

Miért divat az MMO?



Egy dologban szinte minden szerepjátékos egyetért: A hagyományos szerepjáték jobb, mint a számítógépes szerepjátékok. Bár akad aki a hagyományos szerepjátékok kapcsán meg tud nevezni kivételeket, hogy na azok mégsem jobbak. Hogy éppen a D&D 4, a D&D 3 vagy a Vampire a mumus oly mindegy: A tény az, hogy egyre kevesebb az új játékos, egyre többen választják a számítógépes és / vagy konzolos játékot. Az MMO műfaj viszont tarol. Lehet beszélni arról, hogy az emberek lusták, hogy a „TV is butítja az embereket” a tény viszont tény marad: A játékosok jelentős része inkább a videojátékokat kedveli. Mi azért játszunk szerepjátékot, mert ez számunkra jobb, ők pedig azért játszanak a gép előtt, mert az számukra jobb.

Ez pedig döntően 4 okra vezethető vissza. Egyfelől a szerepjátékok fejlesztői rossz célközönséget céloznak meg, próbálták „szélesíteni” a célközönséget, az viszont szépen lassan elfogyott. A szerepjátékot nehezebb megismerni, mint egy számítógépes játékot. Sok szerepjáték rendszer hemzseg a hibáktól. A szerepjáték mögül furcsa módon sokszor hiányzott a pénz: A legtöbb játék fejlesztő ugyanis nem volt üzletember. Nem volt olyan üzleti modell ami képes lett volna pénzt tenni a rendszer mögé. A pénzhiány pedig oda vezet, hogy a szerepjátékot nem igazán reklámozzák.

A kis pénz, kis piac pedig nem vonzza a nagyokat.

Míg a videojáték kapcsán a hardware gyártók is versenyeznek a kegyeinkért, de a játék eseményeinek rögzítését segítő segédprogramból is több van, stb. addig a szerepjáték kapcsán sok feladatra nem tudunk jó célprogramot találni. Azaz a játék, ha tetszik, ha nem, némi „szenvetéssel” is jár a jó eszközök hiányában. Ez pedig komoly gond. Hiába próbálkozik a D&D 4 a klasszikus dungeon crawl élmény megteremtésével, ezen a piacon a szerepjáték nem nyerhet. Aki erre vágyik annak nem a képzelet szabadsága a fontos, örül a grafikának, az azonnali játékelménynek, a lehetőségnek, hogy "kipróbálásra" letöltheti a játékot és 5 perc alatt dönthet a sorsáról. És bizony klasszikus dungeon crawl már a Diablo is hozott. Ha csak klasszikus dungeon crawl kell tápolással, röhögéssel, akkor miért is választanám a D&D 4et a Dungeon Siege 3 helyett? A LAN partin az is közösségi, sőt neten játszva, TSen röhögve is működik. Jobb mint egy garázsban, dohos pincében működő wargamer klubban D&Dzni.

Persze: komoly paradigma váltás volt a Vampire, nem a partynak van célja, egymás ellen is lehet intrikázni. De sok más játékban is szívathatjuk egymást. A ki kit köpött be a



hercegnél szintű egyszerű történetek bár előrelépést jelentettek a Dungeon Crawlhoz képest, de mégis kevesebb mélységgel bírnak, mint sok videojáték története. Akkor meg miért is játszanánk szerepjátékot?

A szerepjáték nem játék a klasszikus értelemben, egy komolyabb hobbi ez. A játéknak mélysége is lehet. Jó az, ha minden a helyére kerül, támpontot ad a karakter megalkotásához, kijátszásához. Enélkül ugyanis a videojáték győzött. Ha nem stimmel a vámpírok száma a játékban, ha nem építközhetünk minden apróságra, akkor a videojáték versenyképes és sok dologban többet kínál. Ha viszont a világhoz szinte minden részletet kitalálunk, hajlandóak vagyunk számolni, megértjük, hogy ehhez kicsit „bonyolultabb” a matek, mint az 1+1, akkor van esélye a szerepjátéknak.

Ehhez viszont élő, hihető, mélységgel rendelkező világ kell. Ahhoz viszont, hogy ilyen világot meséljünk nem árt tudni, hogy ami első ránézésre ritka az egyúttal teljesen hétköznapi, és emiatt „viszonylag gyakori is”. Lehet, hogy fél százalék az esély arra, hogy a következő ember akit látunk egy 20 éves nő legyen kevesebb mint fél százalék, mégsem tartjuk hihetetlennek, ha valaki "lát egy 20 éves nőt". Sőt, inkább az lenne a furcsa, ha valaki a várost járva, ne látna ilyet. És ezt a rendszernek is kezelnie kell.

