

Csapatnevek



A KM anyósának kedvenc NJK-i, Az Igazság Bajnokai, A sivatag rózsái, Abbit Kosok, Actores Insancti színésztársulat, Árnyéktalanok, Barrakuda bt., Caedoni nyomorultak, Crantai nudlik, Cranta öröksége, Dark Zala, Darton és a haverok, Démontáncoltatók, Dorbézolók, Falka, Fehér Agyar klán, First Class, Grashrat, Hiarro's Eleven, Halkés és Félcitrom, Infravörös Lódobogás, Just For Fun, KapuÉra rohambrigád, Keleti Erdők Vándorai, Keleti Krónikások, Kódexvadászok, La Familia, Látogatók a sötétségből, Lelkes Kezdők, Makka Team, Nézőpont kérdése, Nis'gh Astwell kardjai, Nukleáris Bajuszfésű, Ordani vidámfiúk, Ragadozó Retró Gumikacsák, Really Old Boyz, Sosehol társaság, S.Ö.R., Spanyol inkvizíció, Susogó Aquirok, Szürkék, Vörös Rákok.

Ez néhány, általam teljesen véletlenszerűen és szubjektíven válogatott csapatnév, azok közül, amikkel MAGUS pályafutásom alatt találkoztam, vagy szövegben (hivatalos és házi előtörténetekben, modulokban egyaránt), vagy személyesen egy-egy MAGUS találkozón, versenyen, meséltem nekik, vagy csak láttam a nevüket. A listát a teljesség igénye nélkül válogattam, viszont többféle név is szerepel benne. Biztosan van, aki magára ismer, és van, aki nem találja a sajátját, mindkét csoporttól elnézést kérek – ez csak néhány példa. Különböző szempontok alapján alkothatunk róluk véleményt, kiben jó, kiben rossz érzést kelt egyik-másik.

Miért van egy kalandozócsapatnak neve? Kell neki egyáltalán név? Ha kell, vagy ha választunk neki, akkor az milyen legyen, vagy milyen ne legyen? Mit érhetünk el a csapatnevekkel? Ezekre, és hasonló kérdésekre keresem a választ cikkemben, amiben a kalandozócsapatok neveit járom körül, személyes érintettségem okán a MAGUS játékban és világán, de az itt leírtak jó része több másik szerepjátékhoz is alkalmazható.

Már most, az elején fontosnak tartom leszögezni, hogy bár nehéz megállni, nem fogok példákat hozni valós nevekből sem a pozitív, sem a negatív értékelt helyzetekben, mivel senkit nem szeretnék sem kiemelni a teljesség megvalósulása nélkül, sem megbántani azzal, hogy negatív példaként hozom fel.

Azért, hogy érdekesebb és teljesebb legyen a kép, több fórumon is megkérdeztem a MAGUS játékosokat, rajongókat a témáról (pl. a Facebook egy MAGUS csoportja, vagy éppen a Kalandozok.hu fóruma) és a szokásos alacsony aktivitás és kevés vélemény ellenére a hozzászólók érdekes meglátásokkal bővítették a témát. Igyekszem ezeket is felhasználni.



Csapatnév

Mi is az a csapatnév? A csapat neve – felelhetnénk rá egyszerűen. A válasz azonban ennél bonyolultabb. Mégis, melyik csapaté? Ugyanis – bár ez nekem sosem volt egyértelmű – teljesen igazat kellett adnom azoknak, akik azt mondták, más dolog a játékos karakterek csapata a MAGUS világában, és más dolog a szerepjátékot játszó személyek csapata itt, a való világban. Mindkettőnek lehet ugyanis saját neve.

A csapat neve – akárcsak bármi másnak pl. személynek a neve – annak identitásának fontos lépcsőfoka. Megkülönbözteti más hasonló egyedektől, itt csapatoktól. Egyértelműen megjelöli, lehetőséget ad a rá való hivatkozásra. A név fontos dolog, „a név kötelez” – hangzik a szólás, mert bizony a név gyakran többletjelentést is hordoz, vagy csak mások társítanak hozzá ilyet.

