunkt er at Person B er rablende vanvittig skriver vi et par mails frem og tilbage. Projektet ændrer form, men bliver mere realiserbart. Vi går igang og skriver som vanvittige.

25. Januar 2012 – Person B roder Bifrost ind i det, som er interesseret i projektet.

27. Januar 2012 – Person C hører om projektet gennem Bifrost og vil gerne bidrage. Vi tager Person C med ind. Der bliver lavet endnu mere.

3. Februar 2012 – Person D kommer ind over projektet og bidrager med endnu et element. Progress er stadig rigtig godt, og det virker realistisk at nå deadline.

15. Februar 2012 – Projektet er realiseret og de sidste opgaver inden det kommer folk til gavn ligger udenfor vores hænder.

Som ingeniør kan jeg godt lide at illustrere ting med grafer. På side 13 kan du se en graf, hvor vi for de forskellige milepæle i projektet kan se hvor meget arbejde vi har lavet der kunne bruges i det endelige produkt.

Projektet blev ikke helt som originalt tiltænkt, men det blev, og det blev godt. Måske endda bedre end originalt tiltænkt? Og den originale ide er stadig realiserbar.

Lektien? At hvis der er en ting jeg bør lære af denne bog er det, at gøre ting. Ikke finpudse, ikke stræbe efter det skal være forbandet perfekt i alle detaljer men bare kaste mig ud i det og gøre det.

At være bedre end mig er satme simpelt. Gør ting!

Længere er den ikke.

Og projektet jeg omtaler? Resultatet sidder du med i hænderne...

- Kåre Murmann Kjær, 15. februar 2012

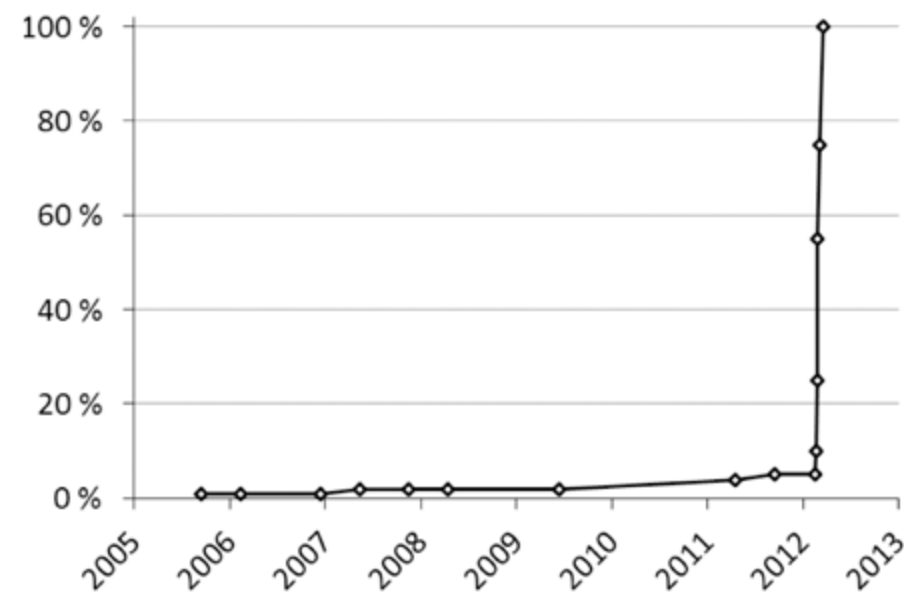


fig. 1: Hvor lang tid man kan bruge på at tumle en med idé før man laver den.

Det vigtigste råd



Som ny arrangør kan det være lidt svært at vide hvor man skal starte og hvor man skal slutte – arrangørverdenen kan virke lidt uoverskuelig og svær at finde rundt i.

Hvornår er man klar til at arrangere? Hvad er de klassiske fejl og hvordan undgår man dem? Hvordan bliver man en god arrangør? Hvordan sikrer man sig både at lave et godt arrangement og få en god oplevelse som arrangør?

“Ny som arrangør?”

Kåre

Lysten driver værket – at lave rollespil er for det meste noget man gør i sin fritid uden betaling. Gør dig umage for, at komme til at lave flest muligt af de sjove opgaver og færrest mulige af de kedelige opgaver.

Læg dit budget, så du kan betale dig fra opgaver, du hader, eller overvej hvordan du kan sikre, at du ikke behøver at lave dem – f.eks. ved at give spillerne ansvaret.

Men husk at intet arrangement består udelukkende af sjove opgaver; der vil altid være nogle kedelige, og de skal også løses – kunsten er, at sørge for der er så få som muligt eller finde det sjove i dem.

Hellere en lille succes end en stor fiasko – mange arrangører gør den fejl, at starte ud med store ambitioner til antallet af deltagere, typisk fordi de gerne vil lavet noget imponerende og prestigefyldt. Men mange deltagere gør allerede store opgaver større, og giver sjældent en markant bedre oplevelse til de enkelte deltagere, og slet ikke hvis opgaverne bliver så store, at du ikke kan magte dem.

Slutresultatet bliver spillere som får den opfattelse, at du er en dårlig arrangør. Start hellere småt og sats på kvalitet, når du mestrer det vil større arrangementer ikke være noget problem, og det er aldrig for sent, at lave et scenarie mere.

Lyt til erfaring men træf dine egne beslutninger – erfarne arrangører er gode, fordi de allerede har lavet alle de fejl du er lige ved at lave, og hvis de ellers kan forklare sig klart og tydeligt, så kan deres råd være medvirkende til, at du ikke laver de samme fejl.

Men de er ikke dig, tænker ikke som dig og arbejder ikke som dig. Deres måde at gøre tingene på virker måske perfekt for dem, men forfærdeligt for dig, og deres største fejl virker banale på dig, mens ting de tager for givet, kan du overhovedet ikke finde ud af. Lyt til hvad de har at sige, men forhold dig til, om det giver mening for dig.

Lær af din tid som spiller – som spiller har du helt sikkert haft en masse holdninger til de scenarier du har deltaget i. Brug dem. Hvad virkede godt til de scenarier du har deltaget i og hvordan kan du lave det samme?

Hvad virkede dårligt og hvordan kan du undgå at gøre noget lignende? Særligt det sidste kan være lidt tricky, for man kan let forledes til at tro at grunden til de andre arrangører ikke kunne udføre en ide ordentligt, var fordi de var inkompetente og dovne, og du er både dygtigere og flittigere.

Måske er det rigtigt, men brug alligevel lidt tid på at grave i, om der måske var en anden grund til, at ideen ikke virkede helt så godt som tiltænkt.

Det er okay at lave fejl – hvor der handles spildes der mælk, og det skal man ikke græde over. Man skal derimod græde, hvis man ikke gør noget for at forhindre at der bliver spildt mere mælk, og man ikke sikrer sig, at man ikke spilder mælk en anden gang.

Fejl sker hele tiden, og du bliver ikke bedømt på at fejlen er sket, men derimod hvordan du håndterer fejlen når den bliver opdaget. Lær af de fejl du laver så de ikke gentages, og du er allerede i den bedste halvdel af arrangørstanden.

Gør det! – det er ikke så svært at arrangere som det lyder, og slet ikke som de erfarne arrangører giver indtryk af. Hvis du tænker dig om, laver noget du har lyst til og starter med at lave noget overkommeligt, så er du halvvejs i mål.

Det sværeste er at turde at gøre det og tro på det. Der er ingen der er Den Perfekte Arrangør når de laver deres første arrangement – eller for den sags skyld nogensiden – og som med alt andet i livet bliver man bedre af at øve sig – altså ved at lave arrangementer.

Så på med handsken og gør det! Nu, for helvede!

Claus

Der kan siges meget klogt om hvordan man får nye arrangører til at kaste sig ud i deres første projekt. Jeg vil sige tre ting. Den ene er den vigtigste.

Sæt ambitionsniveauet ned – Det er bedre, at lave et scenarie med 50 deltagere og et rumskib lavet af en oppyntet container end at planlægge et scenarie med 100 deltagere og et rumskib af 10 containere, som ikke bliver til noget.

Sæt ambitionsniveauet ned – Det er bedre, at lave et scenarie med 20 deltagere og et rumskib lavet i en oppyntet gymnastiksal end at planlægge et scenarie med 50 deltagere og et rumskib lavet af en oppyntet container, som ikke bliver til noget.

Sæt ambitionsniveauet ned – Det er bedre, at lave et scenarie med 10 deltagere og et rumskib lavet af tre bare havepavilloner end at planlægge et scenarie med 20 deltagere og et rumskib lavet i en oppyntet gymnastiksal, som ikke bliver til noget.

Sæt ambitionsniveauet ned – Det er bedre, at lave et scenarie med 5 deltagere og et rumskib lavet af en varevogn du har lejet end at planlægge et scenarie med 10 deltagere og et rumskib lavet af tre bare havepavilloner, som ikke bliver til noget.

Sæt ambitionsniveauet ned – Det er bedre, at lave et scenarie med 2 deltagere og et rumskib som faktisk bare er dit værelse pyntet op med lagner end at planlægge et scenarie med 5 deltagere og et rumskib lavet af en varevogn du har lejer, som ikke bliver til noget.

Fuck hvad de gamle rotter siger – bare du er parat til at tage de tæsk du får komme op på hesten igen, når du fejler og. Never give up. Never surrender. Never tell me the odds. Det bliver skidegodt.

Tertium non datur – en tredje mulighed findes ikke.

Søren

Mange nye arrangører tør ikke rigtig kaste sig ud i det den allerførste gang.

Tænk nu, hvis de ikke kan finde ud af det.

Tænk nu hvis det bliver pinligt.

Tænk nu hvis det gør ondt.

Her er tre råd:

Spørg om råd – Råb om hjælp!

Ingen er perfekte første gang, og ingen kan det hele, før de har prøvet. Hvis du har brug for det, så bed om råd: Snak med nogle af de ældre arrangører du kender, løb dine planer igennem med dem, og brug dem til at spørge om råd. Lad være med at bede dem lave det for dig, for det vil de normalt ikke. Brug dem som støtte, eller til at knække særligt hårde nødder.

Hvis der så er noget, der er ved at løbe af sporet, økonomien sejler, eller noget andet er ved at gå galt, så råb om hjælp. Der er sikkert erfarne folk blandt spillerne, eller du kender nogle andre steder. Og de fleste ældre arrangører vil gerne bruge en eftermiddag på at hjælpe dig, eller kender nogle der vil. Og husk: Der er ingen skam i at bede om hjælp. Der er skam i at ignorere problemerne.

Det er ikke raketkirurgi...

Alle os, der har prøvet det før, kan snakke i timevis om hvor indviklet det er, og hvor dygtige vi er. Se bare på Claus, Kåre og mig, der skriver en hel bog om det. Og hvordan skulle vi ellers kunne forsvare de tusindvis af timer vi har brugt på rollespil?

Bare husk, at det i virkeligheden ikke er så svært. De fleste løsninger finder du, hvis du tænker over dem, og bruger din sunde fornuft. Resten kan du få hjælp til, for eksempel her i bogen. Så lad dig ikke skræmme – det er ikke så svært. Tænk dig om, så skal det nok gå.

Gør det! Gør det! Gør det!

At arrangere rollespil er noget af det hårdeste, mest udfordrende og utaknemmelige, jeg har prøvet. Men det er også noget af det sjoveste, vildeste og mest givende jeg nogensinde har prøvet!

Det giver et kæmpe kick at se sine ideer komme til live, se det hele flyve, og se spillerne gribe oplægget og udvikle det videre end man selv i ens vildeste fantasier havde forestillet sig, og DET er det hele værd.

Så gør det for din egen skyld. Gør det for den gode ide og for skaberglæden, gør det fordi det er skide sjov, og gør det fordi DU kan!

Jeg lover dig, du vil fortryde det undervejs, og jeg lover dig, det vil være det hele værd!

Råd #1



“Arrangørgruppen”

Uden arrangører intet scenarie – og med nogle få undtagelser er én arrangør også utilstrækkeligt, så man er nødt til at være flere mennesker om at lave scenariet. Men at være flere sammen giver nogle udfordringer – man skal diskutere og koordinere internt, fordele arbejdsopgaver og sikre, at alle er engagerede i processen.

Det lyder måske ligetil men næsten alle arrangørgrupper ender med at fejle på en eller flere af disse punkter hvilket kan medføre at arbejdet bliver ulige fordelt, spillerne blive fejlinformeret eller scenariet på anden vis ikke bliver helt som planlagt.

Hvad kendetegner en velfungerende arrangørgruppe? Hvordan sikrer man høj ydelse og at det er sjovt at arrangere? Hvordan opdeler man opgaverne logisk? Hvem er arrangører – og hvem er blot hjælpere? Hvordan sikrer man højt engagement i arrangørgruppen hele projektet igennem?

Kåre

Om man får formet en god arrangørgruppe er kritisk for, om scenariet bliver en succes – både for spillere og for arrangører. Udfordringen er ikke kun at samle en arrangørgruppe – det er at samle den rigtige arrangørgruppe.

Siden arrangørarbejde som oftest er ulønnet så er kunsten i en arrangørgruppe at sikre engagement og motivation gennem hele projektet, og det kræver en velfungerende arrangørgruppe. Jeg mener følgende karakteristika kan bruges til at vurdere om en arrangørgruppe er velfungerende.

Medejerskab – alle arrangører skal føle et medejerskab over scenariet. Hvis der er nogle der ikke kan få lov at påvirke projektet, så mister de interessen. Her menes ikke kun spildesign – nogle mennesker brænder for at planlægge toiletter eller opsætningsarbejde, og så er det der de skal have deres medejerskab. Men hvis man bare skal udføre andres ideer kan motivationen hurtigt forsvinde.

Fælles formål – arrangørerne skal gerne være nogenlunde enige om hvad de vil med scenariet. Skal vi give spillerne en fantastisk oplevelse? Rykke på grænserne for rollespil? Lave guld til foreningen?

Uanset hvad formålene er og deres indbyrdes prioriteringer er det vigtigt arrangører er enige om det. Hvis den økonomiansvarlige kæmper for at lave et stort overskud og spildesigneren vil bruge flere penge på at købe minotaurdragter så giver det konflikt på et tidspunkt.

Arbejde ens – mennesker arbejder på vidt forskellige måder. Nogle laver tingene i sidste øjeblik, andre laver dem så snart de har dem. Nogle elsker stærk struktur, andre arbejder bedst med masser af frihed.

Nogle bruger al deres tid på rollespil og andre har arbejde, børn, familie og andre hobbyer, som har førsteprioritet. Folk er forskellige og intet er som sådan bedre end andet. Det der er vigtigt er at man er bevidst om hinandens måder at arbejde på og kan acceptere dem – ellers ender man med at blive frustreret.

Diversitet giver styrke – selvom det giver et dejligt problemfrit miljø at være enige om alting, så er det sjældent der de store ideer bliver skabt.

Hvis man har forskellige indgangsvinkler, forskellige måder at arbejde på og forskellige forcer så har man grundlaget for at skabe noget virkelig spektakulært – hvis man kan komme igennem de kriser, det medfører. Så sørg for at have så meget forskellighed i jeres gruppe som I kan arbejde med.

Det kan være utroligt svært at vurdere disse karakteristika på forhånd, særligt med folk man ikke har arbejdet med på forhånd. Man kan dog stadig gøre noget for at undgå at det giver problemer. Både fælles mål og arbejdsmetoder kan sandsynliggøres ved at snakke om det på forhånd.

Medejerskab sikres bedst ved at alle er med så tidligt i processen som muligt eller i det mindste, at alt i projektet kan diskuteres og ændres. Diversitet kommer helt af sig selv – kunsten her er at undgå at undertrykke den.

Det andet der er interessant er hvordan man organiserer sin arrangørgruppe. Det kan gøres på utroligt mange måder og afhænger i høj grad af scenariet. Der er dog nogle få regler jeg finder næsten universelle:

Klare ansvarsområder – man kan opdele opgaverne på mange måder. Det vigtigste er, at hvert hovedområde har præcis én ansvarlig, og at hovedområderne ikke er så små at opdelingerne bliver ulogiske. Hvis der både er en ansvarlig for Indkøb og en for Madindkøb så skal de hele tiden koordinere, hvilket kan give fejl og misforståelser.

Man må gerne være ansvarlig for flere områder, og man må gerne hjælpe med at løse opgaver på flere områder – så længe der er én tydeligt ansvarlig.

Forslag til opdelingerne kunne være Økonomi, PR, Hjemmeside, Projektstyring, Spildesign og Logistik – hvoraf det kun er de to sidste, man bør overveje at opdele. Uanset hvilken opdeling I laver så lav den ud fra de arrangører der er. Man kan ikke lave en generel opdeling der er gyldig for alle arrangørgrupper og alle scenarier.

Få arrangører – der er mange der vil gerne vil kalde sig arrangører, men det er ikke alle der kan – og vil – bidrage med noget til scenariet. Det er bedre med 3 engagerede arrangører end 10 hvoraf de 7 er med på ”frihjul”. Arrangører der ikke bidrager har en tendens til at ødelægge motivationen hos dem der knokler, særligt hvis de gerne vil tage beslutninger.

Jeg mener de bedst fungerende arrangørgrupper har 2-6 arrangører, optimalt set 3-4.

Single point of contact – fra spillersynspunkt er det vigtigt at I fremstår som en samlet gruppe. Det er forvirrende hvis Peter siger du gerne må spille minotaur og Jens så siger, at du skal spille ork.

Den letteste måde at undgå den slags misforståelser er at sikre, at den ansvarlige for et område også er den, der kan give bindende svar til spillerne. For at holde alle informeret hjælper det med en fælles email som alle arrangører kan tilgå, og som også er den spillerne skriver til.

Hovedarrangør – selvom man ser hinanden som ligeværdige arrangører, er der indimellem brug for en der kan skære igennem. En som kan afgøre twister der splitter gruppen og kan træffe hurtige, vigtige beslutninger på hele projektets vegne, om behovet. Der er ikke tale om en chef men en ”første blandt ligemænd”. Det kan være en god ide at det også er hovedarrangøreren, der er ansvarlig for projektstyring.

Men frem for alt – husk at du gør det for din fornøjelses skyld. Der kan godt komme situationer hvor det er hårdt og surt at være arrangør, men hvis det hele tiden er det, så er der noget galt – og det er som regel noget der kan løses ved at være bevidst omkring hvordan I arbejder som arrangører.

Søren

At lave rollespil er en social ting. Med mindre man er enormt dedikeret, og dårlig til at arbejde sammen med andre, synes jeg altid, man skal finde nogle, at arbejde sammen med. Nogle at dele glæder og sorger med, nogle at støtte sig til, og nogle til at holde humøret højt. Og så bliver alting bare bedre af at få mindst et ekstra sæt øjne på.

Når man sammensætter sin arrangørgruppe er det værd at tænke over, om man dækker alle de klassiske områder der hører til et scenarie. For jeg tror, det er enormt vigtigt at have så mange af kompetencerne "in-house" som muligt. Men hvad er det så? Jeg tror, at hvis der er styr på følgende er man godt på vej:

Spildesign, fiktion, PR/kommunikation, web, logistik, produktion og økonomi. En klassisk fejl, som jeg også selv begår, er at tro at jeg da kan det hele. Lyder det bekendt?

Som Kåreskriver, kan det være ekstremt demotiverende, ikke at have ejerskab eller indflydelse på projektet man arbejder på. Derfor skal man nogle gange passe meget på med at have folk udefra til at lave ting for en. Især hvis det handler om centrale og vigtige dele af projektet.

Hvis man ikke kan klare sig uden underleverandører, så tror jeg enten man skal tage dem med ind i projektgruppen, eller betale dem for det. På den måde opnår enten en følelse af medejerskab og -ansvar, eller man har i det mindste en klemme på dem. Det ses nemlig alt for tit, at en entusiastisk underleverandør lover og lover, men bare ikke leverer til sidst.

Det handler om styring, og det forgår bedst i et samarbejde, og med fælles ansvar. Når så ansvaret på et tidspunkt er fordelt, og alle forventes at løse deres del af opgaven, har jeg gode erfaringer med, koble en understudy til alle ansvarsposter. Det kan sagtens være en arrangør, der har andre ansvarsposter, eller det kan være en medhjælper.

Det vigtige er, at alle har nogle at sparre med i forbindelse med deres specifikke område. På den måde slipper man for enormt lange fællesmøder hvor alting skal diskuteres, og man sikrer, at alle har nogen at arbejde sammen med, og spørg til råds.

Ang. Spillerkontakt tror jeg det er enormt vigtigt, at der er en enkelt spiller, der har ansvaret for al spillerkontakt. Hvis man har en åben kontaktform som Kåre foreslår, så risikerer man alt for let at spørgsmål glider ud mellem ansvarsområder, eller at nogle ikke lige får svaret. Så udpeg én arrangør – gerne en, der er centralt placeret i projektet – der kan stå for al kontakten.

Hun kan sagtens sende spørgsmål videre, men det er hendes ansvar at tjekke mail, forum, Facebook osv. dagligt, og svare spillerne med det samme. Evt. bare med et "vi vender tilbage" og så huske at følge op.

Claus

Når du går i gang et projekt, så er det oplagt at gøre det sammen med andre. Men nogle gange er det også værd, at overveje om man ikke skulle lave det selv. For selvom der er masser af fordele ved, at være flere, så er der også nogle fordele ved bare at være en enkelt i førersædet. Nogle af dem er nemme at få øje på, mens andre er mere uventede.

Hurtig beslutningsproces - Selvom to mennesker kan være nok så enige, så tager det stadig tid at få diskuteret detaljer på plads. Det skal ikke undervurderes hvor meget hurtigere det går at være en end to. Især hvis man ikke ser hinanden hele tiden – og det er trods alt ikke alle arrangører, der bor sammen eller arbejder sammen til hverdag.

Nem forventningsafstemning – Noget der knuser mange arrangørgrupper er når folk bliver uenige om hvem der skal lave hvor meget. Det ender næsten altid med at nogle laver mere end andre og at nogle ikke får lavet det de har lovet/regnet med. Det kan en arrangørgruppe sagtens overleve, især hvis folk har grundlæggende forståelse for, at det bliver sådan og godt kan lide hinanden, men det kan også gå helt galt. Er der kun arrangør er det problem pist væk.

Enormt lærerigt – En af de forfærdelige ting ved os mennesker er, at vi er virkeligt gode til at fornægte ting og bilde os ind, at virkeligheden ser anderledes ud end den gør. Jeg er ingen undtagelse.

Men når du laver et projekt alene (eller i hvert fald som eneste arrangør), så er det meget sværere at give andre skylden for når noget går galt. Omvendt ved du også, at når det virker er det nok i høj grad din fortjeneste.

Der er selvfølgelig andre fordele ved, at være alene om at lave et scenarie, men det her er tre af dem, som vejer tungt. Jeg vil ikke anbefale dig, at lave dit første scenarie alene, men har du et par på bagen, så er det spændende at prøve, at lave noget hvor det kun er dig, der bestemmer.

Også selvom der er områder du ikke mestrer. Bare fordi du er ene-arrangør kan du sagtens have hjælpere (se *Frivillige hjælpere*).

Råd #2



Alle scenarier koster penge. Ofte så mange penge, at man er nødt til at lægge en form for plan – bedre kendt som et budget. Et budget er ikke i sig selv kompliceret, men der er mange tvivlsspørgsmål når man laver og bruger det for første gang.

Hvad ting koster og hvordan man lægger et budget er hvad det er – det afhænger af hvordan man arbejder og projektets natur, og kan være lidt svært at sige noget generelt om.

Det man derimod kan sige nogle generelle ting om er hvordan man bruger et budget optimalt, og det kaster vi os så ud i på de kommende sider.

“Budgetlægning”

Kåre

Budgettet er det vigtigste økonomiske redskab som arrangør. Det er det der sikrer at du som arrangør ikke står med en regning som du eller din forening hæfter for efterfølgende samtidig med at deltagergebyret er til at betale for deltagerne og visionen bliver realiseret.

For at kunne gøre alle de ting er budgettet en del af næsten alle større beslutninger, fordi de som oftest har økonomiske konsekvenser på den ene eller den anden måde.

Den første opgave for budgettet er helt tidligt i projektet. Her skal deltagerpris balanceres op mod det man som arrangør gerne vil med sit scenarie. Hvor meget dyrere bliver det hvis vi skal leje drømmeslottet? Hvis vi skal sørge for mad til alle spillerne, hvad kommer det til at koste? Hvor mange deltagere er minimum hvis vi skal kunne afvikle scenariet? Hvad kommer scenariet til at koste?

Resultatet af det arbejde er et regneark hvor man kan stille på nogle variable – som f.eks. deltagerantal, deltagerpris, madudgifter, osv. – og få en ide om hvilke konsekvenser det har. Således kan man bruge det til at træffe beslutninger såsom minimum deltagerantal, de 3 S'er (se **De 3 S'er**), kulisser (se **Kulisser**), osv.

Det er den første, kritiske opgave for budgettet – at være beslutningsstøtte værktøj for en masse kritiske beslutninger. Og mange stopper med at bruge budgettet her. Det er en fejl.

Det fulde udbytte af budgettet får man nemlig kun, hvis man vedbliver med at bruge det aktivt gennem planlægning og afvikling af scenariet. Et budget er kun et arbejdsredskab – i takt med at projektet udvikler sig kan det være nødvendigt at lave tilpasninger. Måske får man markant færre tilmeldinger end planlagt? Måske bliver location billigere? Tilskud fra fonde? Billigere mad end forventet?

Det kræver altså sammen justeringer i budgettet, så man fortsat kan træffe informerede beslutninger.

For at understøtte det bør man således som minimum holde styr på 2 tal for hver budgetpost; nuværende budget og faktiske omkostninger.

Nuværende budget er det oprindelige budget der løbende er blevet justeret i takt med projektet har udviklet sig. De faktiske omkostninger er de ting man allerede har købt og betalt. Det kan man løbende bruge til at holde et overblik over ens bundlinie.

Hvis det viser sig at man vil få overskud kan man overveje at bruge flere penge på at gøre scenariet endnu bedre eller lette arbejdet for arrangører eller spillere (se **Lønnet arbejde**). Hvis man mangler penge, kan man overveje om man skal skære noget væk – eller om man i yderste konsekvens skal aflyse scenariet helt.

Når man er helt færdigt med scenariet kan man sammenholde det originale budget og de endelige omkostninger. Man kan komme langt i forhold til at gøre sit næste budget endnu bedre ved at se hvad man overvurderede og hvad man undervurderede.

Jeg mener desuden at et overordnet budget for scenariet bør være tilgængeligt for spillerne. Det gør det let for dem at gennemskue hvad deres penge går til og dermed lukke nogle diskussioner omkring deltagerprisen.

Det er dog vigtigt at man kommunikerer overfor spillerne at det ikke er tiltænkt som et oplæg til debat om detaljer i arrangørernes planlægning – ellers ender man med at skulle forsvare alle mulige småbeslutninger.

Jeg har derudover egentlig kun 2 budgetregler som jeg mener er alment gyldige:

1: 10% af ens indtægter skal være afsat til uforudsete udgifter, dog ikke mere end 15.000 DKK. Brug dem kun på ting der reelt er uforudsete – ekstraregning på rengøring, et vejskilt man ødelagde, mistet depositum på teltleje grundet skader. Man kan sige, at man først skal bruge af dem, når det er for sent at justere i budgettet. Det der bliver tilbage er ens overskud.

2: Hvis man budgetter med et betragteligt overskud (mere end 10% af indtægterne) bør man informere spillerne om dette. Tilsvarende bør man informere, hvis man aflønner nogen, som spillerne ville forvente ville arbejde ulønnet.