Csak hogy nem véletlen az sem, hogy jelenleg nem általában a számítógépes játékok, hanem ezen belül is az MMOk hódítanak. És nem csak a közönség miatt. Elsősorban az üzleti modell a döntő, még akkor is, ha sok újságíró utálkozva ír egy-egy „free to play” játékról. Mert milyen dolog az, hogy az Age of Empires Online lépten nyomon emlékeztet minket arra: Jobb lenne nekünk, ha már fizetnénk. Persze "majd a gyerek" játszik a képregényszerű grafikával. Elárulok valamit: A régi Age of Empires sem volt fotorealistikus. Az lenne a furcsa, ha az új nem ilyen grafikájú lenne.

Tudom: Kevés az MMO funkció, akad viszont egy hosszabb kampány, több pályával, több történettel. Miért is? Mert ez döntően azért lett MMO, hogy gyorsan és ingyen kipróbálhassuk. Ne lopják el, ne kalózkodjanak. De majd a prémium civilizációkért fizetnek. Ha pedig az első pár pályán túljutunk, akkor egy a sorozat hagyományaihoz hű RTS játékot kapunk. Az állandó szívatás hatására vásárolva: egy átlag játék árán, egy nagy múltú sorozat új részét kapjuk meg. Ami a teljes valójában

tudja azt amit várhatunk tőle. Persze a „csak azért sem fizetek” elhatározással induló indexes „tesztelő” egy csonka játékot kap... De az ő döntése volt, hogy eleve eldöntötte nem akar fizetni a teljes játékért, a „demo” meg kevés. Mert valójában az ingyenes verzió lebutított demoként szolgál. És bizony ekkor is több izgalmas pályát, csatát tartalmaz mint más játékok demo verziói.

Csak ehhez meg kell érteni: Sok játék azért kap sok DRM és másolásvédelem helyett MMO funkciókat, free to play címkét, prémium civilizációkat / kampányokat mert az ingyen játszható játékot sokan próbálják ki, és sokan veszik meg a teljes funkcionalitást nyújtó csomagot. Itt pedig nem klasszikus mikrotranzakcióról van szó, hanem sokkal nagyobb csomagokról: Effektíve játékot vásárolhatsz, ha a demot már kinőtted. Korrekt játékot, korrekt supporttal, korrekt áron. Nem lenne rossz az Ages of Empires Online, írnék is róla, ha nem pont annyi lenne amit várnánk. És az is építheti a közösséget, segíthet a játékban aki nem fizetőképés, nem tudja megvenni, de azért szívesen segíti a többi játékost. A közösség így lehet nagyobb, jobb, stb.

A szerepjátékok esetén viszont az alapkönyv, amit mindenkinek meg kell vennie a fejlődéséhez. Aki nem fizetőképés kereslet (nincs pénze) de mesélni, játszani, építené a közösséget, stb. az a mumus, akit üldözni kell, mert ő a szemét tolvaj. Ha pedig ezért a szerepjáték nem ad sokkal többet, a „klasszikus dungeon crawl”-t utánozza, akkor nem sok esélye lesz labdába rúgni az MMO funkciókkal, online piactérrel, sok más bevételi forrással rendelkező olcsó (olykor ingyenes) videojátékokkal szemben. Ha aki nem fizetőképés az is lehetne kalandmester de játékosok esetén elvárás lenne a vásárlás... Több lenne a hivatalos klub, de online is jobban lehetne játszani (virtual tabletop), akkor jobb lenne a helyzet.

Jelenleg sokan nehezen találnak kalandmestert. Ha a csak KMek számára szükséges dolgok ingyenesek lennének, a „virtual gametable” megoldások, klubok, stb. esetén a KMet nem terhelnék költségek (aki nem tud fizetni az KMkedjen) hozzáférne a szabályokhoz, kockákhoz, az alapkönyv eBook

változata ingyenes lenne, de a nyomtatott példányért, a játékosoknak szóló kiegészítőkért, stb. már pénzt kérnének, biztos többen játszanánk RPGt. A növekvő piacot megteremteni viszont nem lenne olcsó multság. Mindenképpen bátorság kellene a megoldás bevezetéséhez.

2011.09.19.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely