

A szerepjáték elmélete I. - Célcsoport



Ha a szerepjátékkal kapcsolatos elméleti fejtegetések szóba kerülnek, szinte mindenki a GNS teóriát emlegeti. Sajnos ez egybukott teória, nem csupán azért, mert az alkotója azóta egy új teóriával állt elő, hanem mert az egyik alapvető állítása bizonyíthatóan megdőlt. De mégis honnan ered a GNS teória és miért is bukott meg gyakorlatilag? A GNS Theory elődje a „Threefold” model volt, ami 1997 környékén jelent meg usenet-en. Ez még a szerepjáték összetevőiről szólt. A GNS teória szerzője azonban a „System does matter” (A rendszer számít) c. cikkében viszont három egymást kölcsönösen kizáró nézőpontról beszélt. A GNS teóriával valamennyire foglalkozó játékosok persze hamar félresöpörték ezt az elképzelést: Mindannyian ismertek olyan játékosokat akiket nem írtak le ezek a végletek. A teória innentől pedig egymással egyet nem értő fórum posztok halmazává vált. A GNS teória szerzője pedig megalkotta a The Big Model-t. Amit viszont jóval kevesebben említenek. Miért?

A GNS teória kétségkívül leglátványosabb előnye az egyszerűség, könnyű megérteni, és könnyű lenne felhasználni. De mire is jó egy bármilyen teória? Az alkotó szerint leginkább azért fontos megérteni a játékosok motivációit, mert egyetlen játérendszer nem lehet jó mindenféle játékosnak, aki pedig nem csupán a játékosok egy körülhatárolható csoportját célozza meg, az szükségszerűen elbukik.

Természetesen hasonló módon egyes kalandmodulokat, egyes csapatok játékait is lehet „egy adott igényre” szabni, vagy általános igényekre, a GNS teória által felvázolt problémák elég általánosak ahhoz, hogy ilyenkor se veszítsék érvényüket. Csakhogy a GNS teória alapfelvetése, hogy a 3 látásmód egymást kizárja, ugyanakkor valóban meghatározza a játékos igényeit valótlanul bizonyult. Nem véletlenül: Nem foglalkozott azzal a kérdéssel, hogymiért játszunk. És bár a The Big Model már igyekszik árnyaltabb képet festeni, cserében viszont sokkal nehezebben alkalmazható, és nem ad támpontot.

Mi a közös ezekben a teóriákban? Hogy marketinghez, pszichológiához, játékelmélet kérdéseire kevésbé értő, a piacon kevésbé sikeres független fejlesztő teóriái, amik célja elsősorban az, hogy sikeresebb játékokat tudjanak fejleszteni. A teóriák sikerének a fokmérője az esetükben a segítségükkel elérhető siker, vagy éppen annak hiánya. A teória célja elsősorban a piaci igények felmérése volt, sikeres rendszerek fejlesztése céljából. Ugyanakkor a teória nem vizsgálta sem a játékosok valós motivációját amit a piac maga jelent. Nem adott támpontot arra nézve, hogy mire van szükség egy üzletileg sikeres szerepjátékhoz. Egyszerűen a teória mögött álló szerző és a köré gyűlő csapat figyelmen kívül



hagyta azokat az eszközöket, amiket a marketingesek hosszú ideje sikerrel használnak. Persze a játékosok igényei kapcsán figyelmen kívül sikerült hagyni a pszichológiát is. A GNS teória tehát a levegőben lóg, és egyetlen, az általános rendszerek ellen felszólaló cikk következménye.

Ugyanakkor látjuk, hogy lehet üzletileg sikeres egy általános rendszer, akár a GURPS, akár a d20 system kapcsán ez juthat eszünkbe és a GNS teória által megjósolt kibékíthetetlen ellentétek sem ott vannak, ahol a teória szerzője feltételezi őket, így a GNS teória alkalmatlan a sikeres játékok, sikeres kalandok készítésénél a célcsoportok meghatározására. A The Big Model sem tud felmutatni olyan célcsoportokat amik igényeit is definiálná. Mi hát a baj a teóriával? És van-e jobb teória? Úgy gondolom, hogy érdemes először a GNS teória által elképzelt csoportokat végiggondolni. Mely csoportok meghatározása jó? Figyeljük meg, érdekes lesz.