Eszerint a játékosok csapatának neve megjelöli őket, megkülönbözteti őket más játékosok alkotta csapatoktól. Egyértelmű, hogy ilyen névre akkor van szükség, amikor több játékosokból álló csapat is van a színen, azaz szerepjátékos rendezvények – versenyek, táborok, találkozók – alkalmával. A játékos karakterek csapatának a neve csak Yneven létezik, és ott, ebben a kitalált világban jelenti őket, különbözteti meg más kalandozóktól, zsoldoscsapatától, és biztosít lehetőséget arra, hogy hivatkozhasanak rájuk, beszélhessenek róluk. Alapesetben meg kell tehát különböztetnünk a játékosok csapatának nevét és a játékos karakterek csapatának nevét – igaz, vallom, hogy ezek között nincs, nem kell, hogy akkora különbség legyen.

Játékosok csapatának neve

Nevezhetném versenycsapatnak is, csupán a versenyek és találkozók néha elkülönülő szemléletbeli különbsége okán nem teszem, mivel mind a kettőn szerepjátékot űző valós személyekből álló csapat vesz részt. Azt senki nem vonhatja kétségbe, hogy ennek a csapatnévnek van egy adminisztratív szerepe, hiszen a játékosok csapatát valahogyan jelölni kell, emlegetni kell, hivatkozni kell rájuk. Ez a név kerül a listákra, ezt a nevet emlegetik az eredményhirdetéskor, és ez kerül rá az oklevélre. Itt véget is érhetne a csapatnév szerepe, de általában hordoz még valamilyen többletjelentést is,

hiszen a csapatnév a játékosokat jelenti és jellemzi is.

Ha végigolvassuk az elmúlt tíz-húsz év MAGUS rendezvényeinek csapatneveit – természetesen azokat, amik fennmaradtak valahol – akkor azt látjuk, hogy több irányzat is előfordul.

Eredetet kifejező nevek

A MAGUS-t játékosok játsszák, és jellegéből fakadóan általában nem csak egyszer. Baráti körök, közösségek, klubok alakulnak ki az ilyen játékok alatt, akik általában – legalább részben – együtt jelennek meg egy szerepjátékos rendezvényen. Sokan fontosnak érzik, hogy kifejezzék a csapatnevükkel azt, hogy ők ebből és ebből az országrészből, ebből a klubból jöttek, így beépítik a megyét, égtájat, klub nevet a csapatnevükbe. A törekvés érthető.

Jellemzős nevek

Olyan játékos csapatok is akadnak, akik szeretnék valami, rájuk jellemző tulajdonságot kifejezni, a többiek számára elmondani a csapatnevükkel. Például hogy ők már régi motorosok, igazi profik. Vagy ők semmit nem vesznek komolyan. Vagy ők mindenkit megölnek, mert vérengző karakterekkel jöttek, stb.

Poénos nevek

Van, aki azt vallja, egy csapatnév legyen vicces. Általában itt véget is ér az ötlet, és az már kevéssé kerül kifejtésre, miért is kellene ennek így lennie. Mindenesetre sokan választanak játékos-csapatuknak vicces, nevetésre ösztönző nevet. Hogy ezt poénos rövidítésekkel, obszcén kifejezések enyhítésével vagy rövidítésével, oda nem való szavak egymásra dobálásával, túlzással érik el, gyakorlatilag mindegy, illetve én nem elemzem tovább. Az ilyen néven nevetünk egyszerű-kétszer, majd unalmassá, esetenként bosszantóvá is válhat. Számomra mindig érdekes és elgondolkodtató, hogy vannak, akik az őket egy akár többnapos táborra is

meghatározó nevük egyetlen értékeként ezt a szempontot tudják csak választani. Tényleg ennyire keveset nevet valaki? Tényleg csak ez az egyetlen mód a figyelemfelhívásra, az érvényesülésre? Nem megyek bele pszichológiai szempontokba vagy a személyiség elemzésébe. Szerintem kár elkomolytalankodni a dolgot – persze gyorsan kiemelem, hogy vannak intelligens poénok is – igaz, mindennek meg van, vagy meg kellene, hogy legyen a maga helye.

Semmit nem jelentő nevek

Akadnak olyan csapatnevek is, amik nem jelentenek semmit, vagy csak én nem boldogultam velük. Többről csak maguk a tagok tudják, miért is választották azt, néha évek múltán már ők sem.

JK csapat nevek

Akadnak olyan csapatok – szerencsére szép számmal – akik ugyanazt a nevet viselik, mint a játékbeli karaktereik csapata. Ezzel később részletesen foglalkozok még, de azért annyit előrevetítek, hogy véleményem szerint ez a legszerencsésebb választás.