Claus

Et råd fra mig:

Lad være med at arbejde med åbne budgetter. Det virker som en rigtig god ting, og i visse tilfælde kan det være smart at fortælle sine spillere hvad nogle af deres penge går til, men det giver mest bare bøvl, brok og spekulation. Er folk interesserede i budgetter, så kan du overveje om du har lyst til at diskutere det med dem – nogle gange kan det være en god idé, andre gange er det noget du bør holde dig fra.

Men at lægge et offentligt budget op er næsten altid en direkte invitation til skænderier. Nogle vil synes det er for meget, at der bliver brugt så meget på toiletter. Andre vil synes det er skandaløst der bliver brugt så lidt. Nogle er vant til at købe mad ind til ingen penge fordi de har en god kontakt, og vil brokke sig hvis du ikke har formået at få samme rare deal.

Andre vil jamre hvis du har brugt for lidt penge på mad i forhold til hvad de forventer. Især til *Pick-up-and-Play* scenarier (se ***Pick-up-and-play***), hvor du leverer en masse ting til spillerne, kan det nemt give problemer.

For måske er de ting, som spillerne tænker som værende dyre (udlånskostumer) noget som du har i forvejen, mens udgifter de ikke kan forstå (mad og drikke til dit bygge-, og oprydningsscrew) sluger en hel del penge.

At diskutere budgetter med spillere er altid en god idé, for det gør dem gerne klogere til fremtiden og langt de fleste spillere er jo i bund og grund rimelige mennesker, som gerne vil høre på dine argumenter. Men uden en chance for dialog bliver budgetter nemt noget der danner grundlag for misforståelser, uenigheder og dårlig stemning.

Nå, ja, jeg har også et andet godt budgетtip til dig som arrangør. Tag en diskussion med dine medarrangører eller din foreningsbestyrelse om hvor meget det forventes, at du som arrangør skal ende med at bruge penge på at lave scenariet.

Nogle foreninger ser det som en selvfølge, at forplejning og transport til arrangører bliver betalt – også til møder, location-scouting, osv. Andre foreninger kører en anden økonomisk politik og ville aldrig tillade, at scenariet betalte for arrangørernes pizza til deres plotskrivningsaften.

Jeg skal ikke gøre mig til dommer over hvad der virker bedst. Men det er smart at være sikker på at alle er enige til at begynde med, så du ikke lige pludselig står med 1.000 kr. i kvitteringer, som du ikke får refunderet fordi udgifterne bliver anset for at være ”unødvendige”.

Så hellere vide det på forhånd, og måske sige ”Hvis vi selv skal betale, så er det tredje location-besøg måske ikke SÅ nødvendigt”.

Søren

For det første, kan du roligt lægge dit budget op. Hvis du har budgetposter, der ser meget høje eller lave ud for eksempel fordi du har lavet en rigtig god aftale, eller vil skrue op for luksussen på et bestemt punkt, så skriv det som note til budgettet. Der kommer helt sikkert diskussioner, men tag dem stille og roligt med spillerne, og brug det som en positiv mulighed for at forklare om dine planer

Jeg er meget enig i Kåres oplæg, men har et par tilføjelser.

De 10% til uforudsete udgifter må ikke bruges før scenariet starter! De er en sikkerhedsventil, der skal redde din økonomi når først, det hele kører, og det kan være svært at træffe gennemtænkte økonomiske beslutninger. I løbet af forberedelserne og opsætningen må du bide i det sure æble og omprioritere, hvis noget går galt – ikke bruge af de 10%!

Der hører tre kolonner til den løbende økonomistyring. For dit budget (selvom det er opdateret) og dine afholdte udgifter (kvitteringer) giver ikke et ordentligt øjebliksbillede, og det har du brug for.

Mellem de to kolonner ”budget” og ”afholdt” bør der være en tredje, du kan kalde ”løbende”. Så længe, du ikke er begyndt at bruge penge på en budgetpost (benzin for eksempel) skal der under ”løbende” stå det budgetterede beløb. Det skal der også, når du har tanket et par gange, og så længe, du ikke er færdig med at bruge pengene i den post.

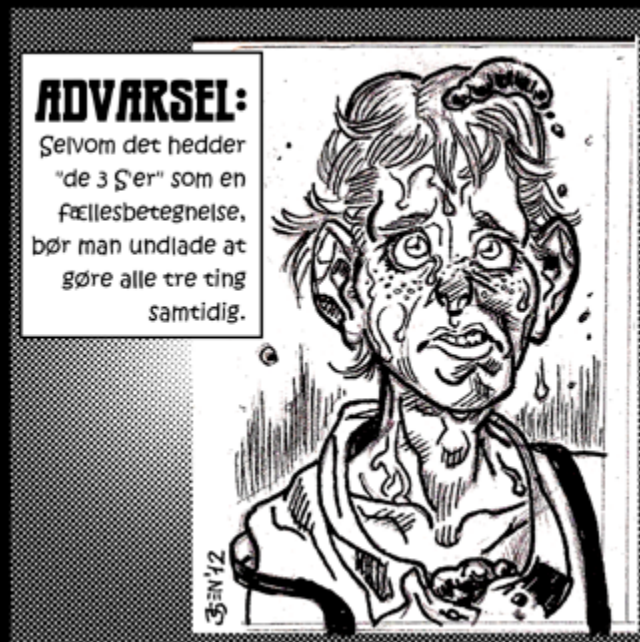
Nogle poster er først færdige, når projektet er ovre, mens andre (PR for eksempel) lukkes meget tidligere. I det tilfælde skal du skrive beløbet fra ”afholdt” kolonnen under ”løbende”. Således bliver ”løbende” en blanding penge du rent faktisk har brugt, og de penge, du stadig forventer at bruge (budgettet), og hvis du opdaterer det ofte, så giver det hele tiden det bedste bud på økonomien lige nu og gør, at du kan træffe beslutninger.

Når hele projektet er færdigt er ”løbende” og ”afholdt” kolonnerne ens, og så har du i øvrigt også lavet dit regnskab. Jeg beklager, hvis det gik for stærkt. Du er velkommen til at kontakte mig, hvis du vil vide mere.

Dit budget er en plan, og derfor skal du følge det. Ligesom du skal følge de andre planer du lægger. Jo mere detaljeret dit budget er, jo mere kan der se ud til at kunne gå galt. Men det er ikke rigtigt. Du kan bare se når tingene går galt, og kan rette op på dem med det samme, i stedet for at få ubehagelige overraskelser bagefter. Så når budgettet siger nej, så er det nej!

Du kan godt rette det til, og omprioritere, men hvis ikke du retter dig efter budgettet, (eller hende, der sidder på det) så har du dømt dig selv og din forening til underskud. Smart ikke?

Råd #3



De tre S'er er et af de mest udbredte "fagudtryk" i rollespilmiljøet og et af de eneste, der handler om logistik og produktion (resten handler om fiktion og spil-design). Begrebet betyder slet og ret Spise, Skide og Sove, og bruges om de løsninger arrangører vælger, når de skal planlægge den logistiske del af et scenarie.

Den ærgerlige grund til at de fleste rollespillere har hørt udtrykket er, at der er alt for mange rollespil, hvor de gode oplevelser og fede scener arrangørerne har planlagt drukner i trætte, sultne spillere, der ikke kan abstrahere fra at deres basale behov ikke bliver tilfredsstillet, og derfor ikke har noget positivt at sige om spillet bagefter.

"De 3 S'er"
(Spise, Skide, Sove)

Søren

I ledelsesteorien findes en gren, der hedder behovsteori. Den siger (forsimplet) at mennesker ikke kan koncentrere sig om pligter og fornøjelser før de ved, at deres basale behov bliver stillet. Det gælder også for rollespillere. Det kræver nemlig overblik og energi at spille godt rollespil, og det forsvinder hvis man ikke kan holde blodsukkeret oppe, er sulten eller træt.

Derfor er det så vigtigt, at arrangører tager de basale behov alvorligt og finder de rigtige løsninger.

Det første S (Spise)

Der er rigtig mange måder at afvikle maden i forbindelse med et rollespil, men grundlæggende kan de deles ind i tre grupper: Enten laver spillerne selv deres mad i de hold og grupper, de nu spiller. Det kræver, at du tænker over, hvordan maden fordeles til dem, og hvis de skal købe maden for spil-penge, skal du overveje, hvad der skal ske med hold, der ikke har flere penge, (evt. hvis de er blevet bestjålet).

Alternativt laves maden på kroen i landsbyen eller køkkenet på U-båden, og det er kun en lille del af spillerne, der laver mad til resten. Igen er det farligt, at lade spillernes mulighed for mad afhænge af deres rollers økonomi, men et andet problem er de spillere, der skal lave maden.

Hvis ikke de er NPC'er, så giver det tit problemer, fordi spillerne kan have meget svært ved at få en ordentlig spil-oplevelse, når de skal bruge mange timer på at servicere andre. Så hvis du vælger den løsning, så tal med spillerne om hvordan kroen indrettes så kokke og opvaskere kan spille med kunderne og hinanden, så de ikke bliver glemte.

Sidste mulighed er at lave maden centralt og finde en passende måde at dele den ud. Hvis ikke det er vigtigt for spillernes oplevelse, at de er involveret i madlavningen, vil jeg normalt anbefale det sidste.

Sørg i øvrigt for at sætte penge nok af i budgettet. Beregn mindst 150 kroner per mand per weekend, og gerne mere. Især, hvis du har særlige ambitioner for maden. Og husk i øvrigt, at simpel varm mad er billigere end rugbrød med en masse forskelligt pålæg.

Det andet S (Skide)

Toiletopgaven er i virkeligheden ret simpel. Der hører mindst to festivaltoiletter til 50 spillere i en weekend, og de koster omkring 2.000 kroner. Sørg for at se efter om firmaet leverer alcogel (desinficerende håndsprit) og toiletpapir, og husk ellers at købe det.

Alcogel fås i de fleste større supermarkeder, i matas, eller på apoteket. Tænk dig rigtig grundigt om, hvis du overvejer at spillerne skal være ingame på toiletterne. Kommer det til at ske? Kommer det til at bidrage positivt til oplevelsen? Er det arbejdet med at lave ingame toiletter værd? Og er du i gang med at sænke komforten?

Det tredje S (Sove)

Sørg for at spillerne sover så godt som muligt. Hvis ikke det er strengt nødvendigt, så lad være med at tvinge spillerne til at bruge in-game sovegrej, og brug lidt krudt på at finde den mest komfortable løsning, der passer med scenariets rammer. Måske behøver spillerne overhovedet ikke sove i selve settingen, men kan forlade den, og sove indendørs i senge hver aften og vende tilbage inden spillet starter om morgnen?

Måske fremgår det, at jeg synes, man skal gøre det så komfortabelt som muligt for spillerne at deltage i scenariet. For i langt de fleste tilfælde, får spillerne en dårligere oplevelse hvis de presses på de 3 S'er, og i langt de fleste tilfælde holder de alligevel op med at spille rollespil, når de skal på toilettet eller i seng og starter først igen efter, de har fået deres morgenkaffe/-cola.

Men der er selvfølgelig masser af spil, hvor det giver god mening, at inddrage de 3 S'er i oplevelsen. Især maden er oplagt, og de fleste rollespil sørger da også for mad, der passer med fiktionen. Jeg mener godt, man kan bruge maden til at få spillerne til at føle sig pressede også, men aldrig på mængden.

Man kan dog sagtens servere virkelig kedelig mad eller mad, der ser ulækker ud og på den måde sende signaler til spillerne, men sørg for at alle bliver mætte, og evt. for at de kan spise frugt eller snacks løbende for at holde energien oppe. På samme måde kan man godt arbejde med hvordan spillerne sover, hvem de sover sammen med, og hvornår de sover. Man kan også godt vække dem tidligt eller voldsomt, eller skubbe deres døgnrytme. Men sørg for at alle har mulighed for mindst 6 timers søvn i døgnnet og mere, hvis ikke det er sammenhængende.

Hvis I laver nogle usædvanlige løsninger (udskifter toiletterne med gravede latriner for eksempel) så husk at skrive det på hjemmesiden inden spillerne begynder at melde sig til. Det kan betyde enormt meget for nogle, og spillere hader at blive overraskede på de her punkter. Husk i øvrigt at gøre det klart, hvordan alle tre ting løses, og hvad spillerne selv skal medbringe (sovegrej, kogevej, bestik osv.)

Claus

Jeg er grundlæggende enig med Søren i hans udlægning af hvordan du tackler de 3 S'er. Derfor vil jeg komme med et par tips til hvordan du slipper for overhovedet at have noget at gøre med så mange af dem som muligt.

Spise – Hvis dine spillere får at vide på forhånd, at scenariet ikke leverer maden, men at de selv skal stå for den, så vil de spillere som har høje krav til mad automatisk bruge flere ressourcer på mad end de spillere, som har det fint med toastbrød og 3-stjernet spegepølse fem dage i træk.

Det fjerner en frygtelig masse besvær og er især til store scenarier en fantastisk løsning. Du skal selvfølgelig overveje om du vil bruge nogle kræfter på at gøre det nemt for spillerne alligevel (ved f.eks. at have en køletrailer – sådan en koster et par tusind og er nem at arbejde med). Men du kan gøre dit liv MEGET nemmere ved at lade spillerne stå for deres egen mad.

Skide – Det er straks sværere at få spillerne til selv at tage toiletter med. Til gengæld er der mange locations hvor toiletterne allerede er der i forvejen – specielt hvis du ikke er ude i skoven. Skoler, hoteller, spejderhytter og fabrikshaller har oftest egne toiletter, og det gør det nemt at slå den skid.

Er det et skovscenarie kan du også få spillerne til at gå ud i skoven og få det bedste ud af det. Det er ikke ligefrem en luksusløsning, men til gengæld er det utroligt nemt – især for dig som arrangør. Og det skal ikke undervurderes hvor meget det betyder, at du ikke skal bruge energi på at tænke på lort.

Sove – Jo bedre spillerne sover, jo bedre en scenarieoplevelse får de, med mindre det at sove dårligt selvfølgelig er en essentiel del af scenariet. Men oftest vil de gerne sove så godt som muligt. Du kan dog gøre dit liv mange gange nemmere ved at lade dem tage overnatningsløsninger med selv.

Det kan være alt fra telte og træhuse til udendørsscenarier til madrasser og liggeunderlag til indendørsscenarier. Igen giver det en naturlig udvælgelse blandt spillerskaren, for dem som godt kan lide at sove godt bruger selvfølgelig mere energi på, at sørge for, at det sker.

Bottom line:

De 3 S'er er der hvor mange arrangører fejler. Hvis du ikke vil være en af dem kan du enten få styr på dem – eller du kan bare vælge at lade være med, at lade dem være dit problem. Det koster nok nogle spillere, men gør at du kan koncentrere dig om andre ting.

Kåre

Søren beskriver jo meget godt de generelle overvejelser, og Claus snakker om hvordan man kan minimere arbejdet. Det lader således at være op til mig at tale for at du skal bruge *flere* kræfter på de 3 S'er.

Det første argument er det mest åbenlyse – centralisering reducerer omkostninger, både i tid og penge. Det tager markant mindre tid at lave mad til 200 mennesker i ordentlige køkkenfaciliteter end det tager hvis alle 200 mennesker skal lave mad til dem selv over diverse bålsteder. Der bruges også mindre mad, fordi der er mindre spild. Og ikke nok med det – hvis maden laves af nogle hjælpere kan spillerne bruge tid på at spille rollespil i stedet for at lave mad, og det er jo derfor de er kommet i første omgang.

Det leder til det andet argument – luksus. For det er da en luksus ikke at skulle lave mad i en hel weekend – det er jo næsten en ferie! Det er også luksus hvis man ikke skal have sit eget telt med. Eller hvis der er skaffet lækre toiletvogne med træk-og-slip.

Den slags luksus er penge værd – særligt blandt den voksende gruppe af liverollespillere der er lidt ældre og har fuldtidsarbejde, og dermed har lyst og råd til at betale for, at kunne bruge mest muligt tid på det de synes er sjovest – at spille rollespil.

Men det er så problemet med at bruger kræfter på at gøre de 3 S'er mere luksuriøse. Selvom man bruger centralisering og kan bringe prisen ned, så er det ikke sikkert at spillerne kan se det – det er ikke altid spillerne selv forstår præcist hvor mange penge de egentlig bruger på deres hobby, sjovt nok.

Så hvis man kæler meget for de 3 S'er bliver det endnu mere vigtigt, at have åbne budgetter så spillerne forstår hvorfor scenariet er ”dyrt” (se **Budgetlægning**).

Jeg forstår godt hvorfor man kan føle sig fristet til at udlicitere så mange 3 S opgaver som muligt. Vi laver liverollespil, 3 S er en nødvendighed, ikke en kerneydelse. Men man kan altså gøre rigtig meget for at øge fokus på kerneydelsen, ved at lægge nogle kræfter her. Det synes jeg er værd at overveje.

Råd #4



Alle elsker, at se billeder fra scenarier som de selv har lavet eller spillet med til. Nogle gider endda se billeder fra scenarier, de ikke havde noget med at gøre.

Vi er forholdsvist gode til at lave billeddokumentation til danske rollespil, men hvad med noget mere end det? Hvad med en dokumentationsvideo eller lidt tekst om scenariet? Det er straks sværere at få nogle til at skrive noget klogt om et scenarie, de har lavet. Men bør du gøre det? Eller er det bare spildt lortearbejde?

“Dokumentation”

Claus

Rollespilmiljøet er småt og vi joker tit med, at alle kender alle. Det er selvfølgelig ikke rigtigt, men i forhold til mange andre frivillige miljøer har vi en enorm grad af erfaringsudveksling på personlig basis. Oversat til mindre formelt dansk betyder det, at vi tit drikker os fulde sammen og snakker om de scenarier vi har lavet – og det lærer vi alle sammen noget af. Til gengæld er vi ikke synderligt gode til, at skrive ting ned, og en af de snedige ting ved nedskrevne ting (som denne her bog) er, at ideerne er nemmere at sprede og nemmere at huske.

Der er trods alt en grund til, at der bliver skrevet læssevis af bøger om alt fra kogekunst til børneopdragelse – to andre emner som der ellers også bliver talt en del om. Hvorfor er det så vi er så elendige til at skrive noget ned? Og giver det mening, at lave om på den situation?

Jeg mener selvfølgelig, at svaret er et stort rungende JA! Ellers ville det også være tosset, at skrive denne her bog sammen med Kåre og Søren, som også er store fans af dokumentation. Det, at vi dokumenterer noget gør det nemlig ikke bare nemmere for andre, at lære noget af det, det gør det faktisk også nemmere at huske selv helt basale detaljer.

Der findes erfarne danske rollespilsarrangører, som ikke længere kan huske hvilket år et givet scenarie de har lavet, er fra. Det er selvfølgelig sjældent voldsomt relevant om det politiske containerbysrollespil System Danmarc blev afholdt i 2003, 2005 eller 2007.

Til gengæld kan det være lidt relevant når man skal diskutere idéudvikling om en idé der første gang blev brugt til System Danmarc (som blev afholdt i oktober 2005) var grunden til, at samme idé blev brugt til et scenarie i 2006 og var blevet standard til danske scenarier i 2007.

Hvis vi skal lære af hinanden, så er det snedigt at kunne pege på hvor idéer og koncepter kommer fra. Ellers bliver vi ved med at genopfinde den dybe tallerken, og det eneste vi får ud af det er en kæmpe slåskamp om hvem der gjorde det først.

Vi har til gengæld en enorm fordel, som situationen er lige nu. Det kræver næsten intet at forbedre den. Hvis du som scenariearrangør skriver en A4-side om nogle af de ting der gik godt og dårligt og lægger den online et sted hvor folk kan finde den, så har du bidraget væsentligt til at styrke dokumentationen af danske rollespilscenarier.

Denne her bog som vi har skrevet er så absolut intet definitivt mammutværk, der en gang for alle slår fast hvordan man laver rollespil. Men den er alligevel indtil videre en af de eneste af sin type.

Så hvad forhindrer os i at dokumentere vores scenarier bedre, hvis det nu bringer så mange fordele med sig. Svaret her er desværre imponerende enkelt. Det er røvkedeligt at dokumentere noget som helst.

Grunden til, at der bliver taget så forholdsvis mange billeder til rollespilsscener er jo ikke fordi nogle har sat sig ned og sagt ”Det er vigtigt for os som rollespillere, at der bliver taget billeder.”, men i stedet fordi enkeltpersoner med fotografi som hobby tager deres kameraer med.

Og selvom det ville være lækkert, så er det desværre småt med personer i rollespilmiljøet, som virkelig brænder for at skrive tekster om de oplevelser de har haft. Hov, men de eksisterer jo! En af dem er Kåre, som jævnligt skriver tanker på sin blog og som var idémanden til denne her bog. En anden er Søren, som har skrevet tanker ned efter hver af sine scenarier. Men der er ganske få som dem. Indtil videre.

Hvad gør vi så for at løse problemet? Hvad kan DU gøre? Udover selvfølgelig at dokumentere dit scenarie – som sagt er en A4 side en god start. Det nemmeste er, at tænke dokumentation ind i scenariet fra starten af, ligesom man til store filmproduktioner tænker ”Bag om scenerne” med ind fra starten af.

Det ville trods alt være svært at lave en dokumentar om tilblivelsen af Ringenes Herre filmene med on-set-interviews med Viggo Mortensen, hvis der ikke var nogle, som havde lavet de interviews til at starte med. Og bare rolig, det er ikke det niveau af dokumentation jeg efterspørger. Det er det, at sige fra starten af: ”Vi skal dokumentere det her.”

Som sagt behøver det ikke være noget vildt. Men hvis du har lyst til at dokumentere dit scenarie, så sørg for, at der er en gulerod som lokker, for ellers får du det sandsynligvis ikke gjort.

Sæt penge af i budgettet til at du kan invitere din kæreste på en middag efter du har skrevet dokumentationsteksten. Giv en spiller en gratis billet til scenariet mod, at hun efter det interviewer dig om hvordan det gik og skriver det ned i en læselig form.

Lad være med, at tro at det sker af sig selv og betragt det på linie med toiletter til scenariet. Nødvendigt. Ulækkert. Men kan klares hvis man har det med i sin planlægning.

Og hvad får du så ud af det i sidste ende?

Berømmelse. Respekt. Indflydelse.

Eller måske ikke en skid, indtil der en eller anden dag kommer en arrangør op til dig og siger ”Hey... tak fordi du skrev det om dit scenarie dengang. Det inspirerede mig meget, og det er jeg glad for. Tak”. Og hvis jeg ikke troede at den slags motivation battede, så ville jeg finde på noget bedre at lave end at skrive bøger.

Og det her er trods alt min bog #8.

Kåre

Der er mange ting Claus og jeg er uenige om. Dokumentation er ikke en af dem. Claus har både prædikeret og praktiseret det længe både gennem bøger og foredrag, og jeg har forsøgt at praktisere gennem min blog.

Og nu bevæger jeg mig for første gang til det trykte medie og bogfabrikken Claus støber igen erfaring om til hyldemeter. Men der er plads til mange flere folk deler ud af deres erfaringer på skrift.

Alle de gode argumenter for dokumentation har Claus allerede opridset, så jeg vil så i stedet komme med lidt inspiration til hvordan du får det gjort i det projekt du pukler med.

Gør det tidligt – jo før du gør dig nogle tanker om dokumentation jo lettere er det. At føre en arrangørdagbog hvor du efter hver arbejdsdag sætter dig ned og skriver 3 sætninger der falder dig ind om dagens arbejde er meget lettere end at skrive 20 sider 2 måneder efter scenariet og meget mere værdifuldt.

Gør det let – hvis du sætter dig for store mål med din dokumentation ender det med at den strandes i limbo. Sæt dig i stedet opnåelige mål og sørg for at så meget som muligt af arbejdet sker løbende, så det eneste du skal gøre til sidst er at sortere i dine noter.

Gør det kort – hvis din dokumentation bliver for lang, vil kun meget få folk læse den. Skær ind til benet – eller del den op, så det er let for læseren at finde de emner, der har dennes interesse.

Gør det tilgængeligt – selv den fedeste dokumentation er værdiløs hvis den ikke er tilgængelig. Internettet er godt her, men ting på internettet forsvinder nogle gange igen i takt med at hjemmesider bliver ændret eller lukket. Jo flere kanaler du kan sprede det over – flere hjemmesider, email til folk, lavet på tryk, osv. – jo større er chancen for at det er tilgængeligt for folk i fremtiden.

Gør noget – noget er bedre end ingenting. Uanset hvor rodet, langt og mangelfuldt det er, kan det have værdi for andre arrangører, som graver på nettet.

... og så kom jeg lige i tanke om den arrangørlog jeg skrev til scenariet Udskud. Den tror jeg kommer på bloggen...

Søren

Det fedeste ved dokumentation er når andre arrangører siger: ”Det lyder skide spændende, det I lavede” eller ”Jeg læste dine erfaringer inden mit scenarie og fik det og det ud af det”.

Derfor handler det om at finde ud af, hvad det er for noget generel viden, der mangler der ude, eller hvad det er, der er helt særligt ved netop DIT scenarie, som du kan være stolt af, og som det er sjov og vigtigt at fortælle andre om.

Der er altid et eller andet, man vil gøre lidt anderledes, og lige meget hvor småt det er, er det vigtigt at få ud, så andre ikke skal genopfinde det. Også hvis det ikke virkede.

Da jeg arbejdede med mit første scenarie opdagede jeg hurtigt, at jeg manglede noget helt basal viden:

Hvad koster toiletter til 100 mennesker i tre dage? Og kan jeg nøjes med et? (Det kan man ikke. Beregn mindst 2 festivaltoiletter per 50 mand per to døgn, for omtrent 2.000 kroner). Hvor stort skal et madbudget være? Osv. Derfor besluttede vi, at vi ville skrive alle sådan nogle erfaringer ned efterhånden som vi opdagede dem.

Da så scenariet var overstået skrev vi det hele igennem, tilføjede nogle generelle betragtninger, og så var det overstået.

Til mit næste scenarie producerede spillerne nyhedsudsendelser og andre filmklip under scenariet.

Det syntes vi, var vigtigt at fortælle om, så vi brændte det hele ned på en dvd, og to af de andre arrangører skrev artikler til et blad og en Knudepunktsbog om filmproduktionen og andre dele af scenariet.

Men hvor gør du ellers af din dokumentation?

Du kan for eksempel holde hjemmesiden for scenariet i live. Det har vi gjort på Bolvaerk.dk hvor vi har samlet regnskab, projektbeskrivelse, erfaringsdokumentet, og selv et tykke musik og en brødopskrift fra scenariet. Ellers kan du lægge det op i artikelsektionen på Rollespil.dk eller ligefrem skrive artikler til de årlige Knudepunktsbøger, eller til et blad.

En god ting ved at skrive til et blad eller en bog er, at du forpligter dig overfor redaktionen, og så er det nemmere at få det gjort.

Du kan også holde oplæg, hvor du fortæller om scenariet og jeres erfaringer på nogle af de mange con'er (Hyggecon, Fastaval, Forum eller Knudepunkt for eksempel), men vi vil gerne have, at du skriver noget af det ned også. Eller bare filmer oplægget og lægger det op på nettet.

Hvis du vil lave større ting, som dokumentarer eller håndbøger, kan du søge ekstra penge til det fra Bifrostpuljen eller andre fonde (se **Fondsansøgninger**), hvis ikke, du kan finde dem i scenariets budget.

Råd #5



De fleste arrangører kender problemet, at pengene bare ikke rækker til det, man gerne vil. Man kan bruge timer foran computeren for at vride budgettet på plads, men uanset hvad man gør, er pengene der ikke. Vi tør ikke sætte prisen op, af frygt for at skræmme spillerne væk, og vi vil ikke sætte ambitionerne ned fordi det hele skal være større og vildere. Hver gang.

Tilbage er der kun at løbe hurtigere, og lave sære aftaler og underhåndsdeals, for at få enderne til at mødes. Eller man kunne selvfølgelig bare søge nogle penge, ikke?