A GNS teória G betűjét, a „Gamist” csoport adja, szerintük az egész szerepjáték lényege a játék, és igenis lehet benne nyerni, lehet benne veszíteni, és ők a játékos által legyőzhető kihívást keresik. A GNS teória kapcsán hamar meghalljuk, hogy ők bizony kedvelik a játékegyensúlyt. Ez a GNS teória megjelenésének idején akár még így is tűnhetett, az élet azonban alaposan rácaffolt erre a feltételezésre, hiszen a D&D 3 / D&D 3.5 igen népszerű volt azok körében akik a játékos által megoldandó kihívások sorának látták a játékot, annak ellenére, hogy a játékegyensúly nem volt a helyén. Hogy e nézőpont követői olyan mértékben ragaszkodnának a játékegyensúlyhoz, hogy ez törést okozna más játékosokkal szemben egyszerűen nem igaz.

Az ok igen egyszerű: Aki a kihívást keresi, győzni akar, az már a karakteralkotást, karakterek optimalizálását is éppen úgy a feladat részeként fogja fel, mint a wargamek kapcsán a hadsereg összeállítását, vagy egy gyűjtögetős kártyajátéknál a pakliépítést. A szabályok mindenki számára egyformák, a kezdeti esélyek, a karakteralkotás előtt, már egyensúlyban voltak. Ergo a GNS teória egyik megállapítása már meg is dőlt. Két csoport között pedig éppen itt képzelt el a GNS teória megalkotója kibékíthetetlen ellentétet. Persze lehetett volna korábbi példát is hozni a játékegyensúllyal kapcsolatban, hiszen a wargame-khez nyúló örökség óta jelen van az értelmezés: Karaktert, sereget, stb. alkotni is már a kihívás része.

Tovább megyek: A játékegyensúly azt jelenti, a játékos nem „nyerhet” a karakteralkotáson, tökéletesen egyenrangú megoldások között kell választani. Ha pedig elfogadnánk, a GNS teóriával kapcsolatban azt az állítást, hogy az ilyen döntéseket ez a csoport nem szereti, máris önmagának mond ellent a GNS teória. Hozzáteszem: Az egyenrangú megoldások közötti választás, ahol nincs egyértelmű győzelem / vereség, ismét egy fontos kérdés. A GNS teória szerint a játékosoknak ez a csoportja ugyanis nem szereti, elutasítja ezeket. Ezért nem érdeklik a drámai helyzetek, ez egy újabb kibékíthetetlen ellentét. Kérem szépen: Az adott döntési folyamat hosszú távú döntés, ha rövidtávon nincsenek is előnyei egyik választásnak sem, hosszú távon a döntéseknek jelentősége van. Ilyen döntés során a karakter „vívódása”, „döntése”, az ekkor felszedett új meglátások viszont tapasztalati pontot érnek. Aki nyerni akar, az ne taktikázza itt? Ne akarna TPt? Elutasítaná mindezt? Uram bocsáss: A szerepjáték ne lenne egy a TPért, előnyökért főlvállalható feladat egyik ilyen játékosnál sem?

Nem stimmel hát ez a megállapítás sem, ha pedig nincs általános elutasítás akkor nincs meg az újabb merev határ sem, ami a GNS teória egyik alapfelvetése.