Játékos karakterek csapatának neve

A játékos karakterek alkotta csapat is szokott névvel rendelkezni. Persze nem mindig. Olyan vélemény is akad, ami szerint nem is kell a játékos karakterek csapatának Ynev világán létező, az NJK-k által emlegetett csapatnév. Érdeemes ezen elgondolkodni.

Hogy van-e hagyománya annak, hogy a játékos karakterek alkotta csapat (kalandozócsapat) nevet kapjon, érdemes megnézni a MAGUS irodalmát – mi mást? Nem egy regényben fordul elő, hogy a főszereplő kalandozó csapat valamilyen frappáns és természetesen Ynevre is illő névvel rendelkezik. Nézzük meg azokat a csapatokat, amiket bemutattak annak idején a Rúnában. Ezek egy-egy, az akkori

Valhalla kiadó által szervezett táborokban eredményt elért játékosok voltak. Ezeknek is volt nevük.

Indokolt vajon az, hogy egy kalandozócsapat rendelkezzen valamilyen névvel? A kalandozócsapatban kalandozók vannak. Kalandozók, hősök. A MAGUS-ban – kevés kivételtől eltekintve – ilyenekkel játszunk, ilyen karakterekre írták, így képzeltek el ezt a játékot. A kalandozók azok a fantasy hősök, akik jönnek, végrehajtják a hőstettet, majd mennek, és később dalokban emlékeznek meg a nevükről. Hiszen híresek lesznek, legendássá válnak, a hírnév egy kalandozó egyik fő ismérve. Természetesen akadnak kivételek és olyanok is, akik mindenben a kivételeket keresik, de nem őket emlegetem minden sorban. Hagyjuk a fantasy témájú filmeket, ahol ünneplik a híres hősöket, maradjunk csak a MAGUS-nál. Külön Rúna-cikk is született a hírnévről (Rúna, II/3, Az ismertség esélye), egy meglehetősen bonyolult szabályozással, ami támpontot adhat a hírnév kimeseléséhez, használatához. Magát a cikket nem méltatom, azt viszont bizonyítani látom benne, hogy bizony nem Ynev talajától való elrugaszkodott igény, hogy a MAGUS kalandozó hősét, és ha nem egyedül van, akkor a nagyjából egyenrangú tagok csapatát néven nevezzék és emlegessék a világban.

Érdeemes megnézni az otthoni játékokat is. Számos csapat akkor is választ magának nevet, amikor nem is járnak rendezvényekre, csupán a csapat identitását – és ki tudja még mi mindent – fejeznek ki vele. Saját tapasztalatom szerint akik így tesznek, a jobb csapatok közé tartoznak.

Az interneten található több olyan beszámolót is, ami egyes játékos karakterek alkotta csapat életútjának eseményeit mutatja be, naplószerűen ismertetve az egyes játékok történéseit. Csoda-e, ha itt is szinte mindig találkozunk kalandozócsapat-nevekkel?

A kalandozócsapatnak tehát (általában) van neve.

Gyorsan foglalkozzunk a kivételekkel is. A MAGUS játékok királyának az életutat mondják, és abban biztosan mindenki egyetért, hogy többet ad az a játék, amit több alkalmon keresztül folytatnak. Természetesen a kalandozócsapatnak össze kell érnie, tehát senki nem úgy találkozik majd a játékvilágban a másikkal, hogy már tudják, össze fognak állni, és ha már így lesz, akkor megvan a

nevük is. Ám előbb-utóbb a csapat összeverődik, kialakul, közös kalandok sokaságán át összekovácsolódik, és kalandozócsapattá érik. Ekkor már többnyire neve is lesz, hiszen ők is ezt használják, így jelentkeznek be, így fenyegetősnek, így mesélnek, és a játékvilág többi szereplője is ekképpen emlegeti őket. Itt is csoportosíthatnám a kalandozócsapatok neveit, de erre nincsen szükség: egy valamit is érő játékos a MAGUS világán ad csapatnevet kalandozócsapatának, ebben nem szokott vita lenni. Hiszen azt ott találták ki, gyakran valamilyen kaland, játékbeli esemény, élmény – akár poén – határozza meg a kalandozócsapat nevét. Amennyiben valaki a játékon belül is Ynevre nem illő csapatnevet választ a kalandozócsapatnak, az természetesen nem túl üdvös.

Olyan játék is előfordulhat, amikor a szereplők egyszerűen nem alkotnak csapatot, vagy olyan rövid a játék, hogy erre még nem kerül sor. Ilyenkor természetesen nem lesz csapatnevük, erőltetni sem kell. Mégis úgy látom, hogy ez a kivétel, a ritkábban előforduló állapot.