“Fondsansøgninger”

Søren

Det er et reelt problem, at der aldrig er penge nok til at betale det, et scenarie koster, og hovedårsagen er, at spillere er forvænt med meget lave priser, fordi kampagnerne er så billige, og fordi der altid er ildsjæle (og hurra for dem) som knokler sig i stykker for at holde deltagerbetalingen nede.

Det betyder desværre, at arrangører tit har meget store problemer med at finansiere projekterne. Det er et problem fordi de kriminaliserer sig eller knokler så hårdt, at det kan gå udover deres liv udenfor hobbyen eller ligefrem helbred. På den anden side er det selvfølgelig positivt fra et forbrugersynspunkt, at prisen holdes kunstigt nede.

Udgifterne til et scenarie kan grundlæggende deles op i to grupper. De variable udgifter der er afhængige af antallet af spillere indeholder typisk mad og toiletter, men kan også indeholde telte, leje af location (især indendørs), osv. De faste udgifter er nemmere at have med at gøre fordi de ikke (eller kun meget lidt) varierer med spillerantallet.

Det er meget forskelligt, hvordan udgifterne er fordelt på de to grupper, og det afhænger af scenarietypen. De variable udgifter dækker normalt de basale behov (de 3 S'er Henvisning). Derfor udgør de også størstedelen af prisen til mange af sommerscenerierne, der typisk koster 3-500 kroner for en weekend.

Hvis man kan "nøjes med" en stak middelaldertelte, en location, mad og toiletter, og spillerne klarer resten, er der typisk rigelig med penge til enkelte scenografiske elementer osv. fordi, der typisk er mange spillere til at betale for det.

Men hvis man vil noget ekstraordinært, som at bygge en containerby på en plads midt i København (true story) eller vil bygge en rumstation, så vokser de faste udgifter pludselig voldsomt, og det kan være svært at dække dem med deltagerbetalinger og samtidig holde prisen nede.

Derfor bliver det mere og mere almindeligt, at især de små og/eller specialiserede scenarier søger penge fra private fonde og offentlige puljer til at spæde budgettet op. Der er nemlig masser af penge derude, og når man først har lært hvordan man gør er de relativt lette at få fat i. og en støtteportion på bare 25.000 fordobler budgettet til et 50-mandsscenario der koster 500,-.

Jeg tror, det er nemmere at søge penge end det er, at ændre spilleres forskruede opfattelse af hvad ting koster (den er nemlig overhovedet ikke begrænset til unge spillere eller folk, der ikke har prøvet at arrangere selv, selvom man skulle tro, ældre, erfarne arrangører havde lært det), og derfor mener jeg, det er oplagt, at overveje fondsansøgninger som en del af planlægningen af et scenarie.

De fleste fonde har forskellige krav til projekter, der skal have støtte. Det kan være at scenariet skal være nyskabende, at det skal have en europæisk dimension, eller at det skal udvikle rollespil på lokalt eller nationalt plan. De fleste takler den slags ved at vinkle ansøgningerne, så de passer, og så lave det de plejer. Fondene ved godt, det foregår sådan, og alle er glade. Andre bruger kravene som kreative benspænd til at finde frem til fede elementer i deres projekter, og bliver på den måde mere bevidste om at det, de laver, har en blivende værdi.

Det mener jeg er positivt, og som sagt sparer fondsansøgnigner én for alle de sure ekstra arbejdstimer og shady aftaler. Og så giver fondene os muligheden for at udføre nogle af vores rigtig vilde ideer, eller få indkøbt det ekstra telt eller kostume, der gør scenariet, kampagnen eller foreningen sjovere at arbejde med og deltage i.

Et problem er dog, at det kan tage meget lang tid, at søge penge og svare på uddybende spørgsmål, og så stiller det ekstra krav til regnskabet. Derudover, må man ikke lave overskud (så skal fondene have penge tilbage) og man får ofte kun 70-80% af støtten før scenariet bliver afholdt.

Resten skal købes på regning eller lægges ud. Og så er der det problem, at når man søger om penge indgår man en "kontrakt" om hvad man vil lave. Bryder man den, risikerer man at skulle betale alle eller nogle af pengene tilbage. Den gode side er jo, at man bliver tvunget til at tænke projektet igennem, skrive en udførlig plan og et gennearbejdet budget. Noget som alt for få arrangører prioriterer højt nok, efter min mening.

Så alt i alt, giver fondene en oplagt mulighed for at lave gode og spændende projekter uden alle problemerne, og som bi-effekt giver de ofte mere gennearbejdede projekter, med større chance for at lykkes.

Der findes forskellige guides til fundraising på nettet, og Bifrost kan som regel hjælpe, eller sende dig videre til nogle, der kan. Bifrost har i øvrigt også sin egen pulje til mindre projekter: Bifrostpuljen.

Claus

Nu har Søren mest skrevet noget om hvorfor man søger fonde og ikke så meget om hvordan man rent faktisk søger dem, og det er der god grund til. Fondene har nemlig forskellige ansøgningskemaer, forskellige ting de lægger vægt på og forskellige krav til ansøgere. Men en ting har de alle sammen til fælles.

Der er ingen fonde, der giver penge til folk, der ikke sender en ansøgning afsted! Så bare det, at kradse dit navn ned på et stykke papir og skrive ”Vi vil gerne have 50.000 kr.! Please!” og så sende det, giver dig større chancer for at få fingrene i nogle af de forjættede fondspenge end hvis du sidder derhjemme og bruger time efter time på at finpudse din ansøgning og ikke sender den afsted fordi den ikke er god nok. Og selvom eksemplet er grotesk, så er det stadig rigtigt.

Jeg har mødt utroligt mange rollespillere, som har talt i timevis om fonde, men aldrig har sendt så meget som en eneste ansøgning. Men guess what? En fondsansøgning er ikke som en eksamen.

Hvis du sender en som de ikke bryder sig om, så er der gode chancer for, at du kan få noget feedback på *hvorfor* de ikke brød sig om din ansøgning – især ved de mindre fonde. Og så kan du gøre det bedre næste gang.

For selvom det selvfølgelig tæller ned i bedømmelsen hvis en fond har modtaget ugentlige ansøgninger fra dig i to år, som de alle har givet afslag på, så er det de færreste fonde som tænker ”Hende har vi hørt fra en gang. Vi gider ikke læse den nye ansøgning.”

Så jeg vil ikke sige noget klogt om hvordan du skal sætte dine budgetter sammen i forhold til fonde eller om hvordan du skal skrive din fondsansøgning. I hvert fald ikke her. For der findes masser af udmærkede guides til andetsteds. Jeg vil i stedet understrege en simpel sandhed, som mange har svært ved at få ind i hovedet og som derfor måske også kan hjælpe dig.

”Det er ligegyldigt hvor god din ansøgning er, hvis du ikke sender den afsted!”

Kåre

Claus og Søren har både sagt en masse kloge ting og har tilsammen cirka tusinde gange flere erfaringer med fonde end jeg, så jeg vil blot tilføje et par mindre pointer jeg synes jeg mangler i det de har skrevet.

Fonde er ikke svaret på alting. Hvis jeg havde 100 kroner for hver gang jeg har hørt en vordende arrangør beskrive en vild ide og finansiere den med et "vi søger bare nogle fonde", så behøvede jeg aldrig selv at søge fonde til noget som helst. Det er som om at fonde er en undskyldning for ikke at behøve at gennemtænke sine ideer. Selvom fonde kan give mange penge, så sætter de også typisk nogle krav, og der er nogle ting der er nærmest umulige at få fondspenge til (f.eks. transport).

De rigtig store penge kræver ofte at man søger fondene i meget god tid. Men kritiske dele af scenariet kan være afhængig af om man får disse fondspenge for ellers er der ikke råd til at leje borgen, købe den gamle fiskekutter eller hvad man nu har brug for.

Således er det vigtigt at huske at du har brug for afklaring på om du får penge fra disse fonde inden du offentliggør scenariet – eller som minimum have en plan for hvordan scenariet kan gennemføres uden fondspengene og uden (alt for) skuffede deltagere.

Søren er inde på afrapportering – som kan tage rigtig mange ressourcer efter scenariet hvor mange arrangørgrupper ofte ikke har så mange kræfter længere. Sørg derfor for at have et godt overblik over kravene og undersøg i særdeleshed, om der er overlap mellem forskellige fondes krav.

Det vil være træls at stå med et tilbagebetalingskrav på 20.000 et halvt år efter scenariet fordi ingen gad lave afrapporteringen.

Jeg vil ikke sige du ikke skal søge fonde, for jeg synes ikke det er en dårlig ide. Men brug det ikke som en sovepude for manglende (budget)planlægning og sørg for at du eller spillerne ikke kommer til at lide under, hvis de ikke får pengene.

Og send så den ansøgning afsted.

Råd #6



De fleste arrangører ønsker at lave så fed en oplevelse som muligt for så mange deltagere som muligt. De fleste spillere ønsker at få en fed oplevelse. Som arrangører knokler vi for at give spillere en fed oplevelse, og spillerne knokler for at give dem selv – og de øvrige spillere – en fed oplevelse.

Men selv når vi lykkedes med at realisere det scenarie vi havde planlagt sker det alligevel, at der er nogle spillere, som ikke får en fed oplevelse. Hvordan kan det være? Og hvad kan man gøre som arrangør for at undgå dette?

“Forventningsafstemning”

Kåre

Hvis du læste intro-teksten på den foregående side kan du nok regne ud at jeg mener svaret er, at vi skal blive bedre til forventningsafstemning. Med det mener jeg, at vi skal gøre en indsats for at alle interessenter – spillere såvel som arrangører – er klar over hvilken type oplevelse de får til scenariet, hvad og hvor meget de skal yde for det og hvad de får til gengæld. Det er min påstand at der ikke findes dårlige scenarieoplevelser – kun dårlige forventningsafstemninger. Næsten samtlige dårlige scenarieoplevelser jeg har haft inkluderede en dårlig forventningsafstemning som gjorde, at jeg ikke forberedte mig korrekt til scenariet. Og mine allerbedste har allesammen inkluderet en god forventningsafstemning.

Ved forventningsafstemning drejer det sig både om at beskrive de praktiske rammer og deres ansvarsområder såvel som at forsøge at beskrive spiloplevelsen i generelle træk så man har en ide om den rollespiloplevelse man skal forberede sig til.

Forventningsafstemning foregår egentlig mange steder. Der er en internt mellem arrangørerne ("Hvad er det vi vil lave?") der er internt blandt spillerne og i spillergrupper ("Hvad for en oplevelse vil vi gerne have (sammen)?") og der er en mellem spillere og arrangører. Det er særligt den sidste der er interessant og en smule svært.

En almindelig udfordring er, at scenariet ændrer fokus eller koncepter undervejs. Det er meget naturligt fordi de færreste scenarier er fuldstændig fast defineret fra start – spillerinput, nye ideer eller muligheder kan præge arrangørerne i bestemte retninger.

Det kan være svært (endda uønsket!) at undgå, og det bedste man kan gøre er at være bevidst omkring når det sker og så kommunikere det så klart ud som muligt – og holde større ændringer på et absolut minimum. Det er muligt du får en genial ide dagen inden scenariet går igang, men hvis det clasher med det spillerne allerede har fået at vide gør det næppe spillernes oplevelse bedre.

En problematik der ofte viser sig i store eller uerfarne arrangørgrupper er intern uklarhed. Måske har arrangørerne ikke snakket tingene ordentligt igennem eller måske har forskellige arrangører forskellige ideer.

Så arrangør Søren beskriver scenariet med fokus på byspil til bagergruppen mens arrangør Peter beskriver et fokus på kamp mod monstre til lejesoldaterne – de to grupper kommer således med forskellige forventninger til scenariet og det kan ødelægge begge gruppers oplevelse. Den bedste måde at undgå det på er at snakke scenariet ordentligt igennem i arrangørgruppen eller sikre, at det kun er nogle få af arrangørerne der forklarer centrale elementer til potentielle spillere.

Nogle gange har arrangørerne også nogle planer de ikke kan realisere. Måske bliver det for dyrt, måske tager det for lang tid, måske er der en arrangør der ikke får løst sin opgave fordi Virkeligheden(tm) tog hans tid. Det bedste værktøj her er ikke at love noget man er i tvivl om hvorvidt man kan få gjort. Og hvis uheldet så er ude og man ikke får lavet alle de fede potions man har lovet spillerne skal man hurtigst muligt meddele det til dem, så alle dem der havde planlagt at spille alkymister kan nå at lave nogle selv.

Den sidste, almindelige årsag er min egen personlige kæphest – det er nemlig når forventningsafstemningerne mellem arrangører og spillere er forskellige fra spillergruppe til spillergruppe. Som arrangør kan det være fristende at sige ja til spillere selvom deres koncept ikke passer ind i scenariet – særligt hvis de kommer med en stor gruppe, for man vil jo gerne underholde så mange som muligt.

I virkeligheden gør man både dem og de øvrige deltagere en bjørnetjeneste (i ordets oprindelige betydning) fordi de kommer til scenariet med forkerte forventninger. Dem der kommer for at spille bønder i et simulationsscenario bliver irriterede over ridderne der kommer og skal være helte ved at slå orkerne ihjel – og ridderne bliver sure på bønderne over, at de ikke gider at spille udsatte bønder i deres heltescenario. Ja, man fik 10 spillere mere. Men de fik ikke en god oplevelse, og det var der 20 andre spillere der også blev skuffet.

Kunsten her er at finde ud af hvad spillerne i virkeligheden vil. Hvorfor vil de gerne spille riddere? Er det fordi de gerne vil have lov at tage våben med til scenariet? Jamen så skal de måske være byvagter i stedet for. Er det fordi de gerne vil være i centrum? Så skal de måske spille den lokale borgmester med familie. Fordi de vil slås mod monstre i skoven? Så skal de måske slet ikke deltage!

Det er en vigtig pointe. Det er ingen skam i at lave en forventningsafstemning som gør, at folk vælger scenariet fra – tværtimod. Selvfølgelig er det fedt at have mange deltagere men det er vigtigere, at alle de deltagere man har, *vil det samme*.

At de alle har samme ide om hvilken historie der skal fortælles og hvordan – og lige så vigtigt, hvad historien ikke skal handle om og hvordan den ikke skal fortælles.

Forventningsafstemning foregår også på det praktiske plan. Det er som regel lettere, men det er også et tilsvarende større problem hvis det går galt. Intet ødelægger spiloplevelsen som at dukke op og finde ud af, at man skulle have haft eget telt med at sove i. Så selvom meget af det jeg har skrevet er centreret omkring spiloplevelsen så husk også, at forventningsafstemme omkring de praktiske ting.

Og husk; en god forventningsafstemning indebærer i lige så høj at sige hvad scenariet ikke er som hvad det er. Den involverer at sige ”I stedet for kunne I...” og indimellem ”Nej tak.”. Men i sidste ende betyder det en bedre oplevelse for alle dem som deltager, og det er det alle ønsker.

Søren

Det første du skal gøre, for at kunne forventningsafstemme (og jeg er helt enig med Kåre om, at det er fundamentet for gode oplevelser) er at blive enig med dig selv og de andre arrangører om, hvad det er, I vil lave. I skal kunne formulere pointen, visionen eller spillernes oplevelse i meget få sætninger (1-3). Det sørger for, at I er klar over, præcis hvad det er I laver, og præcis hvad det er, spillerne skal opleve.

Udover praktiske informationer er spillestil noget af det vigtigste at lægge vægt på. For hvis et scenarie handler om 2. verdenskrig er det enormt vigtigt, om det er en gyser med Nazizombier og modstandsfolk, et actionscenarie om modstandsbevægelsen eller et kærlighedsdrama mellem modstandsfolk. Det er altså ikke nok at beskrive settingen. Det er helt nødvendigt at beskrive genren, så nazisterne ikke starter med at slå det elskende par i kærlighedshistorien ihjel, fordi de troede, det var et actionscenarie. Det lyder simpelt, men det skal stadig gøres meget tydeligt.

Det næste er, at lade være med at spænde ben for sig selv. Hvis vi tager kærlighedsscenariet fra før, så lad være med at fylde din hjemmeside med billeder af skyttegrave, folk med våben eller KZ-lejre. For lige meget hvor mange gange du siger, det handler om kærlighed, så kan spillerne ikke slippe indtrykket af actionscenarie, og de kommer (ubevidst) til at spille derefter.

Det samme gælder for dine tekster og regler. Lad være med at lave regler for kamp, hvis der ikke skal være kamp, og lad være med at bede spillerne om at medbringe noget, de ikke skal bruge.

For spillere fokuserer meget lidt på din skrevne kommunikation og langt mere på de signaler, du sender gennem dit design af scenariet.

Og så skal du sørge for at få spillerne på banen. Lad dem diskutere og planlægge på et internetforum eller på samlende møder og workshops. Det giver to fordele:

1: Alle forstår noget forskelligt af din kommunikation afhængig af hvem de er osv. Det kan du ikke lave om på. Men de fleste vil gerne passe ind i flokken. Så hvis de fleste af dine spillere har været i kontakt med hinanden inden spillet, så får de sammen ensrettet deres indtryk. Det er en kæmpe fordel, og kræver ikke meget arbejde af dig.

2: Du opdager hvor din kommunikation ikke har været skarp nok. Det er nemlig der, hvor spillerne bliver uenige eller begynder at stille spørgsmål. Og så er det jo bare at forklare det igen. Enormt simpelt og meget effektivt.

Claus

Forventningsafstemning er en sær størrelse. Næsten alle er enige om hvad det handler om, og alligevel er vi så dårlige til det, at det nogle gange gør helt ondt. Jeg er på ingen måde uenig med hvad Søren og Kåre skriver, men har alligevel et par kommentarer til dig som forhåbentligt kan give lidt nye vinkler på forventningsafstemninger.

Folk lyver nemlig overfor sig selv. En af de absolut sværeste ting ved forventningsafstemning er, at det sjældent virker, bare fordi det bliver gjort rigtigt. I teorien er det jo simpelt. Sæt dig ned med dine spillere/medarrangører/hjælpere/orkdæmonkrigere og snak om hvad I hver især gerne vil. Find så ud af hvor I er enige – og før det ud i livet.

Desværre er det bare ikke altid så nemt, for hvis du spørger ti spillere om hvilket slags spil de gerne vil have, så vil mange af dem sige noget som ganske simpelt ikke er rigtigt. Ikke fordi de er ondsindende eller dumme, men fordi de (som os andre) bliver påvirket af strøminger omkring dem og gerne vil svare "det rigtige".

For en god sjet år siden var der nogle, der eksperimenterede med at indføre en A-D skala for hvor "hårdt" spillet måtte være. A var "ingen fysisk kontakt, ingen mental stress", hvor D var "slå mig i ansigtet, mens du spytter på mig og brug Gestapo-forhørsteknikker på mig".

Ideen var god. Spillerne skulle fortælle hvor de var på skalaen, så alle kunne få den bedst mulige oplevelser. Desværre virker den slags kun med spillere, som er enormt sikre på deres sociale status og indsigtsfulde omkring sig selv.

Mange er nemlig tilbøjelige til at svare D selvom de absolut ikke kan holde til det, fordi D er "sejere", "bedre" eller "mere hardcore".

Og det er problematisk. Det betyder selvfølgelig ikke, at du skal lade være med at forventningsafstemme, men du må ikke tro, at det er løsningen på alle dine problemer. Men hvis du som arrangør kan formå at holde din forventningsafstemning til emner, hvor der ikke findes svar, der er "bedre" end andre, så har du gjort dig selv en tjeneste.

Det er meget nemmere at få dine spillere til at svare sandt på en forventningsafstemning omkring hvad slags mad de kan lide end hvor lidt søvn de har brug for, før de knækker mentalt.

I vores miljø er det nemlig desværre mange der synes det er "sejt" at kunne tåle, at sove udenfor i mudder, mens der ikke er synderlig meget prestige forbundet med om man lide hotdogs eller trøffelsuppe.

Og for the record... det er det ikke. Det, der er sejt er at sige fra når man bliver presset - ikke at kunne tåle pres.

Råd #7



De fleste rollespilsarrangementer kræver frivillige hjælpere af en eller anden slags. Arbejdskraften er en stor ressource i miljøet, og i modsætning til rygtet er de fleste rollespillere højt motiverede for at hjælpe til og ret effektive.

Men denne arbejdskraft skal ledes ordentligt, hvis vi skal få det meste ud af den. Og hvordan gør man så det?

“Frivillige hjælpere”

Søren

Der er skrevet masser af bøger om ledelse, også af frivillige, så i stedet for at forsøge mig med en detaljeret ledermanual, vil jeg opremse nogle filosofier, der virker for mig.

Det første, man skal gøre, når man har med frivillig arbejdskraft at gøre er at indse to ting. De er der for at hjælpe dig med dit projekt - ellers var de enten en del af arrangørgruppen eller aldrig dukket op. Og DU er deres leder. Det er overraskende, hvor mange arrangører, der snubler allerede her og tror, at når nu de er dukket op, så er arbejderne lige så meget inde i projektet, og har lige så meget gejst og ejerskab som dem selv.

Typisk følges det op af en holdning om at vi gør det her sammen, og hjælperne kan tage noget af ansvaret. Det kan man også godt, men du får bare næsten ikke noget ud af dine hjælpere, og dit scenarie bliver dårligere. For dine hjælpere er ikke dem, der skal tage initiativ og komme i gang. Det skal du.

Når du har indset hvordan ansvaret er fordelt, skal du begynde at tage dine arbejdere og den tid, de forærer dig alvorligt. Du skal sørge for, at der er en plan, så de ikke sidder stille. For det er død kedeligt, og hvis du ikke har brug for dem, hvorfor kan de så ikke sidde derhjemme og spille computer, eller hvad de nu ellers laver til daglig? Derudover skal du indse, at det er dit ansvar, at de får dækket deres basale behov.

De skal beskyttes mod vind og vejr, de skal have et sted at sove, hvis ikke de må tage hjem, og de skal have nok at spise og drikke.

Man kan selvfølgelig godt bede dem tage regntøj med til at arbejde udendørs, telte, soveposer osv., og en del af arbejdernes opgaver kan sagtens være at købe ind og lave mad. Men DU skal lægge planen for det, og DU skal sætte det i gang.

Når der så er styr på de tre S'er for arrangører og arbejdere (henvisning), skal du begynde at smile. Du har et hold folk, der bruger deres kostbare fritid på at hjælpe dig med dit projekt, og da der er styr på det praktiske er de formentlig ret højt motiverede. Så glæd dig over det, og vis dem at du er glad for, de er der. Også når det hele er surt, du er stresset, og de laver fejl. De gør det formentlig så godt, de kan.

Men det er selvfølgelig helt i orden at stille krav. Vær omhyggelig, når du instruerer i en opgave. Fortæl, hvad der skal komme ud af den, og hvad der er til rådighed. Sørg for at udvælge arbejdere, du ved, kan klare den konkrete opgave, og giv så arbejderne plads til at styre detaljerne selv. Når opgaven er udført, så ros arbejderne, sig tak, og sørg for hun ved hvad hun skal derefter (pause/oprydning/næste opgave).

Det kræver en del af dig, at kunne udvælge opgaver, der passer til den enkelte. Men gør det så godt du kan, og inddrag dem i processen. Lyt til deres forslag, og træf så en beslutning. Sørg også for at bevare overblikket, og være et skridt foran i planlægningen, så arbejdet ikke går i stå. Hvis du mister overblikket, så sæt arbejderne i gang med at holde pause, eller sæt dem til mindre opgaver, mens du kan få ro på, og genvinde overblikket.

Den virkelige udfordring kommer, når det begynder at gøre ondt: Når planerne skrider, tiden går, og ting går galt. Her er det vigtigt at skærme dine medarbejdere mod skænderier og de værste frustrationer i arrangørgruppen. For det er ikke deres projekt, og de kan ikke løse problemerne for jer. Så gå afslid med gruppen, læg en ny plan, og udfør den.

Og husk at sørge for, at medarbejderne kan se, du arbejder. Hvis du er nødt til at lave kontorarbejde, nogle timer mens de andre knokler, så gør det klart, hvad der foregår, og sørg for at der altid er mindst én arrangør ude sammen med holdet.

Mellemedere er fine og gode, men jeg mener ikke man må undervurdere betydningen af at ledelsen ses i arbejde. Og sørg så for at I lider sammen, hvis nogle skal lide. Det er ok at arrangørerne (som må forventes at være dem, der får sovet mindst) har et soverum for sig, mens resten sover i telte, men spis sammen, sørg for at færdes de samme steder, og del arbejdet som en oplevelse. Så bliver det sjovere, og arbejdsgruppen forbliver motiveret.

Og endelig: Husk at sige tak.

Det koster ikke andet end 4 sekunder at stoppe op, smile, give et klap på skulderen og sige tak. Men det giver flere timers knoklen i den anden ende, det virker både på medarbejderne og dig selv, og det kan ikke siges for tit!

Claus

Søren skriver en masse kloge og rigtige ting om frivillige, så det vil jeg ikke gentage. Til gengæld vil jeg godt give et par råd med på vejen om en særlig *type* frivillig hjælper det kan anbefales at have. Når du når til der hvor du skal afvikle dit projekt så er nogle af de bedste frivillige hjælpere du kan få, nemlig gamle rotter uden ansvarsområder.

Selvfølgelig er det fristende at sætte alle sine dygtige og erfarne venner til at stå for forskellige underområder og arbejdsopgaver, fordi du ved at de kommer til at gøre det godt, men min erfaring er, at noget af det allerfedeste er at have dem i reserve til at løse problemer der opstår undervejs.

Fordelen ved rutinerede arrangører er nemlig, at de kan sættes ind de fleste steder og løse de fleste problemer på egen hånd – de er jo vant til selv at stå med det endelige ansvar til deres egne projekter. Det betyder, at hvis du har to gamle rotter med som hjælpere, så giver det rigtig god mening at lade dem sidde og spille Playstation i din arrangørhytte og småsludre og hjælpe med småting.

For når noget så brænder på og går helt galt, så kan du sende dem ind og løse det – uden at skulle gøre andet end at pege i den rigtige retning.

Selvfølgelig skal du gøre det klart på forhånd, at det er lige præcis den rolle du har tiltænkt dem, så de ved hvad de går ind til, men efter både at have været ”bagstopper” på andres projekter og have brugt dygtige problemknusere til mine egne scenarier, så er jeg virkelig stor tilhænger af løsningen.

For når du står og er stresset over, at maden er forsinkede, toiletterne er stoppede og npc'erne løbet løbsk og brandvæsnet så dukker op og hævder, at scenariet skal lukkes, så er det guld værd at have en gammel rotte i baghånden der har talt med officielle instanser før og som kan få problemet til at gå væk.

Så hvis jeg skal give et enkelt råd om frivillige hjælpere:

Sørg for, at have en eller flere erfarne arrangører med til selve scenariet og lad være med at give dem specifikke ansvarsområder. Så skal de nok træde til, der hvor der er mest brug for dem. Og det er når du er stresset.

Kåre

Alle de kloge ting Søren siger kan jeg kun bakke op omkring, og så tilføje et par af mine egne lektier som jeg ikke synes er dækket eller helt tydelige.

Der er som leder en balance mellem selv at løse opgaver og lede dem, der løser opgaver. Hvis du løser for mange konkrete opgaver, mister du overblikket og kan ikke lede folk. Hvis du bruger for meget tid på at lede folk så virker det som om du ikke selv laver noget, og de bliver demotiverede. Find din egen balance men husk, at det bedste er at kunne veksle mellem de to.

Vælg dine hjælpere med omhu. Folk der af den ene eller den anden grund ikke yder særlig meget, kan være ødelæggende for arbejdsmoralen, både indirekte ved at de andre bliver irriteret over deres manglende aktivitet og direkte ved at tage de arbejdendes opmærksomhed væk fra arbejdet.

De færreste er dog konsekvent lavtydende og typisk kan det løses ved at give dem andre opgaver eller arbejdsbetingelser. Hvis det ikke hjælper kan det være nødvendigt at lade dem arbejde et sted, hvor de ikke kan forstyrre de øvrige eller måske helt undvære dem.

Vær opmærksom på flaskehalse. Særligt til sidst er der ofte en masse opgaver, som afventer at andre opgaver afsluttes. Om muligt så forsøg at danne et overblik på forhånd over hvad disse flaskehalse er, og sørg for at de hele tiden udnyttes optimalt. Så hvis du tror at traktoren der skal køre rafter bliver en flaskehals så sørg for, at den kører hele tiden.

En meget oplagt flaskehals er dig selv, fordi kun du ved hvordan værktøjet skal pakkes, stolens placering i spisesalen eller hvordan kongens gildesal skal indrettes. Jo tidligere du kan dele ud af denne viden – og ansvaret med at få det gjort korrekt – jo mindre er chancen for at du bliver flaskehals og der bliver spildtid.

Læg en plan. Søren siger det allerede men det fortjener at blive gentaget. Skriv ned hvad der skal gøres, find ud af hvor lang tid det tager og hvem der har ansvaret for det, og planlæg i hvilken rækkefølge det skal gøres.

Uden plan intet overblik, ingen mulighed for at vurdere om man er foran eller bagud, ingen mulighed for at tage informerede beslutninger.

Læg en plan. Please.

Råd #8



Hvis du laver et scenarie, så kommer du før eller siden til at møde følgende spørgsmål:

”Må jeg komme lidt af tiden, selvom jeg ikke kan komme til hele scenariet? Og på hvilke vilkår?”

Nogle scenarier giver det ingen mening at have ”gæstespillere” med til, mens det til andre er oplagt. Men hvilke krav skal du stille til dem og hvordan skal du passe dem ind? Hvis du altså overhovedet vil have dem med.

“Gæstespillere”

Claus

Det er ligegyldigt hvilket slags scenarie du laver, eller hvor langt det er. Varer dit scenarie tre timer skal der nok være en, der spørger om hun må kigge forbi i en time og være med på særlige vilkår. Er det et scenarie på fem dage er der nogle, der kun kan fredag-lørdag, men som stadig synes det virker spændende.

Og så skal du til at vælge hvad du vil sige til dem. Må de komme med, selvom de kun er der noget af tiden? Skal de betale det samme? Hvad hvis der er forudgående workshops, som de ikke har haft mulighed for at deltage på? Der er meget at tage stilling til, og hver gang du træffer en beslutning er der nogle, der bliver sure og kontrære.

Hvis du kræver fuld pris for deltagere, der kun er der 50% af tiden risikerer du at de bliver gnavne (om de tager med eller ej), og hvis du ikke kræver fuld pris risikerer du, at dine fuldtidspillere bliver opsætsige.

Når det handler om gæstespillere er der kun en nem løsning, og det er at sige nej til alt og alle, der ikke passer ind i den deltagerform, som scenariet har. Hvis det er et weekendscenarie der starter fredag kl 18 og slutter søndag kl 18, så betyder det, at du afviser alle der ikke kan være der fredag kl 18 eller skal gå før søndag kl 18.

Det er nemt, det er ukompliceret og det er forståeligt. Til gengæld er det ikke sikkert, at det er det du vil. Måske har du en god ven, som du virkelig gerne vil have med til scenariet, men som først kan være der fredag kl 21.

Det kan også være, at et hold dygtige spillere har tilbudt dig at komme om lørdagen og give den gas, men ikke kan være der resten af weekenden. Den virkelige verden er kompromisernes land. Deal with it.

Når du så har besluttet dig for, at gøre forskel på dine spillere, så er det bare med at finde ud af hvordan og hvorledes. Generelt så har de fleste spillere forståelse for, at spillere der kun deltager noget af tiden, betaler en lavere pris. Den skal dog helst ikke være direkte proportional med hvor lang tid, der bliver spillet, for sådan fungerer scenarieudgifter ikke.

Hvis weekendscenariet fra før koster 400 kr., så vil dine deltagere nok ikke brokke sig hvis en "fredag aften billet" koster 200 kr., men hvis den kun koster 50 kr. fordi der kun er 6 (af 48) timers spil fredag er der sikkert nogle der vil føle sig snydt. Det lyder banalt, men du skal være varsom med prisdifferentiering – især hvis spillerne ikke kender til det detaljerede budget.

Dernæst er der noget med spiloplevelse. De fleste spillere føler, at et scenarie primært skal henvende sig til dem, som er der hele tiden ud, og at det måske nok er ok med gæstespillere, men at deres oplevelse er sekundær. Så med mindre du fra starten af melder ud, at der er forskellige måder at deltage på (f.eks. 4, 12 og 36 timers deltagelse), så vil dine spillere gå ud fra, at fuldtidsdeltagerne er i fokus og at gæstespillere er der "på deres nåde".

I forlængelse af spiloplevelsen kommer spilfunktionen. Hvis du har deltagere, der kun kan være der i et par timer, er det så oplagt at lade dem spille roller på linie med alle andre? Eller giver det mere mening, at lade dem optræde som instruerede spillere (NPC'er (henvisning)), der har et bestemt formål og en bestemt funktion i den tid de er i spil.

Hvis weekendscenariet handler om en bondelandsby er der kæmpe forskel på at have en ekstra tilfældig bonde i spil i et par timer eller på om baronens skatteopkræver kommer til landsbyen og rejser igen efter et par timer. Det stiller selvfølgelig større krav til gæstespilleren at være der som skatteopkræver end som bonde, men i sidste ende er der også en god chance for, at det er mere spændende for alle.

Gæstespillere kan være fantastiske at have med, og de kan være en pain in the ass. Det hele afhænger af hvordan du bruger dem, hvordan de andre spillere tager imod dem – og ikke mindst hvem de er. Mit råd til dig som arrangør er derfor simpelt. Når du har besluttet dig for at have gæstespillere med (for det kommer du sandsynligvis til), så tænk nogle muligheder igennem med det samme.

Jo flere deltagelsesmuligheder (f.eks. 4, 8 og 36 timers deltagelse) du har opstillet på forhånd, jo færre ”special deals” og potentielt problematiske løsninger skal du hive ud af røven senere. Men hov, gør det det ikke sværere at lave scenarier, så?

Jo. Så måske er det alligevel ikke så tosset en gang imellem bare at sige nej til gæstespillere.

Kåre

Som udgangspunkt er jeg modstander af særbehandling til folk – så vil jeg hellere opsætte et generelt tilbud som alle kan benytte sig af – f.eks. at lave flere deltagelsesmuligheder. Så hvis nogen spørger om de kan få lov at deltage lidt kortere – og du ellers synes det er okay – er der som sådan ingen grund til at ikke at give dette tilbud til øvrige deltagere.

Hvis du ikke vil det, er vi vel snarere ude i en vennetjeneste. Det er der som sådan ikke noget i vejen i, men så mener jeg ikke så meget spørgsmålet drejer sig om gæstespillere længere.

Når det er sagt så synes jeg godt man kan tillade gæstespillere i nogle situationer. Om det er en god ide drejer sig basalt set om to spørgsmål; hvor meget besvær er det for os (arrangørerne), og hvad giver det til spiloplevelsen for deltagerne?

Hvis det både er relativt let for arrangørerne at give dispensation og hvis det kan give noget til spiloplevelsen for alle spillere, så mener jeg bestemt at gæstespillere er en god ide. Hvis det er besværligt for arrangørerne eller ikke har nogen særlig værdi for de øvrige deltager, så giver det ikke så meget mening.

Hvad angår betaling så synes jeg ikke de skal have særbehandling. Som jeg ser det, beder gæstespilleren om en tjeneste – nemlig at deltage på andre betingelser end de øvrige spillere. Jeg ser derfor ingen grund til at give ham rabat – hvis man vil ud af det spor, burde man starte med at designe sit scenarie med forskellige deltagelsesmuligheder til forskellige priser.

Og hvis du endelig sidder med nogle gæstespillere så brug dem til roller der netop giver mening kun er i spillet kort tid – f.eks. gennemrejsende eller NPC-lignende funktioner (se **NPCer**). På den måde kan deres besøg ligefrem vendes til en styrke.

Søren

Spørgsmålet om gæstespillere handler – for mig – om, hvad det er for en type scenarie, du laver:

Hvis dit scenarie er indrettet til variable spillængder, eller skal bruge NPC'er, er det ikke noget problem at tage spillere ind i kortere perioder. Forskellige længder spil kan være en kæmpe fordel, fordi der kan skilles roller fra undervejs (folk der dør, rejser bort osv.).

Det giver mulighed for en lang række historier, der kan være svære at håndtere til mere klassiske scenarier, så det vil jeg bestemt anbefale at overveje. I de tilfælde kan man sagtens justere betalingen.

Hvis dit scenarie ikke har brug for flere NPC'er og ikke arbejder med roller med variabel længde, og i øvrigt er meget målrettet eller tematiseret, kan det blive et problem at have deltagere, der kun er med noget af vejen. Dels fordi, de kan blive problematiske for den historie, du gerne vil fortælle gennem scenariet, men også fordi spillere, der ikke har været med fra starten, kan have svært ved at finde ind i spillet.

Spillestilen til det enkelte scenarie udvikles løbende, og der er masser af eksempler på at folk, der bliver sat senere i spil, kan have meget svært ved at finde niveauet. Og det kan være meget ødelæggende for manges oplevelse. Så hvis du laver et scenarie med et stramt spil-design og en historie eller et centralt tema, du vil kommunikere, vil jeg kraftigt fraråde gæstespillerne.

Hvis dit scenarie er mere løst, og der ikke er nogen særlig koordinering af historier (det, vi normalt kalder sandkassescenarier), så er det i mine øjne intet problem at have gæstespillere med.

Husk at udnytte, at de kun skal være der midlertidigt, og brug dem til spektakulære scener som folk, der bliver slået ihjel osv.

Hvis ikke det er planen på forhånd, at der skal være gæstespillere, ville jeg kræve den fulde pris fra dem. Mest fordi det giver dig alt for mange besværlige overvejelser at skulle finde frem til noget passende. Hvis de vil med til dit scenarie, må de betale for det. Også hvis de ikke vil deltage på samme præmisser som alle andre. Ellers overlever du nok, de bliver væk.

Det fylder meget i Claus' tekst, at spillere bliver sure. Det gør de primært hvis du begynder at lave om på aftaler, laver special deals, og der ikke er ens regler for alle. For så går det pludselig udover de spillere, der tilpasser sig, at du tager hensyn til de få, der ikke vil indordne sig.

Og det er ikke fair. Så traf faste beslutninger om hvordan I vil håndtere den slags i arrangørgruppen, og bak hinanden op. Og husk, at det er misforstået loyalitet, når arrangører pludselig begynder at arbejde mod resten af gruppen, fordi nogle af deres venner begynder at tigge. Så hold sammen, og hold stien ren.

Råd #9



De fleste liverollespilsscener har nu om dage en hjemmeside. Den bliver bl.a. brugt til at reklamere for scenariet for potentielle spillere, til at fordre dialog spillere-arrangører og spillere-spillere og til tilmelding.

Men der er stor forskel på kvaliteten af scenariehjemmesider. Hvordan laver man en god scenariehjemmeside? Hvilken information skal der være på? Hvilke faldgruber skal man passe på?

“Hjemmesider”

Kåre

Fordi hjemmesiden kan opfylde mange forskellige funktioner er der flere hensyn man skal tage. Først og fremmest fungerer hjemmesiden som den primære reklame for scenariet nu om dage. Hjemmesiden er som en jobansøgning – den skal skaffe dine spillere. Fejler din hjemmeside er det ligegyldigt hvor fedt scenariet havde været, for du får ingen spillere.

Derfor er det vigtigt at hjemmesiden giver en klar ide om hvad man kan vente sig som spiller. Designet er her et vigtigt værktøj - en veldesignet hjemmeside giver hurtigt et indtryk af genren og stemning i scenariet.

Det er også vigtigt at spillerne på forsiden kan finde en kort og præcis beskrivelse af hvad det går ud på. Den skal være fængende, kortfattede og præcis. Det er sandsynligvis det vigtigste stykke tekst på hele hjemmesiden – og det allervigtigste stykke PR-arbejde du kommer til at lave. Hold det kort – hvis det er langt bliver det ikke læst eller kun læst delvist.

Med et stemningsformidlende design og en kort og fængslende beskrivelse af scenarieoplevelsen har man et godt udgangspunkt til at fange og fastholde den potentielle spiller der kommer ind på siden.

Dernæst skal siden formidle anden central information om scenariet. Følgende ting mener jeg bør fremgå på enhver hjemmeside:

Praktisk information: Hvor, hvornår, hvad koster det, hvad er med i prisen, hvad er sove/spise/skide forhold, aldergrænse, tilmeldingsdeadline, hvad forventes af spillerne, osv. Her er det en god ide at være meget explicit og konkret, men man skal også passe på man ikke fortæller en masse mindre relevant information – man kan altid levere mere praktisk information i spillerbrevene.

Spiloplevelse: Hvad er de centrale oplevelser spillerne får? Skal de være helte der redder prinsesser i nød? Skal de lege middelaldersamfund med familieintriger? Jesuitter på kongres? Soldater i krig? Overraskende mange scenarier forventer at spillerne kan læse det mellem linierne hvis de laver en settingbeskrivelse. Jeg har valgt mange scenarier fra på at jeg ikke kunne få en ide om hvad jeg kom til at opleve, hvilken historie jeg ville være med til at forme.

Setting: Hvad er det for en verden spillet foregår i? Er det middelalder med orker? Steampunk med magi? Anden verdenskrig på østfronten? Her skal man passe på med ikke at overinformere spillerne med irrelevante detaljer. Det er bedre at skære helt ind til benet og gøre det kort uanset hvor lang og fed en beskrivelse du har lavet af skabelsesberetningen. Jeg har valgt scenarier fra fordi jeg synes settingsbeskrivelse var for detaljeret og jeg frygtede at skulle terpe det for at kunne deltage i scenariet.

Generelt kan det siges, at man skal forsøge at minimere information på hjemmesiden så meget som muligt samtidig med at man får alt det centrale med. Hvis spillerne føler de mangler en konkret oplysning vil de som regel spørge og så kan man f.eks. poste den i en FAQ eller opdatere relevante afsnit på hjemmesiden.

Det næste formål hjemmesiden tjener er dialog mellem spillere og arrangører og spillerne imellem. Dette foregår typisk på et forum. Udover at fordre dialog som er uhyre vigtigt, er der flere gode grunde til at have et sådant forum. Det gør arrangørernes og deres arbejde synligt – man kan se de er aktive på forum og de kan her informere om processen. Det fordrer forventningsafstemningsprocessen (se **Forventningsafstemning**).

Men frem for alt giver det spillerne årsag til at vende tilbage til hjemmesiden igen og igen – måske endda flere gange om dagen. Jo mere de kommer tilbage til hjemmesiden, jo flere tanker gør de sig om scenariet og jo større er chancen for at de bliver engagerede og dermed får en god oplevelse og er med til at give andre en god oplevelse. Forum er dit drug til at gøre spillerne hooked på scenariet og lave opreklamering blandt dem, som allerede er tilmeldt (se **Opreklamering**).

Tilmeldingen kan laves på mange måder. Den simple er ”lav en email med de her information og send den” men nu om dage er der mange fine tilmeldingssystemer. Det har vi skrevet mere om andetsteds (se **Tilmelding og Betaling**), så det vil jeg ikke grave mere i her.

Alt i alt er hjemmesiden sandsynligvis det vigtigste kommunikationsmiddel til majoriteten af dine spillere. Det er din bedste chance for at lokke spillere til og til at forventningsafstemme med dem. Sørg for at lave en god hjemmeside – det er altafgørende for slutresultatet.

Claus

Det er desværre ikke alle, der kan finde ud af at lave lækre hjemmesider. Alligevel er der kun meget få projekter, som ikke har gavn af en professionelt udseende hjemmeside. Alt for mange arrangører vælger dog, at nedprioritere hjemmesidens udseende og struktur for i stedet at fylde den med indhold, som de har produceret.

Virkeligheden er desværre bare, at der er meget få, der gider bruge tid på grimme og uoverskuelige hjemmesider. Ligegyldigt hvor spændende tekst der ellers er på dem.

Derfor vil jeg råde enhver arrangørgruppe, der ikke har en kompetent webdesigner til rådighed, at hyre en. Det behøver ikke koste mere end et par tusind at få en simpel, men præsentabel hjemmeside, som man så kan putte indhold i.

Og det har vist sig, at lækre hjemmesider betyder tilmeldinger, og eftersom tilmeldinger gerne betyder penge, så skal der meget til for, at en investering i en hjemmeside ikke giver mening i sidste ende. Nogle scenarier har endda haft så lækre hjemmesider, at folk har tilmeldt sig *før* der overhovedet stod noget om praktisk information eller visioner.

Ligesom med trailere og teasere til film og computerspil, så er vi utroligt fascinerede af lækker indpakning. Jeg tror ikke det er fordi rationalet er "Hvis de har en fantastisk hjemmeside må de også lave fantastiske scenarier", men jeg tror mange af os (mig selv inklusiv) er tilbøjelig til at tænke "Deres hjemmeside er et udtryk for elendig kommunikation. Så er der dårlige odds for, at deres scenarier er spændende."

Mit helt klare og tydelige råd er altså:

Hvis du ikke selv kan magte at lave en hjemmeside som gør det som Kåre anbefaler, at den skal kunne, eller har en ven som kan lokkes til at gøre det, så betal dig fra det. Det betaler sig i sidste ende.

Søren

Jeg er ret enig med Kåres beskrivelser, men her er en række ekstra pointer.

Sørg for at skrive korte tekster. En tommelfingerregel siger, at alt over 400 ord er helt tabt, når det foregår på nettet. Det er kortere end de fleste svartekster i denne bog. Skær ind til det allervigtigste. Hvis du endelig vil have lange kulturtekster, så indse, at langt under halvdelen af dine spillere læser dem, og læg dem op som PDF filer, som interesserede kan downloade og læse.

Hold dig til få og simple grafiske elementer, og lad så være med at bruge ting, der bevæger sig. Hold dig også fra spraglede baggrunde bag tekst, men brug ensfarvede flader med tekst i kontrastfarver. Brug i øvrigt en skrifttype, der er nem at læse, og helst en uden seriffer (fødder).

Og sørg så for at strukturen på siden er simpel og overskuelig, og at knapperne er tydelige. Dit design kan være nok så fancy, men hvis spillerne ikke kan finde de rigtige informationer er du lige vidt.

Det er meget almindeligt, at hjemmesider indeholder korte eller længere(!) in-game historier. Lad være! Der er ikke ret mange af os, der er dygtige nok til at skrive de historier, og de kommunikerer meget sjældent særlig meget om scenariet. Brug billeder eller koncepttegninger i stedet.

Hvis ikke du har kræfterne eller evnerne til at lave en trailer, så tag nogle billeder af klassiske situationer fra scenariet eller scan dine skitser fra din notesbog ind.

Det må gerne være simpelt og rådt, bare, det er skarpskåret og originalt.

Og så to advarsler. Hvis du har et nyhedsbrev, et forum eller en nyhedssektion på siden, så sørg for at holde liv i det, så dine besøgende ikke skal møde en 2 måneder gammel nyhed som det første. Det får det til at se ud som om scenariet er gået i stå.

Det kan også være en fordel at vente med at launché et forum, til du vurderer, der er brugere nok til at holde gang i det, så det ikke dør ud.

Når du så sætter dig ned og skriver teksterne til siden, så start med at gennemtænke hvilke oplysninger, der skal være, og hvilke tekster, du så har brug for. Det sparer arbejde, og overflødig tekst. Og sørg for at få det hele med fra starten.

Kommunikation der skal opdateres løbende fejler meget ofte, fordi spillere sjældent vender tilbage, og det er bondefangeri først at stille krav efter, spillerne er begyndt at tilmelde sig. Så sørg for at være lidt tjekket omkring det. Men vær samtidig opmærksom på, at teksterne på hjemmesiden definerer rigtig meget af scenariet, fordi det er spillernes primære informationskilde.

Så tænk over det, og forbered teksterne grundigt, så du ikke kommer til at tage dårlige beslutninger, der er umulige at lave om senere.

Råd #10



Konflikter er centrale i rollespil. Helten skal have en prinsesse han kan redde. De populære teenagetøser skal have nogle kæresteintriger at hade hinanden for. Byvagten har brug for nogle tyve at jagne.

Den kristne ridder på korstog har brug for nogle hedninge at slå ihjel. Den lumske tronravende rådgiver har brug for nogle kongesønner han kan lade omkomme på jagtulykker. Sikkerhedstjenesten ombord på rumskibet har brug for en hemmelig sabotør som de kan jagne.

Uden konflikter bliver rollespil gråt og ligegyldigt og historierne uinteressante. Men hvad er en god konflikt? Hvordan skaber man dem? Hvordan sikrer man at de holder hele spillet?

“Konflikter”

Kåre

Konflikter er centrale for godt rollespil, for uden konflikter er der ingen udvikling i historien. Men hvad er en god konflikt?

Selvom vi alle er enige om at konflikter er centrale i rollespil ser man ofte, at rollespillere undgår konflikter når spillet starter. Jeg tror det skyldes to ting. Det ene er, at de fleste mennesker er kedede af at tabe og en konflikt ender som regel på et tidspunkt med en taber. For at undgå det er det lettere, helt at undgå konflikten.

Det andet – som jeg tror, er den stærkeste kraft – er at i vores hverdag gør vi faktisk rigtig meget for at udglatte og undgå konflikter. Selvom man ikke måske direkte er konfliktsky er det de færreste mennesker der opsøger konflikter og forsøger at trække dem i langdrag. De færreste af os har et ønske om at spæde til spændingen i vores hverdage ved at opfordre og vedligeholde konflikter.

Det betyder at den første udfordring omkring konflikter starter ved en selv som spiller – at man skal være god til at tage de konflikter der er, og ikke undvige dem. Men som arrangør kan man også bruge denne oplysning. Det betyder nemlig, at konflikter som er lette at undgå har en mindre chance for at blive til noget.

En anden problematik er at holde konflikter i live og ikke bare afslutte dem. Ligesom vi naturligt forsøger at undgå konflikter søger vi også naturligt løsninger eller afslutninger. Vi forsøger at blive venner med den kollega som vi skændtes med, eller får smidt det medlem ud af foreningen, som flere gange har stjålet af kassen.

Det tror jeg igen vi ubevidst tager med ind i spillet hvor vi forsøger at lukke konflikterne så hurtigt som muligt. Men som allerede etableret er konflikterne jo hjertebloodet i rollespil, så dette mønster fra vores hverdag er uønsket.

Så her har vi endnu en udfordring for spilleren – kunsten langsomt at accelerere konflikten således at afslutninger først virker naturlige sent i spillet. Det kræver dog at begge sider af konflikten har forståelse for det – de fleste konflikter kan jo afsluttes af den ene side; tyven kan holde op med at stjæle eller bodholderen kan få fanget tyen.

Som arrangør kan du dog også gøre noget for at gøre det lettere for spillerne; sørge for at designe konflikter og setting således, at der er masser af muligheder for at holde spillet i live – kunsten er at ”læse” konflikten og sikre, at begge spillere kan forblive tro overfor deres rolle samtidig med, at de ikke afslutter den.

En tredje problematik er ubalance i konflikter. Hvis den ene side i en konflikt er markant stærkere end den anden vil konflikten enten afsluttes meget hurtigt eller virke kunstig.

Styrke er ikke altid målt i våben, antal folk og mængder af hemmeligheder man har om den anden side, men kan også være i høj grad være et spørgsmål om enkeltpersoners kompetencer – særligt i gruppe mod gruppe konflikter kan f.eks. en karismatisk leder i den ene gruppe gøre at stemningen hurtigt vender sig mod den anden gruppe.

Modsat de øvrige områder er det her i høj grad en arrangøropgave. Det kan være svært at vurdere styrken af forskellige grupperinger, men ved at lave konflikter på kryds og tværs kan man afhjælpe det noget – f.eks. med pentagram-modellen (fem fraktioner som har hhv. to venner og to fjender blandt de øvrige fraktioner) eller andre tilgange, hvor konflikterne ikke kan rationaliseres ned i to overordnede grupperinger mod hinanden, men hvor der er mange sider i konflikten.

En sidste problematik er, at en konflikt kan være svær at få øje på. Det kan enten være fordi den ene side ikke ser konflikten (ingen er klar over at tyven stjæler fordi han stjæler så lidt) eller ikke ser det som en konflikt (de handlende ser det ikke som tyveri, så længe tyven kun stjæler mad til eget forbrug, men snarere som en slags fattighjælp).

At komme udenom dette er i høj grad en spilleropgave. Balancen her er mellem at lave en konflikt tydelig og ikke accellere den for hurtigt. Arrangørerne kan dog også her gøre noget – nemlig at sikre sig at centrale konflikter er tydelige og betragtes som konflikter fra begge sider. Hvis man har lavet en setting hvor tyveri af mad til eget forbrug tolereres og det eneste man kan komme til at stjæle til scenariet er mad, så er der ikke meget sjov i at spille tyv.

Så for at vende tilbage til det oprindelige spørgsmål – hvad er en god konflikt? Med udgangspunkt i ovenstående vil jeg sige det er en konflikt som er let – for alle parter – at opsøge, som det er let at holde i live, er så meget i balance, at det virker naturligt, at den først kommer til afslutning sent i spillet, er tydelig og som betragtes som en konflikt af alle parter.

Claus

Vigtigst af alt, så kræver gode konflikter, at der er konfliktløsningsværktøjer til at afgøre hvem der vinder og taber. I den virkelige verden er det utroligt komplekst at afgøre hvem der ”vinder” konflikter – og hvad konflikter egentligt bunder i og handler om.

Det er fordi den virkelige verden er et forfærdeligt indviklet sted, og fordi vi har så mange forskellige kommunikationskanaler. En af grundene til, at vi elsker sport og andre konkurrencer er jo fordi det lige pludselig bliver nemt at se hvem der vinder og hvem der taber. Fodbold er simpelt. Det hold med flest mål vinder. Længere er den ikke, og selvom man kan tale stolpe op og stolpe ned om hvem der spillede bedst, så er faktum, at det hold der scorer flest mål vinder.

Sådan er det sjældent i virkelighedens konflikter – især de sociale konflikter, som vi jo har flest af. Det er selvfølgelig nemt at afgøre hvem der har fået et job, vundet et valg eller drukket den sidste cola. Straks værre er det at fastslå hvem der er mest populær, klogest eller dygtigst.

Og når vi laver rollespil glemmer vi nogle gange, at de verdener vi skaber er utroligt ukomplicerede i forhold til den vi normalt lever i. Derfor bliver vi også nødt til at lave vores konflikter simplere, for ellers er det svært at lure hvad der foregår.

Det er en af grundene til, at væbnet kamp til rollespil er så fantastisk populært. Alle forstår, at konflikten for alvor starter når våbnene bliver trukket. Alle ved hvad man må og man ikke må (reglerne).

Og alle ved hvordan man ”vinder” konflikten (man banker de andre). Derudover er der selvfølgelig den fordel, at alle er personligt involveret i konflikten så længe den kører. Men vi er ikke altid glade for, at lave konflikter til rollespil, hvor det er så forholdsvist nemt at gennemskue hvad der foregår.

Alligevel virker ting som afstemninger, konkurrencer, møder og lign. ganske fortrinligt til rollespil – netop fordi det er forholdsvist nemt at forstå hvad der foregår og hvordan man kommer videre. Straks værre er det med sociale konflikter.