A második csoportot alkotó „Narrativist” irány kapcsán a „Threefold model” még drámáról beszél. A GNS teória viszont egy olyan történetről aminek a kalandmester az írója, a játékosok alkotják a főszereplőket. Kellems megfogalmazás ez, hajlamos lennék elfogadni is, csak hogy a dolog mégsem stimmel. Könnyű lenne annyival elintézni a történetet, hogy vagy a kalandmester írja a történetet, vagy a játékosok döntéseire épülve alakul ki az. A játékosok maguk alkotják meg a karakterüket, ezek előtörténete, a karakterek közötti interakció számos narrativistnek tekintett játékban hangsúlyosabb a kalandmester által kitalált történetnél. Olyan játékokban, amiket sem Gamistnek, sem Simulationistnek nem tarthatunk.

Ergo valami nem tökéletes ebben a megközelítésben sem. Apró pici törések, de a lényeg, hogy ez esetben a játék legfontosabb

eleme a történet. A szereplők „irányításához” nem feltétlenül kell beleélés... Egyfajta „közös történetírás” jelleggel is felfogható a dolog, egy-egy szereplőt irányítva. Ez esetben viszont jó kérdés, hogy a beleélés meglétét, hiányát, jellegét hogyan kezelné a GNS teória. Gyaníthatjuk: Sehoggy.

A „Simulationist” irány kapcsán elhangzik a konzisztens világ szimulációja, konzisztensen. Úgy cselekedni, ahogy a karakter cselekedne. Nem az érdekes történet, a történet témája, nem a győzelem a fontos, hanem a szimuláció. Itt sem jelenik meg feltételként a beleélés. Ellenben megjelenik egy furcsa állítás: A Simulationist és a Narrativist irány között két törésvonal is elhelyezkedik. Legalábbis a GNS teória szerint. Az egyik pont a „dráma” ahol a karakter számára fontos értékek között választani kell, ahol ezekről kiderülhet, hogy bizonyos helyzetekben ellent mondhatnak egymásnak. A GNS teória szerint mivel ezt nem lehet következetesen kijátszani, ez nem fér bele a simulationist irányba. Kérem szépen: Akár a véletlen szerepe is befér, pedig az is ritkán következetes. Az emberek viszont ritkán teljesen következetesek, olykor több lehetőséget mérlegre tesznek, vívódnak, olykor az ember életében is megjelenik a dráma.

Másfelől elhangzik az az állítás, hogy a story kapcsán az események „rendellenes gyakorisággal” következnek be. Úgy gondolom, hogy egy átlag ember ritkán találkozik bűnözőkkel. De mi a helyzet egy rendőrrel? A karakterek maguk a mozgatórugói az eseményeknek, bizonyos események rendellenes gyakoriságáról ők tehetnek. Más esetben viszont a világ.

Marad a játékegyensúly. Ezt fogalmazzuk meg kicsit máshogy: Feltételezzük, hogy a karakterek többsége optimális kockázat / nyereség arányra törekszik, a saját személyiségéből adódóan. Ennek megfelelően általában egy feladat hasonló hatalmú szereplők számára lesz vonzó lehetőség. Nem fog a Google versenybe szállni egy fodrászüzlet

honlapjának elkészítéséért. A GNS teória kapcsán megannyiszor jelent meg, hogy a simulationis irány ezt bizony elutasítaná.

Mégsem a fenti kérdések jelentik a GNS teória kapcsán a legvitatottabb pontot. Hanem sokminden ami kimaradt belőle. Próbáljuk meg először a gamist csoportot újradefiniálni. Hamar rá fogunk jönni, hogy döntően többféle motivációt találhatunk ami arra sarkallhat valakit, hogy győzni akarjon a szerepjátékban (is). És mindegyik motiváció más-más játéktílushoz fog vezetni, más-más rendszerek, kalandok lesznek vonzóak a különböző motivációval rendelkező játékosok számára. Azaz a gamist irányról ki fog derülni, hogy nem egy olyan csoportot alkot, aminek jól körülhatárolhatók az igényei. Ez azt is jelenti: nem lehet igazi gamist rendszert, oldalt, stb. készíteni.