A név szerepe

A fentiekben megvizsgáltam többféle lehetőséget a játékosok csapatának elnevezésére, és a karakterek csapatának elnevezésére is. Kifejtettem, hogy – legalább az egyiknek – szinte mindig van valamilyen neve. Azt is kiemelem, hogy noha az elvi lehetősége és a logikai értelme megvan annak, hogy a kettő – tehát a játékos személyek csapata, és a karakterek alkotta csapat – külön névvel rendelkezzen, az általános tapasztalat az, hogy ilyen ritkán fordul elő. Sokkal gyakrabban fordul elő az, hogy vagy elmarad az egyik, vagy pedig ugyanazon név vonatkozik mind a kettőre. Nem hivatalos statisztika, de azt tapasztaltam, hogy azok a csapatok, akik ynevi szempontból is korrekt nevet választanak maguknak, a játékban is normálisak, komolyak, és hangulatrombolás helyett élvezetes játékra számíthat tőlük az ember.

A név – a fentebb már tárgyalt adminisztratív szerepén kívül – rendelkezik egy plusz szereppel, méghozzá azzal, hogy valamilyen gondolatot közvetít a többiek felé. Mivel a játékos csapattal leginkább a kalandmester kerül kapcsolatba a csapaton kívüliek közül, ezért felé kiemelten. Persze egy-egy poénos csapatnéven az

eredményhirdetéskor, vagy a nevek felolvasásakor mindenki mulathat egy jót, mégis a csapatnév leginkább a kalandmestert éri el.

Az nagyban függ a csapatnévtől, és a csapat tagjainak átgondolt (vagy csak tudat alatt működő) szándékától, hogy mi lesz az az üzenet, az a többlet információ, amit a csapatnevük hordoz. Ez lehet egy poén, lehet valamiféle csapatcél, a csapat arculatának megmutatása, esetleg egyfajta figyelmeztetés, szóval szinte bármi. A lényeg, amit ezen a helyen hangsúlyozni szeretnék, hogy a csapatnév az első, amivel a szervezők, és a majdani kalandmester találkozik egy rendezvényen. Nem mindegy hát, milyen hatást kelt bennük. Ugyanúgy, ahogy a játékosok számára is fontos a játék hangulata, ez a kalandmesterre is igaz. Egy csak a poén kedvéért választott buta csapatnév meghatározhatja a csapat megítélését, és esetleg csak azért sorolják majd hátra mondjuk egy kívánságlistán, hogy akarnak-e nekik mesélni vagy nem, mert lehangoló a nevük. Esetleg már az elején elveszik a kalandmester kedvét a felkészüléstől, és azt sugallják, hogy „na, ez megint egy komolytalan csapat lesz”. Ez persze fordítva is lehet, a név hallatán a kalandmesternek megnőhet a kedve a játékhoz, esetleg a felkészülés vehet egy olyan irányt, ami akár a csapat számára is előnyös. Amennyiben pedig semmi egyéb jelentősége nincs a csapatnévnek, akkor miért ne használhatná fel a játékos arra, hogy meghozza a saját és a kalandmestere hangulatát is a játékhoz, hogy ő is hozzátegye a részét az élményhez azzal, hogy a kezdeti lépést mindenki számára vonzóan, és nem taszítóan teszi meg? Miért ne választhatna – ha már kell – a fentieket átgondolva a csapat egy olyan nevet magának, ami nem lelombozza, hanem fellelkesíti a komoly hozzáállású kalandmestert?

Különböző MAGUS rendezvények csapatnév-listáit nézegetve azt állapítottam meg, hogy nagyjából a csapatok fele – ynevi szempontból – vállalhatatlan nevekkal száll játékba. Ennek több oka is lehet, én azt vallom, hogy legtöbbször az, hogy át sem gondolják,

hogy van-e ennek bármi jelentősége. Úgy vélem, hogy ha legalább a játékosok, a csapatok fele elgondolkodik ezen, és a poénos XX. századi kifejezések, a burkolt trágárság és a semmitmondó dolgok különböző kombinációi helyett megpróbál Ynevre is illeszkedő, tetszetős nevet választani a csapatának, ha ez bármi átgondoltságot, pluszt, színt adhat a karakterekhez, már megérte megírni ezt a cikket és elmondani a véleményemet erről a kérdéstről.

2017.03.27.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Korrektúra: Con Salamander és Szlávik Dávid