Mit råd:

Giv folk flere konfliktløsningsværktøjer. Eller gør det mere accepteret, at flere konflikter løses med våbenmagt. Det forstår vi i det mindste!

Søren

At spillere har svært ved at gennemskue hvad der foregår i en konflikt, eller time klimakset dramatisk (sent i spillet som Kåre skriver) er efter min mening, at vi er alt for dårlige til at forberede konflikterne og spillerne.

Der er en holdning blandt mange rollespillere om, at intet må være planlagt på forhånd. Den kommer tit af de spillere, der bedst kan lide *indlevelsesholespil* eller *immersion* og den betyder, at spillere alt for ofte helt uforvarende bliver rodet ind i konflikter, som de ikke kan overskue og som ikke passer ind i den historie de er i gang med at spille. Og så gør de hvad de kan for at rydde problemerne af vejen så effektivt som muligt, så de kan komme videre med det spil, og de planer, de nu lige var i gang med.

Problemet ligger altså ikke i, at vi ikke kan gennemskue konflikterne eller noget iboende hos os. Det ligger i den designfilosofi (ingen planlægning af spillets forløb) der gør at konflikterne altid forstyrrer spillerne når de opstår i løbet af spillet og bliver til irritationsmomenter – noget der i mange år har været omtalt som at ”blive ramt af plothammeren” i hvert fald når det gælder konflikter, arrangørerne sætter i gang.

Løsningen er at inddrage spillerne i planlægningen af konflikterne, og lade dem aftale med hinanden, ca. hvordan spillet omkring den enkelte konflikt skal forløbe. Den type spil kaldes ofte narrativisme. Det handler ikke om, at skrive manuskripter eller tvinge spillernes hånd.

Det handler om at blive enige om hvad det er for noget spil den enkelte spiller gerne vil opleve, og prøve at tale om hvilken type konflikter, der passer med scenariets stemning og generelle historie.

Når man så gør det, viser det sig desværre ofte, at spillerne ender med ligegyldige stridigheder. Her mener jeg, det er din opgave at guide spillerne i retning af hvilken type konflikter, der er relevant. Hvis spillet handler om rige købmænd, er det oplagt, at konflikterne indeholder penge, magt, fusk osv.

Og det er ret ligegyldigt, om den ene købmand har givet den anden buksevand, da de var små. Det er selvfølgelig fint, at have en grund til at de ikke kan lide hinanden, men det er ikke en konflikt, fordi der ikke er noget på spil. Og det er det, konflikter i rollespil handler om.

Som Claus skriver skal der være noget (penge, magt, status, relationer, livet) at tabe i en god konflikt – noget der er til stede i scenariet – og den skal være planlagt så meget, at den bakker op om spillernes andre historier.

Råd #11



De fleste liverollespil foregår på en eller anden location, for eksempel i en skov. Og så længe skoven også er en skov i fiktionen, så er alle glade, og så er der strengt taget ikke tale om en kulisse.

Andre rollespil foregår på en folkeskole, men det er kun i få tilfælde, at den setting, historien rent faktisk foregår i, er en folkeskole, og så er der pludselig brug for nogle kulisser, der kan give illusionen af, at 5.As klasselokale "i virkeligheden" er cockpittet på et rumskib eller en piratkro.

Eller er der egentlig det? Hvorfor er det, vi ikke kan abstrahere fra de fysiske rammer, når nu rollespil handler om at spille med hinanden, og ikke om at kigge på flotte omgivelser?

“Kulisser”

Søren

De fleste rollespillere vil sige, at man skal sørge for at alle dele af et rollespil ligner det, de er i spillet så meget som muligt, for sådan er det også på film og teater. Men vi får aldrig budgetter lige så store som filmene, og på teatrene har de opgivet det for længst, ligesom nogle film også klarer sig med mindre (f.eks. *Dogville* fra 2003).

Grunden til, at vi tænker sådan er, at vi ligger under for en konvention eller en designfilosofi, vi kalder *360° illusionen*:

Hvis man skal kunne leve sig ordentligt ind i rollen eller historien, så skal alle dele af spillet være 100% "virkelighedstro". Nu er der sådan set ikke noget galt med gerne at ville spille rollespil i flotte og realistiske omgivelser, men ofte giver det problemer. For hvad nu hvis man kun kan finde en skole til sit piratscenarie?

Enten må man så i gang med et kæmpe arbejde for at få skolen til at ligne fregatter og sandstrande, eller også må man skære ned. Det er det sidste, vi skal diskutere her og man kan groft sagt dele kulisser og scenografi op i fire grupper: *360°*, realisme, symbolsk og abstrakt.

360° illusionen har jeg allerede nævnt. Det kan være snærende at ville lave alting helt korrekt, men jeg mener, man skal holde sig fra det. I nogle set-ups – middelaldertelte i en skov for eksempel – kan man komme meget tæt på, men de sidste få procent trækker virkelig mange tænder ud, og bidrager sjældent særlig meget. Det er typisk på områder som toiletter, opbevaring af mad og drikke osv.

Den anden gruppe, kalder jeg *realisme* i dagens anledning. Den dækker alle de scenarier, der siger, de stræber efter *360° illusionen*, men i virkeligheden begrænser sig af hvad, der er praktisk muligt. For eksempel findes der massevis af kulissehuse (Markhuse) som er nemme at transportere og sætte op, men som på ingen måde er rigtige middelalderhuse.

De fleste har dog vænnet sig til dem, og vi er enige om, at de virker rigtig fint. Langt de fleste scenarier passer ind i denne gruppe, og jeg mener, det er ret fornuftigt, og virker godt. Så længe vi bare er enige om at det IKKE er *360° illusion*, og derfor er det helt i orden af skære ned på realismen nogle steder. Spillernes undertøj, opskrifterne på småkagerne osv.

Symbolsk scenografi er det man laver, når man har et klasselokale som skal forestille en kirke. Så slukker man lyset, tænder stearinlys og smider en alterdug over kateteret, og så er vi enige om at det er en kirke, selvom det overhovedet ikke ligner sådan en. For så længe den dunkle belysning skjuler de mest forstyrrende børnetegninger, er vi klar over, hvad rummet forestiller, og så er resten helt fint, og vi kan koncentrere os om at spille med hinanden.

Abstrakte kulisser kræver lidt mere af spillernes abstraktionsevne. Forestil dig, at man fjerner kulisserne, og lader væggene være tegnet med tape på gulvet, eller styrer spillerne med lys i forskellige farver. Tit bliver det brugt sammen med symbolske kulisser, så når lyset i den mørke teatersal tænder et nyt sted, er ingen i tvivl om, at det er tandlægens konsultation fordi, der står en tandlægestol.

Man skal nok huske at fortælle spillerne på forhånd at det er sådan man vil gøre det, så ingen bliver skuffede over at man ikke har bygget en rigtig tandlægekonsultation. Til gengæld kan det skabe et helt unikt fokus på historien og spillet, fremfor de døde kulisser.

Jeg synes, man skal indse, at 360° illusionen er umulig. Når det er overstået, så skal man tænke over, hvilke kulisser, der er vigtige i spillet: Hvis der ikke skal foregå spil på toiletterne, så lad være med at bruge tid på at bygge tidstypiske toiletter. Men skal spillerne til gengæld forsvare et fort, så brug krudtet på at bygge (eller finde) et fort, som det er sjovt at forsvare, og som virker godt til lige præcis at slås.

Så fokuser på de dele af scenografien, der har en funktion (cockpittet i rumskibet, politistationen i gangsterbyen) og lad så være med at bygge alt det, der ikke er vigtigt for historien, eller som spillerne ikke kommer til at bruge. Heller ikke selvom det ser flot ud.

Det er værd at tænke over, at du kan styre dine spillere med din scenografi. Hvis en teltlejr er indrettet med teltene i en cirkel og en stor åben plads i midten, kommer spillerne ikke til at besøge dem, der bor på den anden side af lejren, fordi vi af en eller anden grund holder os fra store åbne arealer.

Hvis der er samlende stykker scenografi som en kro, eller brønden hvor spillerne henter vand, så sørg for, at fjender må passere hinanden på vej til og fra. Sørg også for at lade være med at bruge for store områder. Hvis der er langt fra A til B og især hvis der ikke er noget at opleve på vejen bevæger spillerne sig sjældnere.

Det gælder helt ned til få hundrede meter. Så pres hellere spillerne sammen på lidt for lidt plads end lidt for meget. Det giver et dynamisk spil med flere møder og flere konflikter.

Claus

Jeg har lavet shitloads af scenarier og brugt endeløse timer på at producere og (især) på at slæbe kulisser. Hvad enten det er en palisademur, stofmure til at pynte en skole eller arkivskabe til at gøre en underjordisk bunker lidt mere ”nazi forskningsstation”-agtig, så kræver det energi. En af de største tjenester du kan gøre dig selv som arrangør er, at lave et scenarie med det, der er til rådighed frem for at forsøge at opnå noget bestemt med den fysiske ramme du har.

Hvis du har adgang til en tom fabrikshal som ligner noget fra 70'erne, så kan du nemt lave et scenarie som skal foregå i en tom fabrikshal, som ligner noget fra 70'erne.

Hvis du har den samme fabrikshal og vil lave et scenarie i noget der ligner en slumforstad med særlig lyssætning, så kan du nemt komme til at bruge tusindvis af arbejdstimer på at få det til at ske. Bevares, det er da totalt sejt at have en lækker fysisk setting, men det er nu en gang nemmere hvis du ikke skal gøre særligt meget for at det ligner det det skal – især hvis du er forholdsvis uerfaren.

Det er også en god øvelse i kreativ tænkning. Hvis du ved, at scenariet skal foregå på folkeskole og at det skal foregå et sted som ligner den folkeskole i fiktionen, så er der stadig rigeligt med muligheder. En skole, hvor de overlevende er flygtet fra zombierne. Et lowbudget forskningscenter der arbejder med kemiske våben. En tosseanstalt som ligger på en nedlagt skole. Et kollektiv der holder vilde Ringenes Herre-fester.

Muligheder er der nok af.

Det er ikke fordi det altid er lykken at bruge det du har, for på den måde får du ret få rumskibe, middelalderlandsbyer og containerbyer. Men det kan også være enormt befriende, at vide, at du ikke behøver bruge særligt meget energi på at gøre din location visuelt troværdig. Så kan du i stedet bruge energien på at gøre den ekstra fed. Hvis du vil.

Det har også den kæmpe fordel, at hvis ting så går galt, så bliver din setting bare mindre fed – den bliver ikke ubrugelig. Hvis du skal bruge 500 rafter for at lave rafteborgen til dit vikingescenarie som alle skal bo i, og det ikke lykkes at få fat i rafterne alligevel, så har du et problem. Hvis du laver et scenarie i bunker og det ikke lykkes dig at få fat i bannere til væggene, så har du stadig bunkeren. Og det er ret sejt i sig selv.

Kåre

Sørens fire kulisse-kasser kan med fordel struktureres efter abstraktionsgrad. *360° illusion* kræver ingen abstraktion fra spillernes side, *realisme* kræver relativt lidt, *symbolsk* scenografi kræver en del og *abstrakte* kulisser kræver rigtig meget.

Men abstraktionsgrad er ikke bare et spørgsmål om kulisser. Det bliver lidt ligemeget at man spiller sit koldkrigsscenario i en rigtig, fungerende ubåd under vandet, hvis den russiske kaptajn er iklædt en Beavis og Butthead T-shirt mens hun læser sine ordrer op fra en iPhone. At forlange en meget lav abstraktionsgrad i ens kulisser er spildt, hvis man ikke har tilsvarende høje krav til sine kostumer, props og måske endda sprogbrug. Illusionen er aldrig bedre end det element, der falder mest igennem.

Det har flere konsekvenser. Først og fremmest betyder det, at forventningsafstemning mellem spillere og arrangører (se **Forventningsafstemning**) på dette område er uhyre vigtigt. Man er ganske simpelt nødt til at være sikker på, at alle arbejder hen mod samme abstraktionsgrad.

Den anden konsekvens er, at hvis man vil arbejde hen mod meget virkelighedstro scenarier har man ikke bare en front man skal arbejde på – kulisserne – men man er også nødt til at arbejde på kostumer, props, sprogbrug osv. Det betyder at arbejdet er større end blot det arbejde, der ligger i kulissedesign. Det er derfor de sidste procent er så dyre, som Søren skriver.

Så når det nu koster så helvedes meget arbejde så skal det også have tilsvarende værdi – så hvad er fordelene? Jeg mener der er tre store fordele ved at have lækre kulisser; det er visuelt tiltrækkende for spillere såvel som udeforstående, det er relativt håndgribeligt at arbejde på for både spillere og arrangører og det gør det let at leve sig ind i spillet.

Læg mærke til at af de tre ting er der kun en af dem, der har indflydelse på selve *rollespilsoplevelsen*. Resten er PR og arbejdsproces. Det bidrager til helhedsoplevelsen for såvel spillere som arrangører, men fokus bør vel ligge på rollespilsoplevelsen.

Det synes jeg egentlig er det stærkeste argument imod at stræbe imod 360°. Det kræver utroligt mange kræfter – fordi man også skal hive de andre elementer med op – og i bund og grund har det relativt lille indflydelse på selve det, det hele drejer sig om.

Jeg synes kulisser kan være fine, men man skal ikke begrave sig så meget i dem, at man glemmer, at det ikke er det det drejer sig om.

Råd #12



De seneste år har der kørt en debat om kønsroller og lige muligheder i det danske rollespilsmiljø. Debatten bliver til tider skinger, i en blanding af dårlige beslutninger fra arrangørernes side, manglende vilje til at lytte til deres spillere, men også meget hård og uforsonlig kritik fra spillerne.

Det giver dårlig stemning omkring spillene, og arrangørerne kommer til at bruge uforholdsmæssig meget tid på noget, der grundlæggende er et simpelt designspørgsmål.

Men hvad handler det egentlig om? Er der et problem? Hvor stort er det, og hvad gør man som arrangør for at tage de rigtige beslutninger, og tage debatten i opløbet?

“Kønsroller”

Søren

Lad mig starte med at gøre det helt klart. Ja, der er et problem, ovenikøbet et, der skal gøres noget ved. Men heldigvis et problem, der er relativt nemt at tage fat på. I hvert fald i første omgang.

Grundlæggende handler ligestillingsdebatten om, at vi lever i et samfund, der gennem tusindvis af år er konstrueret sådan, at det er mændene der har magten. Det gennemsyrrer alting i samfundet, og det er et problem fordi det ikke giver alle mennesker lige vilkår. I rollespil giver det sig udslag i to typer af problemstillinger.

Den første handler om hvordan vi opfører os udenfor spillet. Som lidt af en nørde-hobby er rollespilmiljøet domineret af mænd, og derfor er det naturligt, at de fleste arrangører, betyrelsesmedlemmer osv. er mænd. Men hvis man kigger lidt på repræsentationen, er der noget galt, for kvinderne er helt fraværende mange steder.

Det tror jeg handler om, at kvinderne har færre rollemodeller og færre ældre arrangører, der kan hjælpe dem fremad, og det bliver til en ond cirkel. Vi kan gøre noget ved det ved at forsøge at inddrage kvinder, i vores projekter (uanset om vi selv er kvinder eller mænd), og ved lige at tænke os om en ekstra gang, inden vi ringer til en mand, når vi skal have én til at holde et oplæg eller spille en ledende rolle.

Er der en kvinde et sted, der kunne gøre det lige så godt? Det er der ofte, så det handler ikke om positiv særbehandling, men om lige at tænke en ekstra gang inden man træffer den automatiske beslutning at ringe til en mand.

I forbindelse med spillene opstår en anden type problemer, fordi meget af det kulturmateriale vi bruger i vores spil er inspireret af europæisk middelalder, hvilket fører en masse konventioner med sig. Det er ikke noget problem i sig selv, men det betyder, at mænd og kvinder ikke har lige adgang til at vælge den rolle og historie, de gerne vil spille. For ”dengang i warhammer var der ikke kvindelige riddere...”.

Jeg kan godt forstå, at arrangører synes en bestemt fiktion er fed, og jeg kan godt forstå, at man synes kønsroller hører til i fiktionen. Jeg synes heller ikke, der er noget i vejen for, at der eksisterer underkuede bondekoner til et rollespil.

Men konventionerne betyder, at selvom vi godt kan abstrahere fra, at den store kriger bliver spillet af den lille splejsede dreng, så SKAL en kvinde acceptere, at andre spillere kan presse DERES version af hendes historie ned over hovedet på hende, hvis hun vil spille ridder.

Så SKAL hun finde på en historie om hvordan hun har snydt det fiktive system i den fiktive verden, eller hvordan hun er blevet det fordi hendes fiktive brødre er døde eller har fucket op.

KUN fordi hun er en kvinde.

Hun kan kun meget sjældent få lov til - problemfrit - at spille den elskede ridder, der bliver bedømt på hendes rolle og kvaliteter og ikke på hendes køn. Og det er ikke rimeligt.

Derfor mener jeg, at man, som arrangør, skal gøre sig helt klart om scenariet handler om kønsroller. Hvis ikke, det gør det, så skal man fjerne alle referencer til klassiske kønsroller, og give lige mulighed for at mænd og kvinder kan spille hvad de vil. Uden forbehold om at kvinderne må finde sig i mænd, der ser ned på deres roller fordi de er kvinder.

Næste skridt er, at kommunikere meget klart, at kønsroller ikke er et tema, og at hvis en mandlig rolle bringer det op, så må der jo være noget galt med rollen eller hans holdninger. Endeligt må man sørge for, at have kvinder med blandt de ledende roller, gentænke kostumerne i scenariet, osv.

Men må man så aldrig mere lave et scenarie med kønsroller mere? Jo, det selvfølgelig må man det! Hvis man har en bestemt pointe (kunstnerisk, politisk, hvad ved jeg?) synes jeg, det er helt fint. Og jeg synes sådan set også godt, kvinder må spille prostituerede, ligesom mænd må. Hvis det er vigtigt for scenariet. Ellers synes jeg, vi skulle starte med at fjerne colaflasker, gaffatape, briller, raftehuse, fibertext, osv. De generer mig langt mere end fraværet af gammeldags kønsroller.

Så det springende punkt er, om man vil deltage i diskrimination mod 50% af befolkningen (altså begrænse hvordan alle kvinderne kan deltage i det, vi laver sammen) for at opretholde arveloven i Warhammerverdenen, eller om man kan se pointen i at give kvinderne plads, og lave fiktionen om, så der er plads til alle.

Men debatten om køn og ligestilling er selvfølgelig langt mere end lige muligheder og ledende roller. Det handler om vores sprog, især i forbindelse med skældsord, hvad for noget tøj vi går i, og hvilke forventninger vi har til hinanden når vi interagerer socialt.

Jeg mener, det er alles pligt at prøve at gøre noget for at fremme ligestillingen i deres hverdag, men det har ikke meget med rollespil at gøre, og derfor mener jeg ikke, det er rimeligt at kræve af arrangører specifikt, og derfor hører det ikke hjemme i denne bog.

Kåre

Søren beskriver to problemstillinger, men jeg vil kun beskæftige mig med den sidste – nemlig kønsroller i rollespil. Det er ikke fordi kønsroller i rollespilmiljøet ikke er relevante – for det er de – men fordi den problematik ikke er specifik for rollespilmiljøet (desværre).

Der er to hensyn der skal balanceres op mod hinanden her. Det ene er arrangørernes kunstneriske frihed, og det andet er spillernes ret til ikke at blive diskrimineret på baggrund af køn. Og nøgleordet her er balance – for jeg synes ikke man kan sige det ene suverænt har ret over det andet.

For mig er arrangørernes kunstneriske frihed næsten hellig. Det er deres vision, og de kommer til at knokle for den, forklare den og stå til ansvar for den. Således bør ingen kunne pålægge dem noget som helst om hvordan deres arrangement skal være.

Hvis man tager upopulære beslutninger man ikke kan forsvare kommer man til at betale for det – diskussioner, dårlig omtale og manglende spillere. Men det skal stadig være arrangørernes privilegie at træffe de beslutninger der bringer dem dertil.

På den anden side synes jeg også at alle typer af roller bør være tilgængelige for alle spillere. Man bør ikke udelukke grupper af spillere fra bestemte spiloplevelser medmindre det er centralt for scenariets design. Vi skal alligevel hele tiden abstrahere fra ting hvor fiktionen og virkeligheden er i konflikt (skolen vi spiller på skal forestille et fængsel, mit skumsværd skal forestille et stålsværd, osv.) så hvorfor kan vi ikke bare abstrahere fra f.eks. køn?

Jeg synes debatten minder lidt om den fortærskede debat om ytringsfrihed. Ytringsfrihed udøves nemlig bedst under *hensyn* – bare fordi man har ret til at fornærme folk, skal man jo ikke gøre det. Tilsvarende mener jeg at arrangører har ret til at lave deres scenarie præcist som de ønsker – men hvis de vælger at diskriminere en udvalgt spillergruppe, så bør de have en god årsag, og hvis ikke så har de konsekvenser.

Kønsdebatten er god fordi den har medført denne bevidsthed omkring kønsdiskrimination. Denne bevidsthed gør at arrangørerne kan bevare deres arrangørfrihed, fordi spillerne kollektivt vil straffe de, som uden grund diskriminerer og belønne dem som gør det, med et formål – uden vi behøver rigide retningslinier for hvordan man som arrangør *skal* forholde sig til køn.

Slutteligt vil jeg sige at jeg synes bedre om at vende op og ned på kønsroller end ingen kønsroller. Køn er jo endnu et element vi kan bygge konflikter på (se **Konflikter**) så hvorfor fjerne det helt? Vi kan godt have kønsroller uden det ene køn bliver diskrimineret.

Claus

Nu skriver Kåre om kønsroller i selve rollespillet. Så vil jeg i stedet skrive noget om kønsroller i rollespilmiljøet. For selvom det nogle gange virker som om, at en fjer bliver til fem høns når der bliver diskuteret køn og rollespil, så er det jo desværre sådan, at det har betydning. I stedet for at fortælle dig som arrangør hvordan du skal gøre med dit scenarie vil jeg hellere sige lidt om nogle af de konsekvenser kønsstereotyperne har haft for rollespilmiljøet.

Selvom rollespilmiljøet har gennemgået en rivende udvikling siden jeg startede i 1993, så er det stadig overvejende et miljø, hvor de fleste af unge, heteroseksuelle unge mænd. Det betyder naturligt nok, at piger der kommer med til rollespil får uforholdsmæssigt opmærksom – især hvis de er kønne at kigge på og lidt flirtende i deres adfærd.

Og en del piger der er landet i miljøet gennem årene er gået fra at være alt fra ”kiksede” og ”nothing special” til lige pludselig at være feterede og ombejlede. Det er i og for sig intet problem.

Det er bare et problem hvis det lige pludselig giver flere sociale point for hunkønsvæsner at være lækre end det gør at være intiativtagere og ansvarspersoner. Det er ikke noget, der på nogen måde er unikt for rollespilmiljøet, men det har dobbelt effekt fordi vi både har sociale roller udenfor spillet og i spillet.

Og når det giver mere opmærksomhed/respekt/fame at være den nedringede kropige i korsettet der blinker frækt til fyrene end den idérige arrangør, der ikke er bleg for at prøve noget nyt, så er det et problem.

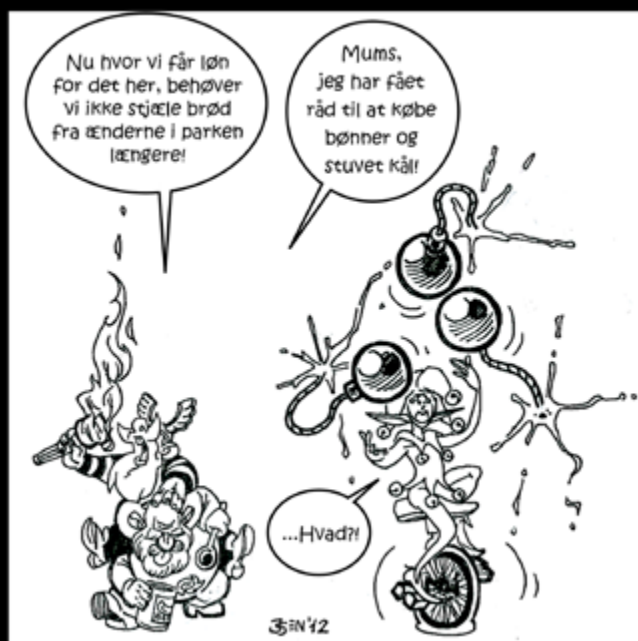
Jeg har intet imod flirtende kropiger (jeg er trods alt også en af de heteroseksuelle fyre), men jeg vil hellere uddele min gade-respekt til dem, jeg synes laver seje ting og gør en forskel end til dem, jeg bare gerne ville pille tøjet af.

Selvfølgelig udelukker det ene ikke det andet, men hvor det er møgrisikabelt og giver mange knubs at tage ansvar og lave scenarier, så er det lidt mere risikofrit at se godt ud. Men fordi vi er så mange hankøn som grundlæggende ikke vil knalde med hinanden, så bedømmer vi i stedet hinanden ud fra andre kvaliteter – f.eks. idéer og evnen til at føre dem ud i livet.

Og hvad har det med dig som arrangør at gøre? En del. For som arrangør er du også med til at være meningsdanner, og hvis du siger ”Der findes ingen kønsproblemer i rollespilmiljøet.” så er der nogle der lytter. Hvis du siger ”Der er nogle problemer.” så lytter de også. De samme ord kunne siges om racisme, sociale skel, politisk overbevisning og andre lignende emner.

Jeg synes bare ikke vi har et problem med diskrimination i rollespilmiljøet pga. sociale skel. Jeg synes til gengæld vi har et pga. køn. Derfor siger jeg noget om det. Så håber jeg du vil lytte.

Råd #13



Selvom der efterhånden findes nogle, der laver rollespil professionelt, så bliver langt det mest rollespil lavet frivilligt. Alligevel er der nogle ting, vi ser os nødsaget til at lønne folk for – ingen forventer, at toiletfirmaet stiller toiletter til rådighed gratis eller at maden er gratis.

Men hvad giver det mening at lønne folk for til et scenarie – og hvor bør man sige stop? Lønnet arbejde i rollespilssammenhæng er ikke så kontroversielt som det var før årtusindskiftet, men det er stadig noget der kan få folk på barrikaderne. Netop derfor er det vigtigt at tage stilling til.

“Lønnet arbejde”

Claus

Først og fremmest, så skal det siges, at jeg arbejder med rollespil til hverdag. Mit "day job" er at drive et firma, der laver rollespil i alle mulige afskygninger, så derfor ville det være umådeligt sært hvis jeg mente, at man ikke måtte tjene penge på at lave rollespil. Men når jeg ikke tjener penge på at lave rollespil, så arrangerer jeg rollespil på frivillig basis og har gjort det i knapt 17 år.

I den tid har rollespilmiljøet udviklet sig på mange måder, og en af de ting som har ændret sig er opfattelsen af hvornår det er ok at lønne nogle og hvornår det ikke er.

Det nemmeste er dog at starte med de ting, som næsten alle er enige om. Jeg har endnu ikke mødt en rollespilsarrangør, som ikke ville betale for at leje toiletter eller som syntes, at et trykkeri skulle lave flyers til scenariet gratis.

Jo, jo, vi drømmer da alle sammen om at få andre til at hjælpe os uden at vi skal betale, og nogle gange kan det også lykkes at få ting sponsoreret, men som udgangspunkt er vi alle sammen enige om, at de ting vi ikke selv kan, betaler vi for. Det er trods alt de færreste af os, der har en lastbil derhjemme og derfor synes vi det er ok at betale for at leje en, og jeg har endnu ikke stødt på en rollespiller, der ejer en toiletvogn.