Motiváció lehet a győzelem, ami jólesik. A szerepjáték sok játékos számára jobb, mint a wargame, mert a játékosok mindegyike győzhet, mindenki megkapja a sikerélményt, és a cél a feladatok közös legyőzése. A szinte biztosan bekövetkező jutalom (TP, kincs) okán a játékos „jól érzi magát”, sok esetben a szerepjáték lesz a játékos számára a sikerélmény legfontosabb forrása. A jól adagolt sikerélmény függőséget válthat ki. Létező csoport ez, és tény az is, hogy D&D korai kiadásai igen vonzóak voltak a számukra, és ma is van sok ilyen szerepjátékos. Ellenben ez a piac szűkül, hiszen sokan inkább a gépen játszanak. Ugyanakkor aki „különleges” akar lenni, ki akar lógni az ilyen tömegeből az még előveszi a hagyományos szerepjátékokat.

Uram bocsáss: ez a csoport is két részre osztható, az egyik a könnyen, vagy inkább biztosan elérhető sikerre áhítozik, akik egy MMORPG kapcsán hetekig farmolnak egy különleges hatásért, mert a kis mérföldkövet, stb. mindig sikerélményt adnak. A bizonytalanabb sikerélményt viszont kerülik. Tartanak tőle, így nem is szeretik. A szerepjátékban kihívás nélkül is szeretnek tápolni, kicsit olykor tartanak tőle, hogy amúgy nem érkezne meg a sikerélmény. Uram bocsáss, M.A.G.U.S. kapcsán ők keresnek maguknak olyan kiegészítőt amiben „még egy kicsit több od pontjuk lehet” és örülnek az odot játékosok oldalán is támogató rendszernek. De sok más példát lehetne mondani. A játék a sikerélmény megbízható forrása.

A másik része a csoportnak viszont „sportember”, egyre nehezebb feladatokat akar megoldani, egyre kevésbé tápos karakterrel akar sikeres lenni, megnehezíti a saját dolgát, így fokozná a sikereit. Kiegyensúlyozott csapat egyre nehezebb helyzetekben, egyre nagyobb jutalmat érjen el. Persze ez az irány is szépen kiszolgálható számítógépes játékokkal is, a szerepjáték előnye elsősorban a „szabadabban változtatható nehézség”. A sikerélményhez itt már valós kihívás kell, de itt is a közel biztos sikerélmény jelenti a célt, ez az amitől szinte „függő” a játékos.

Mondanom sem kell, akad aki viszont érdekes kihívásokat keres, érdekes feladatokkal, rejtvényekkel kötné le magát, és örömmel veti bele magát a játékba, hiszen a szerepjáték szabadsága végtelen féle feladványt kínál, ami üde változás a számítógépes játékok repetitív feladataihoz, egyhangúságához képest. Egy hasznos, az ember képességeit fejlesztő játéknak látja a szerepjátékot. A hasonló, repetitív, de nehezebb feladatok viszont kevés újonságot hoznak neki. Az érdekes kihívások érdekességét adhatják a karakterek közötti különbségek, és a feladatok közötti különbségek egyaránt. Persze van aki egymástól (és önmagától) különböző karakterekkel szeretne játszani, akad aki pedig nem.

Ezeket a csoportokat könnyű felállítani, felismerni, bármely pszichológiához konyító játékfejlesztő számol velük. Igen, az MMORPGk fejlesztői jellemzően e csoportokat külön-külön kezelik. Csakhogy az ő teóriáik, piackutatási adataik üzleti titkotjelentenek, és nem jelennek meg ingyenesen az Interneten. A GNS teóriának tehát van alternatívája, csakhogy döntően ezek házon belül alkalmazott teóriák, és egyetlen fejlesztő sem fogja elmesélni, az ő játékok kapcsán pontosan miért is van annyi függő játékos aki csak az ő terméküket vásárolja. Te elárulnád a helyükben? Én nem.

Ráadásul a profik nem saját kútfőből akarják definiálni a játékos típusokat, hanem sok játékos igényeit kérdőívekkel felméri, és elemzi a válaszokat. És persze lehet némi fogalmuk arról, melyik játékból, melyik könyvből mennyi fogy. Az általuk használt kérdőívek nem olyanok, mint a fórumos szavazások, hanem sokkal összetettebbek, egy-egy kérdőívet olykor 20-30 perc kitölteni, olykor telefonon veszik fel az adatokat... Ellenben a kérdőívet készítő nem csak azt látják sokan tartják fontosnak a játékegyensúlyt, hanem kicsit többet is

látanak. Meg tudják nézni, hogy vajon egy „híresen kiegyensúlyozatlan” könyv vásárlói, akik a saját bevallásuk szerint elégedettek a könnyvvel, mennyiben mondanak mást az egyensúlyról, mint azok akik csak a játékegyensúly szempontjából jó kiadványokat használnak.

Lemérik, hogy ki az aki a helyes választ kívánja megadni, és ki az aki őszintén szavaz. Pech. És szépen meg lehet nézni, hogy aki „részletes előtörténetet ír a karakteréhez” az vajon kevésbé tartja fontosnak a játékegyensúlyt mint az átlag? Vagy számára fontosabb? Az egyensúllyal kapcsolatban ő melyik állításokkal ért leginkább egyet? Innentől kezdve viszont nem csupán a "legnépszerűbb válaszokat" tudjuk minden kérdésre, hanem csoportokat tudunk képezni. Az egyes csoportoknak más más tulajdonságok lesznek fontosak egy szerepjátékban, de egyetlen csoportot sem egyetlen számukra fontos tulajdonsággal jellemezhetünk. Akár ingyenes eszközökkel is készíthetők ilyen kérdőívek, magam részéről a phpESP és a LimeSurvey is eszembe jut, ha erre alkalmas eszközt keresnek.

Persze nem az eszköz az igazi érték: hanem a szaktudás és az elért közösség. Hiába teszünk fel egy kérdőívet, valószínűleg nem fogunk annyi választ kapni, hogy azt jól elemezhesük. Ehhez el kell érünk valahogy a játékosokat. Ezért szokás a kérdőívek kezelését leginkább profikra bízni. Ők ugyanis képesek megoldani ezt. Sőt, jó esetben számos más adattal rendelkeznek, tudnak mihez „hasonlítani”, mihez nyúlni, értelmezni az adatokat. A szaktudás egy része persze megszereshető: ők sem a tudással születtek, hanem csak megszerelték azt. A forrásaik, megannyi szakkönyv, tankönyv, oktató videó, stb. formájában pedig elérhetőek.

A kérdések összeállításánál és az értékelésénél is fontos szerepet kap a pszichológia és a marketing. Megértjük az egyes csoportok mozgatórugóit, végiggondoljuk a demográfiai adatokat is figyelve, melyik csoport alkot egységes közösséget. Melyiket milyen termékkel tudnánk elérni, ott milyen konkurensekre lehet számítani, melyik az adott csoport számára

fontos tulajdonságban tudunk jobbat alkotni mint a konkurencia. A fejlesztés prioritásai, és a leendő reklámok üzenete is kialakul. Jól bevált, egyetemeken oktatott módszerekre lehet építeni. Ha valaki tanult marketinget akkor a SWOT, a BCG bizonyára ismerő lehet a számára. Mint megannyi más elemzés is.

De felmerül a kérdés: Akkor mégis hogyan határozzuk meg a célközönseget? Elárulom: fordítva fogunk gondolkodni.