Nej, det er ikke der hvor der opstår problemer. Diskussionerne kommer først når vi overvejer at betale for noget, som vi godt kan få gratis, men som måske (og måske ikke!) er af bedre kvalitet. De fleste af os kender efterhånden nogen, som gider lave en gratis hjemmeside til vores scenarier. Men bliver den god nok?

Eller ville det give mere mening, at betale en dygtig hjemmesidedesigner nogle penge for at lave en hjemmeside, også selvom det er at give løn for noget vi egentligt kan få gratis? Er det ok at hyre en kok udefra til sit scenarie i stedet for at få en frivillig til at gøre det? Og hvad med at lave scenariets spildesign? Er det ok at lønne nogen for at lave det?

Som sagt, så er jeg selvfølgelig forudindtaget og mener, at det er ok at lønne folk for at lave arbejde, hvis det giver et resultat som er markant bedre end det man kunne få fra frivillige.

Jeg har derfor intet imod, at lønne en dygtig rolleskriver til at skrive roller til mit scenarie, eller betale en latex-smed for at lave nogle runesten i latex – også selvom det er to ting, som der er mange der er villige til at gøre gratis. Nogle er enige med mig, andre er uenige. Men det vigtige for mig er:

Hvornår giver det mening at lønne folk for at lave arbejde andre kunne lave næsten ligeså godt gratis? Svaret er selvfølgelig, at det kan det, når det netop bliver markant bedre af at man lønner nogen til det.

Oftest er det når der skal laves opgaver, som de frivillige godt kan, men i bund og grund ikke gider. Oprydning, administration, koordinering. Det er tre oplagte steder at vælge lønnede folk frem for frivillige, for det er tit ting der trækker tænder ud på arrangørgrupper og medfører stor frustration.

Men hvis du beslutter dig for, at lønne nogle for at lave noget arbejde, så er det enormt vigtigt at de frivillige på projektet er klar over hvem der får løn og hvorfor. For hvis du betaler en dygtig koordinator for at holde styr på de forskellige projektgrupper, så er det utroligt vigtigt at dine frivillige rolleskrivere, dine frivillige byggedværge og dit frivillige oprydningshold forstår hvorfor det er, at det tilfører energi til projektet at lønne koordinatoren.

Oftest er det sådan, at hvis folk forstår hvad andre bidrager med, så har de sjældent noget imod at dem, der bidrager med virkeligt meget som de ikke selv kan/vil bidrage med, bliver lønnet. Men hvis folk ikke forstår hvorfor andre skal have løn og de selv ikke får noget, så bliver de nemt demotiverede og irritable.

Derfor kan det siges ret simpelt:

Hvis du vil lønne nogen, så er det vigtigt, at dem, der ikke får løn (eller mindre løn) forstår hvorfor og accepterer det uden at blive demotiverede.

Og det er stadig nemmere at få alle til at forstå, hvorfor der skal betales penge for flyers end for rolleskrivning. Også selvom rolleskrivningen tit har mere effekt på scenariet end flyersne har.

Søren

Der er mange, der er bange for, at det frivillige "alle bidrager med det, de kan" miljø dør, hvis vi accepterer at arrangører får løn. Det tror jeg nu ikke på.

Ikke så længe, den løn, der bliver udbetalt er så lav, som den normalt er. For så længe, spillere ikke er villige til at betale det, et scenarie i virkeligheden koster (henvisning til fundraising artiklen) så kommer vi ikke op på så høje beløb at folk kan leve af, at lave scenarier til miljøet.

Så jeg er fuldstændig ligeglad med, om der bliver udbetalt løn til dem, der arrangerer et scenarie jeg deltager i. Hvis det er det, der skal til for at scenariet bliver til noget, så er det helt fint med mig, og jeg kan godt forstå, at folk gerne vil have frikøbt noget tid for at kunne lægge flere kræfter i projektet.

For eksempel kunne man forestille sig, at en studerende fik betalt det, hun normalt tjente på sit studiejob ved siden af SUnen for at slippe for en arbejdsdag om ugen (eller noget i den stil). Det vælter jo ikke noget budget i et par måneder, og er ikke noget, hun bliver rig af.

Til gengæld er jeg slet ikke ligeglad med om jeg får det at vide. For jeg bruger prisen på et scenarie til at vurdere kvaliteten, og vurdere hvad jeg får. Og jeg forventer ikke, at en del af pengene går til betaling, så længe normen er, at rollespil arrangeres af frivillige, der udover en stak pizzaer og telefonregningen under afviklingen ikke får noget som helst.

Derfor vil jeg føle mig snydt, hvis jeg deltager i et scenarie, og bagefter får at vide, at 20% af budgettet er gået til lønninger. Det samme gælder hvis en forening budgetterer med et overskud.

Netop af denne grund mener jeg, scenarier bør lægge deres budgetter (henvisning) frem når de går i luften, så folk kan vurdere, hvad de skal forvente, og jeg synes arrangører og foreninger har en pligt til at gøre det klart, hvis de udbetaler løn eller budgetterer med betydelige overskud.

På samme måde ville jeg blive ærgerlig over at arbejde frivilligt på et projekt hvis jeg bagefter – eller undervejs – fandt ud af, at andre i projektet (især lederen) blev aflønnet. Hvis der ligefrem er tale om at der genereres et overskud til en privatperson ville jeg som grundregel ikke arbejde frivilligt, men det er vist en lidt anden historie.

Så kort sagt:

Afløn gerne arbejderne, hvis det er det, der skal til, men fortæl lige os andre om de på forhånd, så slipper du for balladen.

Kåre

Claus siger generelt kloge ting, men jeg vil også slutte mig til Sørens kommentar og sige, at jeg synes at man bør orientere spillerne om eventuelle lønninger. Søren har allerede kommet med de gode argumenter, så dem vil jeg ikke bruge en masse tid på her.

Claus' indgangsvinkel til hvem der skal lønnes – udover løn for opgaver vi ikke kan løse selv – er, at lønnen skal bringe merværdi til scenariet. Man skal bruge lønnen, til at skabe et bedre scenarie, hvilket direkte er til gavn for spillerne.

Jeg har et andet perspektiv på hvordan løn kan bruges – nemlig at det kan bruges til at gøre det lettere at lave scenariet. Hvis det bliver lettere at lave scenariet, bliver det også sjovere, arrangørerne er gladere hvilket igen smitter af på spillerne, og arrangørerne har mere lyst til at lave noget lignende igen. I sidste ende giver dette indirekte også bedre og flere scenarier gennem gladere arrangører.

Når lønninger bruges til at gøre det lettere at lave scenariet, så skal man gå efter de opgaver, som arrangørerne og deres hjælpere ikke selv gider lave. Det kan f.eks. være oprydning i alle dets facetter, tilberedning af og oprydning efter mad eller udbringning og afhentning af materialer til scenariet.

Som oftes er de opgaver man vil lønne sig fra at få lavet praktiske, monotone opgaver, og de som arrangørerne selv vil lave er de kreative og afvekslende opgaver – selvom folk selvfølgelig har forskellige præferencer.

Jeg synes begge perspektiver har relevans og hvordan man vælger at bruge dem, afhænger af ens situation som arrangør. Hvis man har en meget klar vision for sit scenarie, så vil man måske helst bruge lønpenge på at gøre scenariet endnu federe end man kan gøre alene, og hvis man har meget travlt udover sine opgaver som arrangør, vil man måske foretrække at bruge lønpenge på at sikre sig, at man kun skal lave de opgaver, man brænder for.

Råd #14



NPC er et gammelt udtryk der stammer fra bordrollespil. Det står for **Non-Player-Character** og er i bordrollespillets verden alle de roller, som er styret af spillederen frem for spillerne.

Til et liverollespilsscenario bliver betegnelsen **NPC** tit brugt om spillere, der er instrueret af arrangørerne.

Nogle gange er instrukserne meget præcise og udførlige ("gå ind i rummet, læs digtet op og fald død om") og andre gange er de mere løse ("Du er kongens fætter, der gerne vil skade hans rygte. Du forlader byen om seks timer, hvis du stadig er i live").

Men hvorfor bruger vi overhovedet **NPCer**? Og hvordan bruger vi dem bedst muligt?

"NPCer"

Claus

Når du planlægger dit scenarie kan det sagtens være, at du helst bare vil skabe en åben ramme, hvor dine spillere kan boltre sig. Måske er det historien om en skov, hvor forskellige racer kæmper om magten og hvor det ikke er så vigtigt for dig som arrangør hvad der sker.

Hvis du laver et scenarie, hvor du ikke har en bestemt fortælling du vil ud med eller vil påvirke historien på en bestemt måde, når scenariet er skudt i gang, så giver det ikke meget mening at have NPCer.

Men vil du gerne kunne styre spændingskurven undervejs, eller har du en bestemt historie du mener skal ud, så er det et utroligt snedigt redskab at have nogle af disse instruerede spillere, som vi kalder for NPCer. Det kan være, at kongen ankommer til byen lørdag formiddag og bekendtgør, at han søger en ny rådgiver.

Det kan være, at robotdværgene bliver kontaktet af en mystisk fremmed, som siger, at han kan befri dem fra slaveriets lænker hvis de vil følge ham. Eller det kan være noget så simpelt som en mand der dukker op med en sæk med guld, som han nærmest tigger om at blive frarøvet.

Det at bruge NPCer giver dig en masse muligheder for at påvirke spillet. Til gengæld så medfører det også en bunke udfordringer, som er vigtige at holde sig for øje. Først og fremmest, så skal du huske på, at ingen gider spille kedelige roller – især når de er instrueret.

De fleste spillere vil føle, at de gør dig en tjeneste ved at spille en NPC-rolle – og hvis du vil have dem til at føle anderledes, så skal du gøre det meget tydeligt *hvorfor* en NPC-rolle ikke er en vennetjeneste. Hvis det altså ikke er det! For det kan jo godt være tilfældet.

I forlængelse af det, så kan du hurtigt komme til at ende i en prisdiskussion med dine NPCer. Til nogle scenarier betaler NPCer fuld pris og regnes som ligeværdige deltagere med resten af spillerne, selvom de får en anden spiloplevelse.

Til andre scenarier er det gratis for NPCer at være med. Nogle gange er det en mellemting, hvor de betaler lidt. Hvad du vælger at gøre er selvfølgelig 100% op til dig, men du skal vide, at det kommer til at være noget der skaber diskussion.

Personligt er jeg stor fortaler for, at NPCer betaler det samme som andre spillere og at man lokker dem med ved at "sælge" NPC-oplevelsen som en spilleroplevelse – bare af en anden type. Typisk så er NPC-roller noget som appellerer til spillere, der gerne vil ind og spille korte, intense scener med mening, frem for længere forløb, hvor man selv skaber handlingen.

En spiller som godt kan lide at være i centrum i ti minutter for derefter at holde pause i to timer og fortælle war stories er oplagt som NPC. Og dem er der mange af!

Lige gyldigt hvordan du vælger at bruge NPCer, så er der dog en vigtig ting at tage stilling til før du går i gang. Skal en NPC spille flere forskellige roller i løbet af scenariet? Eller kan den samme spiller godt spille både dødsridder, præstelærling og kromutter i løbet af en eftermiddag?

Hvis du vil have illusionen i top, så er det selvfølgelig tosset at lade dødsridderen og kromutteren blive spillet af den samme, men hvis hver NPC kun må spille en rolle, så kan du hurtigt komme til at løbe tør for NPCer.

Og dine NPCer kan nemt komme til at kede sig. Og det er der ingen der bryder sig om.

Sidst, men absolut ikke mindst, så er der et andet vigtigt spørgsmål at tage stilling til når du skal have NPCer med. Skal du og dine medarrangører selv spille essentielle NPC-roller under scenariet, eller skal I ikke?

Der er nogle kæmpe fordele ved selv at spille dronningen, men til gengæld er det også ærgerligt hvis kongen er indisponibel i to timer, fordi arrangøren som spiller dronningen skal fixe toiletterne eller tale med skovfogeden.

Jeg synes absolut ikke der er noget galt med at spille dronning til sit eget scenarie (selvom jeg gør det alt for sjældent – jeg ser ellers fantastisk ud i store kjoler), men det er en god idé hvis man ikke samtidigt har ansvar for at løse småproblemer undervejs.

Kåre

At deltage som NPC er en anderledes oplevelse end at deltage som "almindelig" spiller. På plussiden får du ofte lov at spille interessante roller i fokus, det kræver som regel mindre forberedelse, du får (ofte) bedre spise- / overnatningsmuligheder end spillerne og mulighed for at "slappe af" fra spillet indimellem.

På minussiden er ofte et krav om en bred kostumegarderobe (medmindre arrangørerne sørger for alle kostumer), man har noget mindre frihed til at definere sine roller og ens underholdning kommer ofte i anden række efter de øvrige spillere. Den enes plus er dog den andens minus; nogle bryder sig f.eks. ikke om pauser i deres spil og andre elsker at vise deres store kostumegarderobe frem.

Min erfaring er at disse forskelle gør, at NPCer kan være svære at skaffe. De fleste ser det som en andenrangsrolle, og jeg synes det er uhyre svært at sælge det til samme pris som spillere (hvilket som sådan er okay, prisdifferentiering er ikke skidt – se **Tilmelding og Betaling**).

Jeg tror noget af grunden til dette er, at hele hjemmesiden og reklameapparatet er rettet mod spillerne, og NPCerne ganske simpelt er mindre i fokus. Derfor tror jeg man er nødt til at forkæle dem enten på prisen eller ved at give dem nogle af ovenstående fordele. Man kan også gøre mere ud af at reklamere for hvilken oplevelse NPCerne får og generelt målrette sit materiale mere mod dem.

Man kan også sige, at hvor spillernes oplevelse i høj grad beror på deres egen indsats så skal man ved NPCer nok tættere på pick-up-and-play (se **Pick-up-and-play**).

Selvom de er besværlig at skaffe er de til rigtig mange scenarier uundværlige. Selv til et sandkassescenarie kan et par velvalgte NPCer skubbe spillet i gang eller give et indtryk af en omverden der kan interageres med.

Og så lige til de spillende arrangører; det er det allerværste man kan gøre som arrangør, medmindre det virkelig er et mikroscenarie. At spille en central rolle kræver 100% af ens opmærksomhed. At være arrangør og løse de opgaver der er under scenariet kræver 100% af ens opmærksomhed.

Majoriteten af de arrangører jeg kender har 100% (eller mindre) opmærksomhed tilgængelig – så kan man så vælge om man vil forsømme det praktiske eller spillet.

Det kan også bruges på mindre skala; de 6 timer du spiller Dronningen var dem du skulle have brugt til at køre ind og købe mere rugbrød, snakke den sure skovfoged til ro så I ikke fik en ekstraregning for orkernes improvede totempæl og instruere de NPCer der skulle spille Den Onde Dødemaner med følge.

Selvom det er fedt at spille, så mener jeg ikke man kan gøre det og samtidig tage sig arrangøransvar alvorligt.

Søren

NPC'er er arrangørens forlængede arm, statister eller dem, der løser helt konkrete praktiske eller spil-designmæssige opgaver inde i spillet. Derfor varierer den oplevelse som en NPC får enormt meget fra scenarie til scenarie, og jeg mener, at det eneste rigtige fællestræk for alt det, vi kalder NPC'er er, at de er der for at gøre spillernes oplevelse bedre.

Hvis det betyder, de må vente 4 timer i en kold skovbund på at kunne overfalde de handelsrejsende, der desværre var faret vild i mellemtiden eller bruge en eftermiddag på at stege pattegris som in-game madlavningspersonale, so be it.

Derfor mener jeg også, at det i langt de fleste tilfælde giver god mening, at holde deres betaling nede. Så jeg mener, man skal se npc'erne som en mellemting mellem de praktiske hjælpere, man har (som ikke bør betale noget efter min mening) og spillere, fordi de stadig får en spiloplevelse.

Hvis NPCerne spiller spillernes fjender i et scenarie der involverer kampe, kan der opstå en rigtig usund konkurrencementalitet på npc-holdet sådan, at det der startede med at handle om at give spillerne fede oplevelser af hårde konfrontationer, kommer til at handle om at NPCerne skal ud og tryne spillerne.

Jo mere, du har solgt npc oplevelsen som en (alternativ) spilleroplevelse, jo sværere kan det her være at gøre op med.

På samme måde kan dine NPCer blive krævende hvis de keder sig eller begynde at improvisere udenfor rammen. I mere løse scenarier gør det ikke så meget, men til scenarier med en stram styring kan det være meget ødelæggende.

Så det handler altså om at sælge opgaven anderledes.

Jeg tror, den bedste måde at inddrage NPCerne er ved at være meget ærlig om hvad man forventer af dem, og vise dem, man tager dem og deres indsats alvorligt. Sørg for at invitere dem til et møde i god tid inden scenariet, og fortæl dem hvordan det hele skal forløbe, og hvad de skal spille. Man kan lave forskellige teaterøvelser med en NPC-gruppe, og bruge tid på at fortælle dem præcis hvilken stemning man går efter med scenariet.

Det kan give en højt motiveret og inspireret NPC-gruppen, der virkelig kæmper for at skabe den gode oplevelse. Det har jeg gjort engang, men det er desværre meget sjældent, at arrangører tager sig tid til den slags. Og det kan have stor indflydelse på spillet.

Og husk så lige, at tage dine NPCer og deres tid alvorligt, ligesom med alle andre frivillige hjælpere – selv hvis NPCerne betaler lidt for at være med. (se **Frivillige hjælpere**)

Råd #15



Med mindre du laver et scenarie for kun en person (dig selv!), så skal du have nogle til at komme og deltage i det. Men hvordan skaffer du spillere til dit scenarie? Skal de lokkes til med en lækker hjemmeside? Flyers, som du spytter ud i tusindvis? Telefonopkald, hvor du ringer til dem og forsøger at sælge dem din idé?

Eller skal du bare læne dig tilbage og lade gode, gamle word-of-mouth gøre arbejdet for dig? Der er selvfølgelig mange forskellige strategier for hvordan du får dit scenarie på landkortet og får spillere til at komme med. Her er et par tanker om opreklamering.

“Opreklamering”

Claus

Den absolut mest effektive form for markedsføring der findes er når nogle entusiastisk fortæller andre om dit "produkt" fordi de synes det er for fedt. Det er ligemeget om det handler om film, bøger, scenarier eller religion. Der er ikke noget der sælger ligeså godt som når ens ligesindede er oprigtigt entusiastiske om noget.

Som arrangør kan du dog sjældent tillade dig at forlade dig på uopfordret word-of-mouth, og der er selvfølgelig en masse ting du kan gøre for at hjælpe den på vej. Det er efterhånden næsten utænkeligt ikke at have en hjemmeside (henvisning) til sit scenarie, hvor folk kan gå ind og læse mere.

Facebook-grupper er også ved at blive standard. Men når hjemmesiden og facebook-gruppen er lavet, så er de fleste lidt på bar bund når det handler om hvordan de skal komme videre derfra.

Det første du skal overveje er ret simpelt. Hvad koster det? Det er lækkert at have flotte flyers du kan give til nysgerrige sjæle som du møder, ligesom fancy plakater i rollespilsbutikker og hos andre foreninger kan hjælpe med at få spredt det faktum, at du laver et scenarie.

Men hvad koster det? Hvis du har et scenarie hvor du ingen udgifter har (fat chance!) og hver spiller skal betale 50 kr. for at deltage, så giver det god mening at smide 1.000 kr. efter flyers, hvis du får 25 spillere ekstra på det. Både fordi du så får flere spillere (og det formoder jeg du gerne vil have i dette tilfælde!) og fordi flyers'ne har finansieret sig selv gennem de ekstra spillere.

Desværre er det ret sjældent så simpelt. Oftest så har du ingen klar idé om hvor meget det giver at bruge 1.000 kr. på flyers, og hver spiller giver ikke 50, men måske 10 kr. i "overskud". Hvis du skal kigge benhårdt på det, så er det dumt at bruge penge på opreklamerings som ikke medfører flere spillere.

Og selvom det oftest koster lidt penge at have en hjemmeside (det kan nemt klares for 150 kr./år), så er det en meget lille udgift i forhold til hvor effektiv en hjemmeside er til at formidle information og derved skaffe flere deltagere.

Generelt, så kan det sjældent betale sig at bruge penge på opreklamerings til små scenarier. Til et scenarie med 20 deltagere og et budget på 5.000 kr. er det meget at bruge på flyers i postkort-størrelse, mens det til et kæmpe scenarie med 400 deltagere ikke er det store problem. Især fordi næsten alting er billigere når du bestiller meget af det samme. Det koster ca. dobbelt så meget at lave 10.000 flyers som det gør at lave 1.000.

Og hvis du skal samle 20 spillere til dit scenarie, så kan du sikkert få langt de fleste af dem ved at bruge en aften på at ringe rundt til folk du kender. Men hvis du skal have 400 på den måde, kommer du til at få talt meget i telefon!

Når det er sagt, så er der ingen tvivl om, at hvis du har mod på rent faktisk at tale med folk om dit scenarie, så får du meget nemmere ved at få de deltagere med du gerne vil have.

Et scenarie skal være rigtig spændende for, at tilfældige rollespillere der får en flyer, rent faktisk ender med at tilmelde sig. I stedet bliver de tit lokket med af deres venner, som kender lidt mere til enten arrangørerne eller projektet.

Det lyder barskt, men den personlige kontakt kan ikke undervurderes. Og du skal heller ikke undervurdere hvor svært det er, at få folk op fra sofaen og rutinen og med til dit scenarie.

Selv hvis de siger ”Det lyder spændende. Hvor er det fedt!”, så er der meget lille chance for, at de tilmelder sig af sig selv. Hvis du allerede fra starten af indser, at folk er dovne og gerne ”hjælpes” til at komme ud af deres hule, så har du gjort dig selv en tjeneste.

Bottom line. Lad være med at blive demotiveret når folk ikke forstår hvorfor dit scenarie er lige det de står og mangler. Bare bliv ved med at snakke med dem om det. Så sker der noget til sidst.

Forudsat selvfølgelig, at det du laver er spændende!

Kåre

Claus kommer med mange kloge pointer om opreklamerings og hvordan man får spillere til at melde sig til. Han berører også kort hvordan spillere kan lokke deres venner med, men jeg synes faktisk det fortjener en uddybning for det er et ret centralt element i hvordan rollespilmiljøet fungerer.

Meget kort fortalt kan man betragte rollespillere som værende organiseret i grupper f.eks. omkring en forening eller en vennekreds. Man kan sagtens være medlem af flere grupper, men typisk er der en gruppe, som man føler størst tilhørsforhold til.

Disse grupper benævner jeg *Omgangskredse*, og består af to slags personer – *Ressourcepersoner* og *Flokkpersoner*. Ressourcepersonerne er dem, som selv tager initiativ til at opsøge scenarier, melde sig til dem og stable en gruppe på benene der deltager – Flokkpersoner er alle de andre. Alle Omgangskredse har en eller flere Ressourcepersoner.

I forhold til opreklamerings er denne viden vigtig fordi man her kan se, at fokus bør ligge på at få engageret Ressourcepersonerne. Når først de har købt ideen, så vil de sandsynligvis trække nogle Flokkpersoner med fra deres Omgangskreds, og på den måde får du en hel gruppe udelukkende ved at bruge kræfter på en person.

Der er en anden vigtig betragtning i forhold til opreklamerings. Når man reklamerer for vaskepulver, biler og fastfood så er hele målet at få forbrugeren til at købe noget, og når de gør det, så er man groft sagt ikke interesseret i dem før de igen bliver potentielle kunder.

Men som rollespilsarrangører vil vi ikke bare have en tilmelding til scenariet – vi vil også have engagement efter tilmeldingen. Det er ikke nok at spilleren melder sig til – hun skal også lave et kostume, en fed rolle og med lidt held kan hun lokke nogle venner med også. Alt det sker efter tilmeldingen.

Derfor skal der også være en reklameindsats rettet mod dem som er tilmeldt. Det er egentlig ikke svært; den letteste måde at bevare og bygge på det engagement og interesse spilleren har når hun tilmelder sig, er ved at sørge for at der hele tiden kommer nyheder fra arrangementet.

Fortæl hvad I laver i arrangørgruppen eller lav nogle spændende inspirationstekster og billeder. Her er internettet det perfekte medie til at nå ud til sine deltagere, f.eks. gennem hjemmesiden (se *Hjemmesider*) med et forum og nyheder, men også f.eks. med mails.

Det vigtigste er der konstant sker noget, så spilleren ikke "glemmer", at hun er tilmeldt.

Søren

Til langt de fleste scenarier skal spillerne ikke bare ”købe produktet”, men også helst engagere sig og bruge time efter time på forberedelser og måske ligefrem hjælpe til med produktion af spillet. Det er altså et ekstra endemål med PR-kampagnen, der rækker ud over at hverve spillere, og derfor skal man overveje at fortsætte med at opreklamere scenariet også efter, man har solgt alle pladserne, som Kåre skriver.

Især hvis der ikke har været sidste betalingsfrist endnu, så pengene ikke er sikre (henvisning til tilmeldingsteksten), eller hvis tilmeldingerne er kommet ind meget hurtigt. For der kan nemlig opstå den underlige mekanisme, at scenariet bliver så hypet at pladserne ryger meget hurtigt.

Ofte vil en del af spillerne falde fra igen senere, fordi de som en del af en slags massepsykose omkring scenariet bare har meldt sig til uden at se efter om de havde tid eller råd. Det er især alvorligt, hvis spillerne ikke skal betale når de tilmelder sig. For så kan der gå lang tid før man får en reel ide om hvor mange, der rent faktisk vil deltage.

Uanset om man reklamerer for scenariet personligt eller via ressourcepersoner, så skal scenariet være til stede i folks bevidsthed, hvis de skal melde sig til. Så det gælder om at eksponere scenariet mange steder samtidig sådan, så den enkelte spiller har hørt om det før, hun bliver kontaktet, og forbinder det med noget positivt.

Her er et par ideer:

Tag nogle flotte stemningsbilleder, der viser, hvad der skal foregå, og få dem efterbehandlet og op på nettet. Du kan også optage en filmtrailer, men vær opmærksom på, at hvis den skal virke, skal den se godt ud, og det kræver tid og ressourcer. Tegn tegninger og skitser, der viser kostumer eller situationer fra scenariet osv.

De elementer kan du så bruge til flyers, visitkort, teaser-hjemmesider, Facebook, osv. Men sørg også for at komme ud mellem folk. Hvis din egen eller en rollespilsforening i nærheden har cafeaftener, så lav en aftale om at du dukker op, viser dit materiale frem og fortæller og svarer på spørgsmål.

Eller præsenter dit scenarie på kongresser som Forum eller Fastaval, og sørg for at time offentliggørelsen af din hjemmeside eller trailer, så det er online, når deltagerne kommer hjem fra et andet arrangement og alligevel sætter sig foran computeren og læser evalueringer.

Kort sagt:

Vær til stede så mange steder som muligt, og opbyg stemningen og forventningerne til dit scenarie. Hvis det er ved at løbe fra dig, og forventningerne bliver for høje, så løb hurtigere, og øg ambitionerne, eller fortæl stille og roligt til spillerne, hvad det er, I planlægger.

Råd #16



Hvor tit er du kommet op at skændes med nogen til en oprydning efter et rollespil? Hvor tit er du gået før tid, fordi der ikke skete noget, og du havde langt hjem? Hvor tit er du blevet råbt af til en oprydning, og hvor tit har du hørt om arrangører, der er blevet på location i dagevis for at rydde det sidste op?

Hvis du har spillet rollespil i bare et par år, tror jeg, du har prøvet det meste af det her. Lidt for tit. Vi ved alle sammen hvad, der er galt: arrangørerne gør det ikke ordentligt, men hvad er det, de skal gøre?

“Oprydning”

Søren

Oprydninger er noget af det nemmeste ved at lave et scenarie, men samtidig er det noget af det, de fleste arrangører brænder ud på, bortset fra økonomien (som i øvrigt er det næstmesteste). Jeg tror, det sker fordi langt de fleste arrangører undervurderer opgaven.

Det er jo bare at rydde op... Problemet er, at lige meget hvor simpelt det er, så kræver det stadig, at man planlægger det. For det er nemlig lige så nemt at få til at gå fuldstændig i kage, hvis man ikke tænker sig om.

Så det første råd er: Læg en plan! De fleste arrangører får ikke lagt en plan, så når de er færdige med at afvikle deres scenarie, ikke har sovet (nok) i et par døgn, er stressede, og måske oven i købet trætte efter en efterfest, så kan de pludselig ikke overskue at strukturere simple opgaver, som at læsse rafter ind i en varevogn.

Her er en hurtig guide:

Start med at indse, at du har en kæmpe mængde arbejdskraft i dine spillere. De har bare ikke de samme motivationer som arrangørerne. For spillerne er trætte og vil gerne hjem. De er også mættede af oplevelser, og vil gerne fortælle om dem, og så har de måske oven i købet tømmermænd. Så det første, du skal gøre er, at holde på arbejdskraften.

Forklar spillerne allerede inden de melder sig til, at de skal hjælpe med at rydde op, og fortæl dem hvornår, de skal forvente at forlade location efter spillet. Lad være med at forhindre dem, hvis de prøver at stikke af tidligere, men gør dem klart, at det er dårlig stil, og at du vil vide det, hvis de skal tidligere hjem. Inden scenariet.

Tag din arbejdskraft alvorligt (se *Frivillige hjælpere*). Sørg for, at de har fået sovet (lidt), sørg for at de får mad før/under/efter arbejdet, så de har energi nok og sørg for at der er det fornødne værktøj.

Og sørg så for at holde dem i gang. Lige så snart spillerne kommer ned at sidde, og ikke har noget at lave begynder de at snakke om deres oplevelser, og er svære at få i gang igen, eller de begynder at længes hjem til et varmt bad og deres seng. Og når der nu tilsyneladende ikke er brug for dem kan de jo lige så godt smutte...

Når arbejdet er ved at være overstået, så begynd at sende spillerne af sted, så de ikke skal gå og vente på nogle få afsluttende opgaver. Start gerne med dem, der har længst transport hjem.

Så sørg for, at der er en plan, og at nogen hele tiden ved hvad næste trin er. Sørg også for at der er mellemledere, der hele tiden kan tage fat i ledige spillere og sætte dem i gang, og sørg for at undgå for mange flaskehalse.

For eksempel kan det være, du har en stor transportbyrde, men kun en varevogn. Så er det første, der skal ske, at den bliver fyldt og sendt af sted. Og så skal resten af arbejdet indrettes efter, at den kan fyldes hver gang, den kommer tilbage.

Sørg også for at kunne skifte chaufførerne ud, så de ikke skal bruge køretid på at spise frokost og den slags. Og sørg så for at resten af arbejderne er i gang mens varevognen er væk. Sørg også for, at der er transport muligheder nok, så der ikke opstår for mange flaskehalse. En varevogn koster ca. 700 kr./døgn, så hvad med at leje en ekstra til oprydningen?

Udover at holde på og udnytte arbejdskraften er det den praktiske planlægning, arrangørerne brænder sig mest på. Så du er nødt til at indse, at oprydningen er en opgave på helt samme måde som resten af scenariet:

Hvis der er store mængder byggeaffald fra kulisser og den slags, så lej containere til at få det væk. En almindelig container koster i omegnen af 5.000 kr. inklusiv afhentning og tømning. Hvis du alligevel ender med at køre affald på containerpladsen, så husk, at affaldet SKAL være i gennemsigtige sække. Så lad være med at købe en eneste sort sæk til scenariet.

De gennemsigtige fås i Netto og koster ca. det samme. Husk også at køkkenaffald ikke må komme hverken i en container eller på genbrugspladserne. Så find ud af, om jeres location har en aftale om afhentning, find nogen i nærheden, der har en aftale og hør, om I må være med hos dem, eller kontakt kommunen og hør hvad I skal gøre. Sørg også for, at der er sat ekstra penge af til mad og søde sager under oprydningen. Så glider arbejdet bare nemmere.

Så for lige at opsummere: Læg en plan, hav en oprydningsansvarlig, der holder styr på den, hold arbejderne i gang, tag dem alvorligt, brug de penge, det koster, og sørg for, at der er styr på logistikken.

Claus

Det scenarie jeg startede til i start-90'erne kostede 60 kr. at deltage på. Det var for en weekend inkl. mad, og eftersom det foregik indendørs på en skole var det også inkl. et sted at sove. Til gengæld betalte vi et oprydningsdepositum på 20 kr., som vi først fik tilbage efter scenariet.

Dengang virkede de 20 kr. som vigtige penge som jeg ikke ville gå glip af og da jeg selv begyndte at lave scenarier i den scenarierækkes efterfølger var oprydningsdepositum'et en så fast del af "formlen", at vi ikke tænkte nærmere over det.

Jeg har kun en gang nægtet en spiller sit oprydningsdepositum. Det var på 25 kr. og var til et scenarie der kostede 200 kr. og oprydningen havde taget et par timer. Han var møgsur, og det er selvfølgelig forståeligt nok, for han følte jo selv, at han havde lavet nok. Det rigtigt spændende var, at der næsten aldrig var spillere som tog afsted før de havde fået deres depositum.

25 kr. for at rydde op! Hvis nogen laver et weekend-scenarie hvor jeg kan slippe for at rydde op for 25 kr. og stadig have god samvittighed, så jubler jeg og betaler mine 25 kr. med glæde. Koster det 100 kr. gør jeg det samme. Og jeg er absolut ikke synderligt meget ved muffen.

Så når du planlægger din oprydning så overvej om du ikke bare kan betale dig fra det og give dine spillere et valg. Nogle vil med glæde blive til oprydningen og spare penge, mens andre med glæde vil betale for, at slippe for det.

Og lige pludselig står du så med en motiveret arbejdsstyrke, som har økonomisk incitament for at gøre det godt. Og hvis du har med større projekter eller budgetter at gøre, så kan du ligefrem hive arbejdskraft ind udefra.

Hvis du laver et scenarie til 100 spillere, og de kan spare 100 kr. ved at blive til oprydningen, så har du 100 kr. ekstra til oprydningsarbejdet for hver spiller som vælger "tager hjem før oprydningen" ved tilmeldingen. Om de penge skal gå til pizzaer til de andre opryddere, ekstra varevogne eller et professionelt oprydningskrav vurderer du selv.

Men det er i hvert fald værd at overveje at kaste penge efter problemet. For penge kan løse meget.

Kåre

Udover mange af de kloge ting der allerede er blevet sagt om oprydning, så gælder mange af de samme ting, som der gør generelt for brug af frivillige arbejdskraft (henvisning). Typisk vil ens oprydning kunne deles op i mindst to faser; den første hvor du har en masse spillere til at hjælpe, og den anden, hvor der kun er arrangørerne og måske nogle få, seje spillere. Kunsten er at få lavet så meget som muligt i den førte fase, og det kræver i høj grad planlægning.

Det virker som om at oprydning er den glemte opgave – og i al fald ikke noget man planlægger. Det er som om alt fokus ligger på at lave et fedt scenarie – hvilket er godt – og alt derefter er ligemeget – hvilket er knapt så godt. Jeg tror grunden til at oprydning er så underprioriteret er, at det ikke er særlig prestigefyldt.

Arrangør-fame kommer ikke af at være den der er bedst til at samle skodder op – og når det så ikke engang er sjovt, så begynder det at blive svært at finde motivationen til at lægge kræfter i det, når der er andre opgaver der skal have opmærksomhed. Slutresultatet er, at man først giver det opmærksomhed i sidste øjeblik.

Det bliver ikke bedre af, at oprydning kommer efter en lang, hård og begivenhedsrig oplevelse. Folk vil bare hjem, have en pizza og et bad og sove. Mit bedste oprydningstrick er, at have nogle folk i baghånden til oprydning som har noget overskud.

Det kan være nogle venner der ikke kunne deltage i scenariet, måske en arrangør eller to som gik tidligt i seng aftenen i forvejen ("Så jeg får ansvaret for oprydningen – og til gengæld kan jeg ikke deltage i efterfesten?!?" – oprydning er virkelig ikke gloriøst).

Men når man har været vågen i 39 timer og stadig mangler at pille clips ud af 500 rafter med en skruetrækker gør det underværker med bare to friske folk der kan knokle igennem.

Den hårde sandhed er, at der ingen smarte genveje findes til den lette oprydning. En god oprydning, er en hurtig oprydning, og en hurtig oprydning er en planlagt og struktureret oprydning.

Råd #17



Scenarier stiller forskellige krav til deres spillere. Til nogle scenarier skal spillerne sørge for mange ting selv; kostumer, rekvister (våben, madlavningsgrej, etc.) og overnatningsudstyr som telte og soveposer.

Til andre scenarier leverer arrangørerne alt undtagen undertøj. Hvad er der af fordele ved at lave 'Pick-up-and-Play' som det så fint kaldes? Og hvad er der af ulemper?

“Pick-up-and-play”

Claus

Hvis du skal til et scenarie der foregår i en russisk u-båd i 1962, så er odds'ne for, at du lige har en historisk korrekt ubådsuniform liggende i skabet små. Hvis du skal spille med til et fantasy scenarie uden specifikke kostumekrav og med høj tolerance overfor improviserede kostumer, så er der til gengæld gode chancer for, at du enten har noget i skabet eller kan lave et hul i et sort bomuldslagen.

Det er selvfølgelig ekstremer i hver sin ende, men begge dele kan nemt forekomme. Generelt kan det siges, at den kæmpestore fordel ved at levere så meget som muligt til dine spillere er, at så får du et niveau af kostumer, udstyr, osv. som er tilfredsstillende.

Du skal ikke diskutere med tilfældige entusiaster om deres kostumer nu overholder de standarder du har sat for orkerne i dit scenarie, og du står ikke på dagen hvor scenariet starter og finder ud af, at de 30 spillere som havde skrevet at de kom med ”rigtige middelaldertelte” i virkeligheden er dukket op med 3x9 m havepavillioner som de har tænkt sig at dække til med nervøst velour.

Der er selvfølgelig et par udfordringer ved at sørge for alting også. Den første og vigtigste er, at du *skal sørge for alting*. Skal videnskabsmændene have videnskabelige dingener, så skal du finde sådan nogle. Skal elverne have bukser i skovens farver, skal du sørge for, at der er bukser i de størrelser der rent faktisk passer dine spillere, så du ikke ender med at have tre elvere i cowboybukser (eller bar mås) fordi du har planlagt at alle var størrelse Medium. Og det koster absurd meget at sørge for alle de ting – både i tid og i penge.

Derudover straffer det visse grupper af spillere. Det straffer kostumefetichisterne, som uden at blinke selv ville have syet den historisk korrekte russiske uniform så den blev federe end det du leverer, og som hellere ville have punget ud så den kunne hænge hjemme i skabet bagefter.

Det straffer grejbyggerne, som ikke får lov til at bruge endeløse timer på at fedte med deres gear, så de ikke bare har orkhjelmene, som alle får udleveret, men også orkkruset, orkbæltet og orktandbørsten. Men vigtigst af alt, så straffer det dig, fordi selvom der vil være nogle af dine spillere, som vil være lykkelige for at få udleveret alle mulige godter fra dig som de så ikke selv behøver stå for, så vil der være nogle, som har nogle fuldstændigt urealistiske forventninger til hvor meget der kan skaffes.

Og det skal man ikke undervurdere effekten af, for en af de rare ting ved, at spillerne selv sørger for deres egne ting (indenfor visse rammer som du udstikker, forståeligvis), er at det skaber en naturlig balance mellem forventninger og virkelighed.

Skal en spiller selv sørge for rustning til et kampscenarie vælger hun selv om det skal være pladerustning til 10.000 kr. eller en tynd slagkofte til 300 kr., men hvis scenariet leverer rustninger til alle, vil nogle forvente det første, mens andre vil være fuldt ud tilfredse ved at få det sidste.

Dernæst kommer der en masse logistiske problemer ved, at scenariet leverer alting.

Det er ikke en uoverkommelig opgave at sørge for sovepose/liggeunderlag til sig selv selv hvis man skal slæbe det i en rygsæk – det gør titusindvis af mennesker hvert år til Roskilde Festival. Men skal du som arrangør lige pludselig sørge for sovegrej til 100 mennesker, så fylder det nemt et varevognslæs eller to, og det skal der sættes både tid og mandskab (og varevogn!) af til at køre.

Skal jeg konkludere noget om Pick-up-and-Play så er det følgende:

Jo større scenariet er, jo større problem er det at sørge for alting til alle. At skaffe western-kostumer til et scenarie til 10 mennesker kan du nok klare hvis du bruger dit netværk, men at skaffe kostumer til 100 mennesker i samme setting er en hovedpine af dimensioner.

Til gengæld så er Pick-up-and-Play et virkeligt godt redskab til at lokke spillere til, hvis dit scenarie skiller sig markant ud fra ”normale” scenarier i dit område. Det er trods alt nemmere at få spillere til et vikingescenarie hvis der er mange rollespillende vikingereenactnere i lokalområdet, end at gøre det et sted hvor der kun spilles InCrowd Vampire.

Og måske vigtigst af alt. Pick-up-and-Play scenarier appellerer mest til folk, der mangler tid, men har penge til at betale det det koster. Folk der har rigeligt med tid til at lave udstyr selv, men har stramme budgetter, er langt sværere at lokke med.

Så hvis du vil lave et scenarie for 30-40 årige som hellere vil lægge 1.000 kr. ekstra for at slippe for at bygge træhuse i to dage før scenariet, så bør du kigge alvorligt på at få så mange Pick-up-and-Play elementer med som muligt.

Er du i stedet interesseret i at ramme 15-18 årige grejentusiaster, så er det en håbløs plan at sætte en pris på 2.500 kr. for en weekend og love ”Vi sørger for alt.”

I sidste end er det – som med alt andet – op til dig hvad du vil. For der er ingen gyldne sandheder.

Kåre

Til Pick-up-and-play kommer du til at bruge kræfter på at forklare prisen. Alle de pick-up-and-play scenarier jeg har deltaget i, har der været en del (potentielle) spillere der har undret sig eller ligefrem klaget over prisen. Det er som om folk ikke forstår hvad det koster. De tror at hvis man bare gør alting på tilstrækkelig stor skala, så bliver det gratis.

En stor del af det kommer af de meget spredte forventninger som spillerne har og som Claus har redegjort for. En anden god bid kommer af, at folk faktisk ikke er klar over hvor dyrt det egentlig er at deltage i et scenarie, og hvor mange penge de ender med at bruge på grej hvis de skal gøre det gennemført. Når arrangørerne så synliggører det for dem, så bliver de forvirrede fordi ”det plejer ikke at koste så meget når jeg selv skal skaffe pengene”.

Når du vælger at lave Pick-up-and-play, så start med at definere præcist hvad du kan skaffe og beregn hvad det vil koste og hvor lang tid det vil tage - selv små ting tager meget tid, når det er på stor skala. At købe en drikkedunk, fylde den med saftvand og tage den med, tager ikke særlig lang tid.

At købe 100 drikkedunke, fylde dem allesammen med saftvand og pakke dem ind i bilen kan tage en time eller mere afhængig af vandforsyningen, pladsen du har til at arbejde på og hvor du kan få den billigst (5 DKK sparet per vanddunk er jo 500 DKK på scenarieregnskabet!).

Ambitionen om at skaffe ”komplette kostumer inklusiv alle små detaljer og personlige genstande” som jeg har set et par gange tror jeg ikke på. Mig bekendt har ingen scenarier med mere end en håndfuld deltagere nogensinde realiseret det. Jeg vil tro at alt udover basiskostume og eventuelle våben er urealistisk ved større scenarier (over 50 deltagere).

Så snart vi kommer til noget med et individuelt præg per rolle begynder det at blive ekstremt tidskrævende. Tænk på hvor mange kræfter du bruger på sådanne detaljer til dig selv når du er spiller og gang så med spillerantallet og læg de øvrige arrangøropgaver oveni. Det hænger ganske simpelt ikke sammen.

I stedet synes jeg det er bedre at fokusere på basisting, og så lade spillerne supplere de personlige detaljer. Så kan nogle af de grejliderlige bruge tid på at skaffe lækre detaljer og dem der ikke gider, kan lade være - det bedste af begge verdener.

Søren

Claus og Kåre gør fint rede for økonomiske og tidsmæssige fordele og ulemper ved pick-up-and-play scenarier. Men der er en detalje mere. Når spillere forbereder sig til scenarier bruger de utrolig meget tid og energi på det, og ofte sammen med andre deltagere.

I al den tid tænker de over scenariet, diskuterer det, udvikler på fiktionen, får gode ideer, og især så afstemmer de forventninger med hinanden om hvad der skal foregå, og aftaler historier og relationer. Alt det foregår lidt i det skjulte, og det er få, der tænker over det, men jeg tror, det er en meget central del af spillernes mentale forberedelse, der foregår ved symaskinen eller høvlebænken.

Det betyder så også, at hvis man leverer alting til spillerne, så fjerner man nemt deres mulighed for al den forberedelse. Spillerne kan selvfølgelig godt mødes alligevel, men det er de færreste spillere, der bruger så lang tid på mentale forberedelser, hvis ikke, der er noget praktisk at lave undervejs. Det kommer nok også af, at når spillere har betalt meget mere end de plejer for et scenarie, så er de tilbøjelige til at læne sig tilbage, og vil ikke bruge mere tid på det selv.

En anden ting er, at spillernes fornemmelse af, at de betaler for en fuld oplevelse, hvor alt bliver klaret for dem, meget nemt kan betyde, at de heller ikke tager ansvar for deres egen oplevelse i løbet af spillet. For når, de nu har betalt så meget, så må arrangørerne jo også levere. Dermed får man nemt ødelagt flowet i spillet, fordi spillerne bliver passive, og ikke selv sætter spil i gang.

Men hvordan løser man så de problemer, hvis man nu gerne vil levere det hele til spillerne? Jeg tror, man skal gøre noget for at øge spillernes ejerskab. For det første skal man udnytte, at man ikke kan levere alle detaljer til spillernes kostumer, og så skal man fortælle dem på forhånd, at de forventes selv at sørge for dem, og noget personligt grej.

Så har de nemlig praktiske forberedelser at glæde sig over og samles om. Og så skal man støtte spillerne i at mødes. Man behøver ikke afholde store samlende workshops med teatersportsøvelser osv. som ellers er blevet moderne. Men hvis man har nogle lokaler kan man måske lave en ugentlig cafe/værkstedaften eller månedlige trænings-/grejbyggedage hvor spillerne kan dukke op tvungent eller frivilligt.

Det er ikke alle, der vil benytte sig af det, men nogle vil, og det giver en god mulighed for at se hinanden i øjnene, og opnå ejerskab over spillet.

Råd #18



“Skrevne roller”

Scenarier arbejder oftest med en af tre modeller for roller.

1) Spillerne laver deres egne roller, og arrangørerne holder kun overordnet hånd i hanke med hvem der spiller hvad (oftest mest bare hvilke grupper og ”vigtige personer” der spilles af hvem)

2) Spillerne får udleveret roller af arrangørerne, som skaber alle roller til scenariet.

3) En mellemting mellem de to første muligheder, hvor arrangørerne og spillerne i fællesskab skaber deres roller – evt. gennem workshops eller mail-korrespondencer.

At lade spillerne stå for deres egne roller er så klart det nemmeste. Men hvad er fordelene ved at lave roller til spillerne – og hvad er ulemperne? For skrevne roller (på skrift eller ej – det er ikke så vigtigt) kan noget ganske særligt.

Claus

Når du som arrangør vil lave et scenarie, så har du sandsynligvis en idé om hvilke roller det kunne være spændende at se til scenariet. Vil du lave et krigsrollespil, der handler om to hære på march vil du nok hellere have soldater, kvartermestre og kokke end du vil have videnskabsmænd, gadefejere og cirkusartister.

Selvom nogle rollespil kan indeholde mange forskellige roller – et scenarie i en by kan f.eks. have plads til både soldaterne, videnskabsmændene og cirkusartisterne – så er der oftest roller, som er bedre egnet til bestemte scenarier end til andre.

Men når du så har sørget for, at dine spillere vælger roller, som passer til netop dit scenarie, hvordan får du dem så til at gøre rollerne spændende og fordrende for netop den slags rollespil, du gerne vil have? Hvis det er et scenarie, der handler om romantiske intriger og serenader i måneskinnet, så hjælper det ikke meget hvis dine spillere laver roller, som ikke er interesserede i hverken romantik eller måneskin. Og da slet ikke serenader.

En af de nemmeste måder at sørge for, at gøre et scenarie helstøbt er ved, at du som arrangør skriver rollerne. Så kan du sikre dig, at tjenestedrengen har en affære med dronningen, vagtkaptajnen er hemmeligt forelsket i en af sine vagter og kokken om aftenen tager en maske på og charmerer både mænd og kvinder som ”Den maskerede danser”.

Selvfølgelig kan det ske, at du får spillere som tilmelder sig og skaber den form for dynamik selv, men odds’ne er imod det.

Hvis du vil have relationer mellem rollerne til scenariet er det nemmeste at opnå hvis du selv skriver de relationer ind i scenariet når du laver det – og altså inkluderer dem i rollerne.

Så kommer problemet bare, at det er møgtungt at skulle skrive roller til alle spillere. Hvis en rolle fylder en A4-side (hvilket ikke er meget, men godt kan gå an til de fleste scenarier), så betyder det, at dit romantiske bal-scenarie med 30 roller kræver 30 siders tekst til rollerne alene. Og for hver rolle, der skal have en relation til en anden rolle – hvad end de er venner, fjender, søskende eller elskende – så kræver det, at det er beskrevet i materialet eller aftalt mellem spillerne før scenariet.

De fleste af os i den virkelige verden har relationer til hundredevis – hvis ikke tusindvis – af mennesker, og skulle man skrive os om til roller til et scenarie, ville det være en næsten umuligt kompleks opgave at få alle de relationer med.

Men en rolle er jo – ligesom et menneske – mere end sine relationer, selvom ”You are who you know” er et populært statement. En rolle har også holdninger, personlighedstræk og en fortid. Hvis du prøver at beskrive et andet menneske på en A4-side, så bliver det pr automatik en ganske overfladisk beskrivelse, men hvis du kaster dig ud i at lave detaljerede beskrivelser af alle rollerne, så bliver arbejdsbyrden endnu større.

Og der er desuden en risiko for, at de spillere, der skal læse rollerne, ikke kan overskue al den information de får smidt i hovedet.

Jeg har til et scenarie spillet en rolle der fyldte 14 A4-sider, og det var alligevel lidt af en moppedreng at komme igennem. Heldigvis blev rollen suppleret af nogle lange samtaler med en arrangør, som jeg kunne snakke med både om de ting, der stod beskrevet i rollen, og de ting, der ikke gjorde.

Men det er ikke alle, der har lyst til at skrive 14 sider, ligesom det ikke er alle der har lyst til at læse 14 sider. Så hvad skal du vælge når du laver dit scenarie og har valgt at skrive spillernes roller?

Først og fremmest skal du huske på, at selvom det er rart for en rolle at vide hvem hendes familie er og hvor hun kommer fra, så er det absolut vigtigste for alle roller til et rollespil, at de har en idé om hvad de rent faktisk skal lave til rollespillet. Det er ligemeget om en rolle har 10 sider med baggrundshistorie, hvis det ikke giver spilleren indeni rollen en idé om hvad hun skal gøre til scenariet og hvordan hun skal sørge for at få en spændende oplevelse.

Der findes masser af guides til at skrive roller – på nettet og i rollespilsbøger-, og blade, men det vigtigste er at holde sig for øje er det her:

Hvis det ikke får nogen effekt på spillet, så er det ligemeget. Hvis dit scenarie er et slags B-film-zombie-horror scenarie, så er det ligemeget om spillerne ved hvad deres forældre hedder og hvor de er vokset op henne. Er det et familiedrama der handler om svigt er det ikke nødvendigvis relevant at vide hvad skænderierne har handlet om, bare det er tydeligt, at faren altid påtager sig offer-rollen.

Derfor er mit råd til dig hvis du vil vælge at skrive roller til dit scenarie. Skriv dem simple og handlingsorienterede.

”Du kom engang til at køre din kanin over med en græsslåmaskine og din mor råbte af dig og kaldte dig uansvarlig. Derfor er du altid lidt nervøs for at påtage dig ansvar for andre, hvis du kan undgå det.” er væsentligt bedre end ”Du kom engang til at køre din kanin over med en græsslåmaskine og din mor råbte af dig og kaldte dig uansvarlig.”, for det første giver en klar idé til hvordan det påvirker rollespillet.

Det andet er bare et stykke baggrundsinformation, som måske – måske ikke – kan give dig mere spændende spil.

Ligemeget hvad er det jo synd for kaninen.

Kåre

Jeg mener at skrevne roller er forbeholdt små scenarier af årsager, der må være åbenlyse. Ved store scenarier er det ganske simpelt ikke praktisk muligt uden en helt abnorm arrangørindsats.

En fordel med skrevne roller er, at man kan begynde skrivearbejdet lang tid før der er nogle spillere der kender til scenariet. Der er intet der forhindrer jer i at skrive alle rollerne inden scenariet offentliggøres, og under alle omstændigheder er det en god ide at foretage i det mindste noget af skrivearbejdet på forhånd. Det gør ikke arbejdet mindre, men giver mere tid at udføre det i.

Som Claus antyder behøver ”skrevne roller” ikke at være på skrift. Når man skriver en rolle til en anden er der mange muligheder for misforståelser. Således bør man altid planlægge noget tovejs kommunikation omkring rollen, for at sikre at spilleren forstår rollen og har det rette fokus. Jo mere tovejs kommunikation man har plads til, jo større er chancen for at spilleren spiller rollen på hensigtsmæssig vis.

Når det er sagt går man også glip af nogle ting med skrevne roller. Det er muligt du er det mest kreative menneske siden Tolkien, men din kreativitet er intet imod hvad 50 spillere kan præstere. Jo mere du skriver og fastlægger, jo mindre plads er der til deres kreativitet og deres ideer. Sørg for at de også kan være kreative, og de ved, på hvilke områder det er påskønnet.

Det er heller ikke sikkert at spillerne bryder sig om den rolle du har skrevet eller kan spille den. Måske er der elementer i den, de ikke synes er underholdende, og derfor tilsidesætter, eller som de ikke ved hvordan de skal spille. Uanset hvor meget rolle du har skrevet og hvor klart den er kommunikeret kan du risikere, at en spiller – mere eller mindre bevidst – ikke spiller den som tiltænkt, og det er der nødt til at være plads til.

Noget tovejskommunikation kan afhjælpe dette delvist, men en spiller ved først hvordan hun kommer til at spille en rolle, når hun gør det.

Slutteligt er der nogle spillere for hvem præskrevne roller virker skræmmende, typisk fordi de har nogle klare præferencer og ikke har lyst til at risikere at blive givet en rolle, der ligger markant udenfor disse. Med lidt ”matching” mellem roller og spillere – med spillernes hjælp – kan man dog komme uden om det.

Der er intet mere demotiverende end at få en dårlig rolle kort inden scenariet, så sørg for at rollerne er gode, og leveres i god tid. Jeg synes skrevne roller har deres anvendelse, men man skal være opmærksom på problematikkerne og det store arbejde de medfører og bruge dem varsomt, for ellers kan de ødelægge mere end de gavner.

Søren

Hvis du mener, det er vigtigt, at skrive rollerne for spillerne, for eksempel for at sikre et stort udviklet net af relationer, så skriv dem. Jeg hverken kan eller vil stoppe dig. Men jeg vil ikke råde dig til det, og jeg har aldrig spillet et rollespil, hvor de skrevne roller ikke kunne være udviklet bedre af spillerne selv:

Jeg vil til hver en tid foretrække at spillerne, evt. i hold, forbereder deres roller i fællesskab, og gerne sammen med en arrangør. Det sikrer at alle kommer til at spille noget, de synes er sjov, og det gør arbejdet tusind gange lettere for dig.

Uanset hvordan du gør det, skal du dog huske en ting: En baggrundshistorie er ikke en rolle!

Egentlig er der ikke mere at sige, men der er utroligt få, der forstår det. Det vigtige er at fokusere op rollens væremåde (aggressiv, underdanig, osv.) rollens konflikter (se **Konflikter**) og rollens relationer (til andre roller der er til stede i spillet).

Man kan sagtens opfinde hændelser i rollens baggrund, der har formet en af de tre ovenstående, men som Claus skriver, er dele af rollens historie, som ikke har betydet noget for væremåde, relationer eller konflikter lige gyldige og bør skæres fra.

Og det er en af grundene til, at jeg ikke kan lide at roller bliver skrevet ned. For uanset om det er spilleren selv, der tvinges til at indsende en nedskrevet rolle, eller arrangørerne der skriver rollerne til spillerne, så trækker det skrevne medie i retning af baggrundshistorier. Og en baggrundshistorie er ikke en rolle!

(Jeg ved godt, jeg skrev det ovenfor også)

Så hvis du insisterer på nedskrevne roller så lav en skabelon, hvor der er masser af plads til væremåde, konflikter og relationer, og begræns pladsen til baggrundshistorie.

Fokuser på det vigtige, og lad allerhelst spillerne gøre arbejdet selv. De plejer at være glade for det.

Råd #19



Der er en løbende diskussion i rollespilmiljøet, der handler om hvem, der skylder hvem tak. Egentlig er det en lidt underlig diskussion, for kunne vi ikke bare være glade for at vi laver rollespil for hinanden og har det sjov?

Det opstår også mest, når folk er skuffede over dårlige rollespilsoplevelser, og diskussionerne koger lidt op. Diskussionen er dog relevant nok, fordi den betyder noget for hvordan vi tænker, det vi gør sammen. Helt kort lyder spørgsmålet sådan her:

Skylder spillerne arrangørerne tak for at lave et scenarie eller skylder arrangørerne spillerne tak for at realisere deres vision?

“Spiller/Arrangør-forhold”

Søren

Sådan helt simpelt synes jeg spørgsmålet er ret let at besvare:

Det er arrangørerne, der lægger mest frivilligt arbejde, og tager initiativet. Derfor, er det dem, vi skal takke. Men lad os se lidt nærmere på det, for det ovenstående argument virker sjældent.

Langt de fleste spillere arrangerer aldrig scenarier, og af dem der gør, er det de færreste, der bliver ved efter et enkelt eller to. Men de fleste af os spiller masser af rollespil. På den måde "nasser" vi på de få ildsjæles arbejdskraft, som så til gengæld bliver ved og ved.

Jeg siger ikke, at alle skal arrangere rollespil, for det er ikke alle, der har viljen, inspirationen, gejsten eller engagementet. Men det er klart, at et miljø der bygger på at vi samler vores ressourcer og skaber i fællesskab, ikke kan leve med, at de få laver alt arbejdet, og det store flertal aldrig trækker det hårde læs.

Prøv at lave regnestykket:

Hvor mange scenarier har du arrangeret? Gang med spillerantallet og del med antallet af arrangører for hvert scenarie, og læg dem sammen. Hvor mange rollespil har du spillet? Hvilket tal er højest? Og i virkeligheden er det det, det handler om for mig. Dem der trækker læsset.

Rollespilmiljøet er – med meget få undtagelser – baseret på frivillig arbejdskraft. Vi har meget få penge, og betaler ikke hvad projekterne koster, hvad enten resten så dækkes af fundraising (henvisning) eller urimeligt hårdt arbejde fra arrangører og hjælpere.

Derfor skylder vi i miljøet tak, respekt og jubel til dem der får det hele til at ske. Grundlæggende er det arrangørerne. Det er dem, der tager initiativ, putter gejst og engagement i projekterne og lader dem komme til live. Det er arrangørerne, der tager de lange slåskampe med kommuner, fonde, locations og spillere (!), og det er arrangørerne, vi overlader ansvaret at administrere vores fælles penge, og være den autoritet, vi retter os efter.

De har et enormt ansvar, og det er dem, der driver værket. Men der er selvfølgelig også andre involveret. Udover hjælpere, NPC'er, afviklere og andre af arrangørernes forlængede arme skal man ikke underkende, at dygtige engagerede spillere er en uvurderlig styrke i for ethvert rollespil.

Det gælder selvfølgelig, når de træder til og hjælper med praktiske opgaver optil, undervejs og efter scenarierne. Men det gælder også når de involverer sig i udviklingen af kulturer og selve spillet, og når de gør spillet til deres eget og driver det fremad.

Engagerede og givende spillere er der heldigvis rigtig mange af, der på den måde gør en indsats udover "bare" at betale og dukke op, og scenariernes skæbne afhænger i høj grad af om de trækker i samme retning.

Så i bund og grund mener jeg, præmissen for diskussionen er forkert. Det handler ikke om arrangører eller spillere. Det handler om at tage ansvar og bidrage til de fælles projekter. Jeg vil til hver en tid hylde arrangøren for hendes sikkert nok så dygtige og engagerede spillere.

For det er arrangørerne, der gambler med deres privatøkonomi, parforhold og uddannelse, udsætter sig for enormt pres og store mængder kritik, og i øvrigt påtager sig det kæmpestore ansvar, at skulle bestemme over sine venner, og forvalte deres interesser. Det skylder vi arrangørerne vores dybeste tak og respekt for. Ligesom vi skylder medhjælpere NPC'er og spillere, der træder frem og tager ansvar for den fælles oplevelse stor tak. Også fra arrangørerne.

Jeg har altid haft den holdning (tror jeg), og da jeg arrangerede mit første scenarie forventede jeg også, stor tak og hæder. Sådan gik det desværre ikke. Dels fordi, der var nogle meget centrale ting i scenariet, der ikke virkede særlig godt, og dels fordi (tror jeg), vi er rigtig dårlige til at sige tak, og anerkende det enorme arbejde, arrangørerne lægger.

Det har betydet to ting for mig. For det første tænker jeg rigtig meget over at sige tak og rose arrangører og medhjælpere, når jeg er ude til andres arrangementer. Og for det andet har jeg opgivet at arrangere for spillernes fornøjelses skyld. For der er ikke tilfredsstillelse nok i de få klap på skulderen og øl i baren, jeg har fået i mit arrangørliv. Til gengæld er der masser af tilfredsstillelse i at tackle komplekse udfordringer og se sine ideer komme til live. Så nu er det det, der er min motivation.

Glade taknemmelige spillere hører selvfølgelig med, fordi de er et tegn på, jeg har klaret udfordringerne, men de er ikke længere det primære. Det har nok gjort mig mere indædt som arrangør, fordi det primært er mig selv, jeg gør det for, men det har nok også gjort mig mere taknemmelig overfor de spillere, der bidrager positivt til at virkeliggøre mine ideer.

Resten (dem der læner sig tilbage og brokker sig) får jeg mindre og mindre til overs for.

Efter den lidt dystre tekst vil jeg minde om en ting. Rollespilsmiljøet er unikt, fordi det er stopfyldt af engagerede, ressourcestærke mennesker, der knokler i fællesskab og skaber helt unikke oplevelser.

At arrangere – at stikke hovedet frem og tage ansvar – i sådan et miljø er benhårdt, men også ekstremt privilegeret, og ikke mindst meget givende. Så lad os fejre, at vi er så dygtige som miljø, og lad os hylde dem, der får det til at ske. Hvem end de er.

Claus

Jeg er meget enig med Søren, og selvom der helt sikkert er nogle som vil anklage mig for piveri og selvynk når jeg skriver det, så skal det her siges, at jeg også har stået efter projekter og tænkt ”Var det takken?”. Men eftersom Søren har dækket det meste af det essentielle vil jeg i stedet sige et par ord om hvilke af to veje du som arrangør kan gå – og hvilket vej jeg håber du vil gå.

En ting er nemlig, at det er irriterende at høre på brok og jammer fra folk, der aldrig selv kunne finde på at arrangere noget som helst, eller bidrage på anden vis, men hellere end gerne vil fortælle hvordan DU burde gøre det anderledes hvis det stod til dem.

Jeg har igennem min forholdsvist lange karriere som rollespilsarrangør haft et utal af kloge spillere, som gerne (og oftest uopfordret) brugte deres kostbare tid på at oplyse mig om hvordan jeg kunne gøre tingene anderledes.

Mange af rådene var gode, og de var utvivlsomt alle velmente, men det var ikke altid at de var ønskede. Og eftersom du sidder med denne bog i hånden, og dermed sikkert er rollespilsarrangør selv (eller har en plan om at blive det), så vil jeg komme med en bøn til dig.

Gør som Migal (og nej, det er ikke bare et falsk navn jeg bruger for at illustrere en pointe – det er en rigtig person). Hvem Migal er, er faktisk ikke så vigtigt. Det vigtige er hvad Migal gør. Migal har nemlig besluttet sig for, at takke arrangører hvis scenarier han deltager i. Personligt. Smilende. Oprigtigt. Han kan endda også finde på at give en lille gave også. Øl. Chokolade. En flaske vin, måske.

Og det er vanvittigt motiverende når der dukker en spiller op til et scenarie og siger ”Tak fordi du gider lave det her så jeg kan komme og lege med. Her er et kram og en guldøl.”. Og mener det. Men hvad har det med dig som arrangør at gøre?

Alt. Fordi som arrangør ved du sandsynligvis hvor nederen det kan være, at slide din røv i laser for dine deltagere og du burde derfor være ekstra-motiveret for at gøre noget som motiverer andre. Måske bliver de inspireret til at gøre det samme og motivere dig.

Det handler jo i sidste ende om mennesker, og jeg håber da også på, at Migal bliver en lille smule glad når han finder ud af, at han bliver brugt som eksempel på hvordan man motiverer andre. Jeg ved i hvert fald, at hvis der var flere som ham, så ville jeg lave flere scenarier, som alle Migal’erne kunne spille med til.

Så gør dig selv en tjeneste. Gør som Migal.

Kåre

Nu har både Claus og Søren kommet med mange gode argumenter for hvorfor arrangørerne er dem vi burde takke. Selvom det de siger er klogt, er der jo en anden side af diskussionen – ellers var der jo ikke en diskussion, og den vil jeg forsøge at redegøre for her.

Når du sidder her som vordende arrangør er det da fedt at få at vide, at man er toppen af fødekæden. En af de seje, en af dem der skaber noget for os andre, en af dem der knokler hvor andre bare nyder. Det er tillokkende billede. Det er også frygtelig ensidigt og en smule snæversynet.

Hvad er argumenterne egentlig for at arrangørerne er vigtigere end spillerne? Hvorfor har de så meget højere status end spillerne?

Er det fordi de laver mere end spillerne? Ja, de fleste arrangører laver mere end de fleste spillere. Men der er også spillere der laver mere end arrangørerne; grej, rolleforberedelse, organisere grupper, lave lækker scenografi, osv. kræver masser af tid.

Og hvis du kigger på den samlede arbejdsomfang i f.eks. et 100-mands scenarie med en krævende scenografi så er arrangørgruppens arbejde oftest kun en brøkdel af det samlede arbejde, ganske simpelt fordi der er flere mandetimers arbejde end 5 mennesker på nogen måde realistisk kan løfte. Og selv om arrangørerne skulle lave mere arbejde end spillerne på den ene eller den anden måde, så har de til gengæld magt og skaberfrihed ulig spillerne, som burde opveje den ekstra arbejdsindsats.

Er det fordi der ikke ville være scenarier hvis der ikke var arrangører? Det er da sandt men argumentet gælder også den anden vej. Ingen spillere, ingen scenarier. Det er muligt at orkestret ikke kan spille uden dirigent, men uden musikere er der altså ingen dirigent kan dirigere, og så er der heller ingen musik.

Ja, faktisk vil jeg gå skridtet videre – for man kan som musiker da godt spille musik uden dirigent, det er bare svært hvis man vil være mange. Det samme gør sig egentlig gældende for rollespil – man kan godt spille rollespil uden nogen påtager sig en arrangørhat, det er bare svært at lave noget stort.

Eller mere sandsynligt – der ender med at være nogen der tager ansvaret. Når man er hundrede mennesker der sidder og spiller på hvert sit instrument er der på et tidspunkt en violinist der tænker ”Det lyder jo som tusinde katter der jamrer i kor” og bliver dirigent.

Og jeg tror det samme sker i liverollespil – der vil altid være arrangører for hvis der ingen er, så rejser de sig af hoben af spillere.

Så jeg vil egentlig vende tilbage til det Søren skrev – nemlig at vi skal takke dem, der laver noget. Og det er ikke bare arrangørerne – heldigvis!

Råd #20



De fleste scenarier kræver at deltagerne skal tilmelde sig og betale på forhånd. Det er vigtigt både af økonomiske og planlægningsmæssige årsager – og ofte også af spiltekniske årsager. Man skal have emails for at sende spillerbreve ud, navne, alder, vide om der er nogle særlige hensyn, have information om deres roller, osv.

Med 20 deltagere er det ret let at håndtere. Men hvad med 100? 200? 500? Så vokser opgaven pludselig voldsomt og hvor man måske ellers kunne ordne det hele med et lille regneark – eller måske bare et tekstdokument – så bliver det en uoverskuelig opgave med så mange mennesker.

Hvordan administrer man tilmeldingen for alle spillerne? Sikrer at de afgiver de nødvendige rolleoplysninger? Og allesammen betaler det korrekte beløb til tiden – eller i det mindste inden man skal bruge dem?

“Tilmelding og betaling”

Kåre

I "gamle dage" brugte man papirtilmeldinger sendt med brev – det var heldigvis før min tid som arrangør, og jeg har svært ved at forestille mig hvordan det har fungeret (godt) med 300 deltagere. Nu om dage er det jo oplagt at bruge elektronisk tilmelding af forskellige art.

Man kan lave en simpel email tilmelding, men gevinsten her er ikke så stor, som hvis man går hele vejen med et online tilmeldingssystem. Heldigvis findes der flere gode løsninger på det område. Jeg vil her nævne et par af de mest oplage eksempler i skrivende stund:

www.tilmeldher.dk

Lavet til rollespillere af en rollespiller. Indeholder ikke et betalingskortsmodulet (men derimod løsning til giro), men er derudover ret fleksibel.

www.rollespilsbasen.dk

Er meget som tilmeldher.dk men støttet af Bifrost. Også velegnet til kampagner, modsat alle øvrige systemer jeg har set. Jeg har ingen praktiske erfaringer med dette værktøj.

www.billetto.dk

Er egentlig primært et betalingssystem, men hvis du bare vil sælge billetter og ikke skal bruge så megen anden information på forhånd er det fint og ligetil.

www.formstack.com

Er et kommercielt system der kan bruges til alt fra spørgeskema til tilmelding. Er uhyre fleksibelt og man kan bygge betalingsløsninger ind i det, men det koster penge at bruge, medmindre du regner med meget få tilmeldte.

Uanset system skal du gøre dig nogle tanker om tilmeldingen. Du skal groft sagt bruge op til tre slags data; spillerdata (navn, telefon, email, allergier, osv.), scenariedata (rollenavn, spilpræferencer, baggrund, osv.) og betalingsdata ved direkte betaling (betalingskort, pris, osv.). Det er ikke alle scenarier der har behov for alle slags data, selvom de fleste gerne vil have nogle spillerdata. Det er også en god ide at sætte en disclaimer ind her i forhold til fysiske / psykiske skader og øvrige deltagerbetingelser.

Det kan være en fordel af dele en tilmelding op så alle data ikke er påkrævet før man kan tilmelde sig. Det betyder at man f.eks. kan tilmelde sig selvom man ikke ved præcist hvad man skal spille. Fidusen med det er at det er let at tilmelde sig, og psykologisk betyder det meget i forhold til at få spilleren til at *committe* sig til scenaret. Problemet med det er at du risikerer at nogle tilmeldte meget sent – eller aldrig – får betalt eller skrevet en rolle.

På den ene side er det rart at få folk til at tilmelde sig – for så er de forpligtet – men det er træls at skulle bruge kræfter på at inddrive oplysninger ved en senere lejlighed. Så om man vil lave sådan en opdeling er en vurdering fra scenarie til scenarie.

I samme omgang skal man også se på behovet for at spilleren kan ændre i sin tilmelding. Til nogle scenarier giver det god mening – særligt hvis man kan tilmelde sig med inkomplet information – men det er ikke alle systemer der understøtter det. Og det kan også gøre det svært hvis man allerede f.eks. har givet dem en rolle ud fra de ønsker de angav og de så ændrer dem.

Et andet spørgsmål er hvornår en spiller betragtes som endeligt tilmeldt. Med endelig tilmeldt menes, at du kan være så sikker på at spilleren har til intention at deltage at du kan disponere ud fra det økonomisk og spillemæssigt. Jeg vil tilråde at man ikke betragter en spiller som endelig tilmeldt førend vedkommende har betalt. Det kan nogle gange give mening at lave undtagelser, men det ville jeg ikke gøre medmindre jeg kendte spilleren personligt eller havde anden årsag til at føle mig sikker på, at jeg kunne stole på spillerens deltagelse.

Reglerne for refundering af billetten er også der skal overvejes – for der kommer helt sikkert spillere som forventer at få deres penge retur f.eks. hvis de ikke kan deltage. Jeg har set nogle scenarier operere med en striks politik om man ikke kan få penge tilbage under nogen omstændigheder.

Selvom det er fuldt lovligt, så kan det skræmme folk til ikke at betale. I stedet vil jeg anbefale at man ser på hvornår man begynder at bruge penge på de budgetposter der er deltagerafhængige – typisk madindkøb. Når man først har forpligtet sig til det, bør det heller ikke længere være muligt at få penge tilbage – for pengene er brugt.

Hvis man af en eller anden grund accepterer at folk betaler til selve scenariet – noget jeg ikke vil anbefale – så hav i det mindst en politik om at man ikke deltager før man har betalt. At få penge fra folk efter de har spillet er grænsende til umuligt og kan æde urimeligt meget tid.

Og ærlig talt har man som arrangør både vigtigere og sjovere opgaver end at jage folk som ikke har betalt og måske ikke længere føler sig motiveret for det.

En sidste udfordring man skal forholde sig til er, at folk ofte tilmelder sig i grupper. Det hænder ofte at en eller anden person vil tilmelde – og betale – for en større gruppe deltagere. Når man accepterer det skal man ofte selv have lidt ekstra arbejde men til gengæld får man som regel en god klump deltagere på en gang, og en anden person overtager arbejdet med at få folk til at tilmelde sig.

Men man kan også vide sig rimeligt sikker på at en stor del af disse deltagere ikke læser (hele) hjemmesiden eller i samme grad læser al informationsmaterialet. Hvis man kan acceptere dette, er det en fin service at yde for en større gruppe og en god måde at få en stor gruppe til scenariet.

At lave en god tilmelding kræver en masse overvejelser, men når de er gjort, bliver resten af arbejdet meget lettere.

Claus

Udover alle de kloge ting som Kåre har nævnt, så er der noget andet du bør være bevidst om, når du skruer dit tilmeldings/betalingsystem sammen. Jo mere rodet og uortodokst det virker, jo mindre professionel virker du.

Hvis der står "Send en email til Kurt hvis du vil med" og man kan finde Kurts email nedenfor i en grim skrifttype og en "mail-to" funktion der ikke virker, så ved spillerne godt, at det nok ikke er det mest tjekkede scenarie de skal til. Det kan godt være en ulempe, men det kan også være en fordel.

For det virker ikke farligt, og ingen mistænker Kurt for at være en strømlinet hardliner, der ikke er til at hugge eller stikke i hvis der skal tales om undtagelser. Måske er Kurt og hans medarrangører i virkeligheden forbandet dygtige til at lave rollespil. Måske er han en tjekket IT-fyr, der har valgt den mere low-key løsning fordi han godt kan lide det sådan. Men de fleste vil tro, at det er fordi det er lidt hjemmebikset og at scenariet er derefter.

Omvendt, så kan potentielle deltagere godt blive skræmt væk af tunge tilmeldingsformularer, der kræver mange (tilsyneladende unødvendige) oplysninger, har disclaimers om billeder, ulykker og personskader og som har en deltagerkontrakt de skal acceptere før de må være med.

Lidt som computerprogrammer har en EULA (End User License Agreement) som godt kan være lidt intimiderende hvis man rent faktisk læser det, så kan det til rollespil nemt skræmme nogle væk hvis det virker "for tjekket".

Vigtigst af alt, så skal du som arrangør vide, at nysgerrige sjæle vil bedømme dig på grund af dit tilmeldingssystem – ligegyldigt hvor åndssvagt du synes, at det må lyde, så er det sandheden. Og langt de fleste vil ikke spørge eller gå i dialog med dig om det. Nej, de vil bitche over det til deres venner og hvis du er heldig hører du om det fra anden hånd af. Så hvis jeg skulle give et godt råd til dig, hvis du vil have et avanceret tilmeldingssystem er det det her:

Skriv som det allerførste, at tilmeldingen er lavet for at gøre det nemt for arrangørerne, og hvis der er noget de (spillerne) ikke synes giver mening, så kan de bare sende dig en mail. For selvom det er pivsmart at bruge et tilmeldingssystem som www.rollespilsbasen.dk, så er det ærgerligt hvis det koster bare 5% af dine potentielle spillere, at de ikke kan gennemskue hvad du skal med deres adresse og derfor dropper at tilmelde sig.

For ja, det moderne menneske *er* en kynisk satan. Er det for besværligt er det ikke det værd. Ligegyldigt om det handler om gratis computerprogrammer eller scenarietilmeldinger.

Søren

Når du skruer dit tilmeldingssystem sammen, mener jeg, du skal lade være med at bede om andre oplysninger en dem, der er strengt nødvendige. Det gør det kun mere besværligt at melde sig til, og hvad er det lige, du skal med spillernes postadresser?

De tekniske løsninger til at håndtere tilmeldinger gennemgår Kåre fint, men overvej også, hvordan dit system passer til scenariet. Du kan nemlig styre mange af spillernes forventninger og forberedelse gennem tilmeldingsproceduren.

Hvis du forventer, at spillerne skal udvikle meget af deres roller, og deres spil selv, så er det en god ide, at lade dem tilmelde sig i hold, enten nogle du allerede har beskrevet eller nogle, de selv finder på, så de kan forberede sig sammen. Hvis du derimod vil fordele spillerne selv, eller der ikke er hold, skal tilmeldingen se anderledes ud.

En anden ting er de oplysninger, du kræver. Hvis du spørger folk om de kan løbe 10 km og tage 30 armbøjninger i tilmeldingen til et scenarie, der handler om soldater, behøver du ikke skrive en tekst, der forklarer, at du helst vil have folk med, der er i god form. Den fanger spillerne helt selv.

Min erfaring er, at man skal være så åben om tilmeldings-, betalings- og refusionsregler som overhovedet muligt på forhånd, og stå så fast på sine principper som muligt. Det giver mindst bøvl med spillere og medarrangører.

Mit bud er:

Sidste betalingsfrist bør ligge et par måneder før scenariet, og før du begynder at bruge penge for alvor. Når den er overskredet er tilmeldingen lukket. Herefter, kan man heller ikke få refunderet sin billet, men er velkommen til at sælge den videre.

Hvis scenariet kræver at deltagerne møder op på en forberedende workshop, eller der er andre obligatoriske elementer, så stå fast på det. Hvis spillere springer fra hele eller dele af workshoppen, melder de også fra scenariet, og hvis det sker efter sidste frist, får de ikke deres penge tilbage.

Det handler selvfølgelig ikke bare om at være sur og ufleksibel, men når det kommer til folks forpligtelse og penge, kan der opstå rigtig mange skænderier og dårlig stemning. Hvis alt er klart på forhånd, og du holder dig til de regler, du selv har opsat, bliver der meget sjældent problemer, og du får energi til at koncentrere dig om det sjove.

Det sidste råd



“Hvad så nu?”

**Læg bogen fra dig.
Arrangér et scenarie.**

- Søren, Kåre og Claus

Hvem er vi?

‘Arrangørtips’ var oprindeligt en idé som Kåre gik og summede med (se *Introduktion*). Senere kom Søren og Claus med på projektet og nu sidder du med den færdige bog i hånden. Men hvem er vi tre egentligt?

Nogle af jer er måske stødt på os til scenarier, til con'er eller i foreningsregi. Andre af jer har nok aldrig hørt om os. Vi har valgt at lave bogen her sammen fordi vi på trods af vores forskellige udgangspunkter og forskellige holdninger alle har en ting til fælles:

Vi kan godt lide at diskutere rollespil. Og vi tror alle sammen på, at det at diskutere rollespil og lære af andres erfaringer i sidste ende medfører mere og bedre rollespil. Det har det i hvert fald gjort for os.

- *Søren, Kåre og Claus*

Kåre Murmann Kjær (f. 1982)

Tilbage i 1998 lavede jeg et liverollespil for mine bordrollespilsvenner hvor jeg begik stort set samtlige fejl muligt i de 4 timer pinen varede. Bedre udgangspunkt for forbedring findes ikke, og det har jeg så arbejdet mod siden.

Jeg brænder for planlægning og projektledelse både som liverollespilsarrangør og i mit arbejde som IT-projektleder. Tillige er jeg perfektionistisk og krævende, og har derfor flere meninger om arrangørarbejde end jeg har tid til at føre dem ud i livet.

For at undgå at glemme alle mine kloge tanker blogger jeg dem ud på www.idenmoerkeskov.dk. Nå ja, og så den her bog. Udover arrangørarbejde er jeg bestyrelsesmedlem i TRoA og blander mig i så mange projekter der som muligt.

Søren Ebbenhøj (f. 1984)

Til daglig er jeg kemiingeniør, og arbejder med at redde verden og fremtidens energiproblemer. Det er hårdt arbejde, og har ikke meget med rollespil at gøre. Derfor elsker jeg, at lave (rollespils)projekter i min fritid. For her kan jeg nemlig arbejde med mine kreative og praktiske evner - noget, jeg godt kan savne i min professionelle hverdag.

Jeg er bedst til planlægning og afvikling af især de logistiske og praktiske sider af rollespilsprojekter - noget jeg har lært gennem halvandet år i forsvaret - og så siger jeg aldrig nej til at komme med råd til arrangører med mindre erfaring end mig selv, fordi jeg selv har fået masser af hjælp, da jeg skulle lære det.

Claus Raasted (f. 1979)

Første gang jeg var med til at arrangere et rollespil var i 1995, og siden er det blevet til endeløse mængder af både store og små rollespil. Skal jeg beskrive mig selv som arrangør, så vil jeg sige, at jeg ikke tror at der findes nogen anden dansk rollespilsarrangør der har lavet ligeså mange fejl som jeg har - men at der omvendt heller ikke er nogen, der har lavet ligeså mange succesfulde projekter som jeg har.

Når jeg ikke skriver bøger (det her er min ottende) er jeg chefredaktør på Danmarks rollespilsmagasin ROLLE|SPIL og når jeg ikke arrangerer rollespil frivilligt gennem foreningen Rollespilsfabrikken, så er jeg efterhånden på mit 10. år som professionel rollespiller og er ejer af firmaet Rollespilsakademiet.



bifrost

Tak til Bifrost for at gøre denne bog mulig

- Søren, Kåre og Claus