Normális esetben a piackutatás után tudnánk, pontosan kik játszanának, mennyi idejük van, mihez értenek, mennyi pénz szánnak a játékra. Jelen esetben erre nincs lehetőségünk. Így más oldalról kell megközelítenünk a kérdést. Méghozzá a belépési korlátok oldaláról. Mi kell ahhoz, hogy valaki a szerepjátékos közösséghez tartozzon, élvezze a játékot? Ha tudjuk, hogy kik nem fognak játszani, tudjuk, hogy kik nem részei a célközönsegnak, tudjuk kik igényeivel nem kell számolni. De tudjuk azt is, kik azok akik viszont potenciális játékosok, kik azok akiket meg kell győznünk, kik azok akik a célközönseg gerincét alkotják. És akár következtethetünk az elvárásaikra is. Kezdjük hát az elején, mi az ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy valaki szerepjátékos legyen, és vásárolja a szabálykönyveket.

Ha a szabálykönyveket említem, akkor bizony könyvekről van szó méghozzá többnyire vastagabbakról. Ráadásul ezek egy komplex szabályrendszert írnak le, amit nem elegendő elolvasni és „nagyjából megérteni”, alkalmaznunk is kell az itt leírtakat. Ergo a szövegértés fontos, a funkcionális analfabétákat elve kizárhatjuk, márpedig belőlük sajnos egyre több van. Persze a funkcionális analfabéták mellett akad még egy fontos kategória: akik nem szeretnek olvasni, és ezért már a sok vaskos szabálykönyv látványa is elveszi a kedvüket, de még ha nem így lenne, akkor sem sok könyvet vásárolnának. Ez komoly belépési korlát, hiszen akkor is számolnunk kell vele, ha a hirdetésekől szeretnének megélni, és ingyen adnánk ebook

formátumban a szabálykönyveket. Persze a valóságban a szabálykönyvek ára is fontos belépési korlát. Fogalmazzuk meg ezt másképpen.

Ahhoz, hogy a játék sikeres legyen olyan fizetőképes keresletre van szükségünk, aki képes klubokat, szakboltokat, stb. is eltartani, aki képes rendszeresen vásárolni, és szívesen vásárol ennyi időnként a hobbijához kapcsolódó könyveket. Úgy gondolom, hogy ez elsősorban arra a korosztályra igaz, aki ha másra nem is, de ösztöndíjra, diákhitelre, diákmunkára számíthat, vagy már önálló keresettel rendelkezik. Nem jó ötlet a konzolokkal, MMORPGkkel, stb. versenyezni a 16 évnél fiatalabb korosztályért, a legfontosabb célcsoportnak tartva őket. Hozzáteszem: Ők többnyire kevésbé olvasottak is, és talán kevésbé értik meg a rendszert, mint matematikai modellt. Kicsit más okból megközelítve a kérdést: nem jó azokat sem megcélozni, akiknek a család fenntartása mellett sem ideje, sem pénze nincs egy drágább hobbira költeni. Furcsa módon elsősorban az egyetemisták jelentik a legjobb vásárlóerőt: Nekik azért sok helyzetben van szabadidejük, lehet a szükséges mértékű önálló keresetük, megértik a rendszert, és szinte biztosan nem funkcionális analfabéták.

Második célcsoportunk, furcsa mód, elsősorban azon pedagógusok köre, akik találkoznak a szerepjátékkal, és felismerhetik, hogy ez hogyan alkalmazható az oktatásban, nyitottabbak az újdonságokra. Ők segíthetnek elérni a 16-18 éves korosztályt. Azokat akiből később egyetemista lesz. Harmadik célcsoportunk természetesen azok köre lehet akik már korábban játszottak valamilyen szerepjátékkal. Persze ez a célcsoport nem hoz új játékost, szép jövőt, fellendülést, de valamennyi bevételt jelent. Nomeg ők a törzsközönseg leendő kemény magja, amire már akkor szükség van amikor éppen csak el akarjuk érni az új játékosok első csoportjait. Így persze ők is fontos csoportot jelentenek, akikre érdemes odafigyelni.

A fizetőképes keresletre találtunk példát. De érdemes egy kicsit továbbmenni: Ne azokat keressük akik képesek a szerepjátékkal játszani és nem riasztja el őket sem a könyvek mennyisége, sem az ára, sem a saját időhiányuk. Tegyük gyorsan hozzá még egy feltételt. Akkor lesznek ők tartósan jó vásárlók ha számukra a szerepjáték szórakoztató is, szórakoztatóbb mint mondjuk a számítógépes játékok. Ideje hát egy fontos összehasonlítást tennünk a két műfaj között. Hamar rájövünk, hogy a

szerepjátékhoz nem feltétlenül kell áram. A szerepjáték több szabadságot nyújt, lehetőséget ad a kreatívabb megoldásokra, érdekesebb karakterekre, egyéni történetre. Ugyanakkor a szerepjáték a képzelőerőre épít és nem a grafikára.

Léteznek olyan vásárlók akik számára e tulajdonságok vonzóak? Ha igen, akkor bizony ők jelentik majd a célcsoportunkat. De vajon ezek az emberek mit várnak el? Egészen biztos, hogy a sok harci helyzetet leíró részletes harcrendszer hátrányosabból a szempontból, hiszen egy új, kreatív ötletre nem lenne módosító, megakasztaná a játék menetét, és különben sem vett fel vonatkozó képességet a karakter. Egy egyszerűbb, ami kevés módosítóra, kevés játékos általi taktikázásra épül, de lehetőséget ad arra, hogy szabadon elmeséljük az adott eredményt hogyan, milyen taktikával érte el a karakter, bizony több lehetőséget ad a képzeletünk szabadon engedésére, a kreatív megoldásokra mint egy „taktikai harcrendszer”.

Ráadásul egyszerűbb, kevesebb szabályt igényel ez a megoldás mint mondjuk a D&D harcrendszere. Hasonló terjedelmű könyvek esetén így több hely marad a „lore”nak, a játék mélységének, vagy éppen a karakterek jobb leírását segítő részletek leírásának. Azaz két helyen is nyerünk a taktikai harcrendszer elvetésével. Lón csoda: A taktikai harcrendszer erőltetése óta szűkül a piac, a kevésbé taktikai harcrendszer kínáló játékok még akkor is viszonylag sikeresek, ha szűk réteget céloznak meg, és a rendszerükben alapvető hibák vannak... És bizony e játékok nem elsőként indultak. A taktikai játék viszont jobb a gépen. Átérezni a harcot, szabadon leírni viszont sok esetben jobb az asztal körül. Bár a valós idejű harccal, kevés pause-val, stb. operáló játékok, a kicsit szabadabb mozgással már átérezhetőbb harcot kínálnak, a korábbi "és a hősök leállnak sakkozni" érzést megtestesítő megfontolt taktikázásnál.

A valós idejű harc, ahol könnyen beleéljük magunkat a helyzetbe könnyen lehetne a számítógépes játékok területe. Harcolnijobb a számítógépen. Döntéseket hozni, kézbe venni a kaland irányítását már nehezebb. Nagyon sokszor panaszkodnak azon, hogy egy számítógépes játék kapcsán lineáris a kaland, egyetlen irányba vezethetjük. A valóság persze kicsit más. Megtehetnénk, hogy a Dragon Age II-be nem megyünk el a Deep Roads feltárására induló

expedícióra, csak akkor... Nem indulna el ez az expedíció. Nem kerülne elő az Idol. Nem látnánk a történet folytatását, elértük volna a célunkat: letelepedtünk, szépen lassan gyűjtögethettünk volna, de ennél több lehetőség nem adódna. Azaz a játék történetét nem mi írjuk, mi csak egy szereplőt alakítunk benne. Pont mint ahogy a narrativism megfogalmazásánál beszélnek róla. Ha jó atörténet el lehet fogadni ezt, de ha már a számítógépen is zavaró, akkor a szabadságot kínáló asztali szerepjáték kapcsán a történet szabadabb formálhatósága lenne az érték.

Sandbox vs Safety rails. Így szokás emlegetni a kérdést, marad hát a Sandbox irány. Itt a világ sokkal többféle ötletre tud reagálni, sokkal több minden megvalósítható, ha ott van egy emberi DM. Sikerült visszatérni egy szerepjátékosok által jól ismert kérdéshez, és immár nem távolról közelítjük a célcsoportot. Sandbox játék, leíró harcrendszerrel, a játékosok által felépített storyval, ahol a karakterk egyénisége kijön. Jó történet, amit „közösen” építünk, a játékos kreativitására hagyatkozva, és ahol a világ reagál.

Ahhoz, hogy a beleélés működjön, valamennyire kell egy konzisztens világ is, amit a karakterünk megismerhet, ahol tudhatja, a cselekedetivel kapcsolatban milyen reakcióra számíthat. Csakhogy nem a világ szimulációja a cél, hanem a beleélés támogatása. De álljon meg a nászmenet: Ha már a beleélésről beszélünk, felmerül a kérdés, mibe élje bele magát a játékos?

- Egy hangulatba?
- Egy helyzetbe?
- A karakterébe?

Látunk többféle lehetőséget. Sok játék azért nem kínál konzisztens világot, mert a játék által kínált hangulatba anélkül is bele tudjuk élni magunkat. Miként egy adott helyzetbe is, ami illik a játék által feldolgozott témához. Csakhogy ehhez nem is feltétlenül kell szerepjáték. Hangulatba beleélni magunkat segít a háttérzene, a gyertyafény, az elmesélt történet, a mesélő hanghordozása. Ehhez nem kell karakter, nem kell szerepjáték sem annyira. A hangulathoz elég lehet a jó zene, a helyzetbe, történetbe való beleéléshez egy jó könyv, egy jó film.

Ha egy teljes élő karakterről, aki szabadon cselekedhet egy világban van szó, akkor már nem marad más eszköz, mint a szerepjáték. Ha valaki többféle "élő" karakter bőrébe bújva többféle érdekes helyzetet megtapasztalna, akkor az asztali szerepjáték az egyetlen lehetősége. Hogy ezzel "a másik oldalt is megismerve" kicsit toleránsabb lehet a játékos, szélesebb lehet a látóköre az érdekes előnye a szerepjátékoknak. Hogy a sokféle karakter, sokféle érdekes feladat kapcsán sokféle „életutat”, „életpályát” van lehetőségünk megtapasztalni, és az élő karakternek, élő világnak hála ezekről az érdekes helyzetekről akár kicsit tanulunk is, az csupán előny. Hiszen, aki egy tűzoltó karaktert indít Shadowrunban részben maga is utána olvas a tűzoltók életének, részben a csapat többi tagja, a kalandmester is megteszi ezt. A KM sok híres tűzesetből alakíthat ki kalandmodult, amit a játék kedvéért elolvastunk, és amit a játékban a másik játékos / KM tudásából megtapasztalunk az érték.

Az igazsághoz hozzá tartozik: A játék során felszedett tudás nem ér többet az ismeretterjesztő csatornák félórás műsorainál, amik egy egy apró érdekességre hívják fel a figyelmünket, és elmondják „minek érdemes utánanézni”. A karakteralkotáshoz, kalandíráshoz végzett kutatómunka viszont már értékes tudást közvetít.

Beleélés, kreativitás, játék kapcsán megismert érdekes helyzetek, érdekes életpályák. Megannyi olyan apróság amit a

GNS teória nem érint. De amivel egy képzett marketinges számolhat, megismerheti a célközönség (pszichológiai és egyéb) igényeit. Ez alapján megtudja mondani minek is kell belekerülnie a termékfejlesztés során egy jó szerepjátékba. De nem csak a könyv lesz ettől jó, hanem egy kaland, egy kalandmester munkássága is ettől sikeres. Mi pedig ehhez az irányhoz szeretnénk támpontot adni. Akár a játékfejlesztést segítő, az elmélettel foglalkozó cikkekkel, akár az egyéb írásokkal.

2011.08.07.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely