

## A szerepjáték, mint... Pár szó a játékstílusokról



Sokan, sokféle okból játszunk. Van aki győzni szeret, és sikerélményre vágyik, van aki elsősorban nevetne a játék eseményein, akad aki a társaság miatt játszik (közös élmények) kicsit bulizva, akad aki egy történet egy szereplője helyébe képzelne magát, akad akit a változatos kihívások vonzanak, s akad aki csak "olyat kapna meg a játékban, amit az életben nem". Sok lehetőség van, mindenesetre több, mint a GNS teóriában felállított sztereotípiák. Az egyes irányok pedig más-más elvárásokat támasztanak a játékrendszerekkel szemben. Furcsa helyzetet teremt ez: Hiszen, ha egy rendszer saját magát komolyabb játékként jellemzi, mélységet ígér, akkor bizony a mércét is ez határozza meg, még akkor is, ha a játék ezt az akadályt nem veszi, ellenben party játéknak ideális. Természetesen a legtöbb játék megtalálja magának a célközönségét, és olykor nem csupán egyetlen csoportot talál meg magának, hanem többet is. Ha pedig több különböző elvárásokkal rendelkező célközönséget ér el egy játék, akkor szükségszerűen megjelennek kisebb-nagyobb konfliktusok. Lacika szerint Pistike játszik rosszul, Pistike szerint meg Lacika. És mindkettő meg van sértődve, ha a véleményük nem mérvadó ebben a kérdésben.

Kellő mennyiségű komplexus és sikertelenség esetén mind Lacika mind Pistike bizonygatni fogja, hogy az ő kedvenc játéka, kedvenc játékstílusa a

Jó, hiba abban nem lehet, akinek nem tetszik az buta. Bizony lesz aki le fogja írni: Aki rosszat ír a játékról, az azért ír rosszat, mert nem tetszik neki és elfogult... Mit érdekli őt, hogy a másoknak miért nem tetszik a játék, és hogy a leírásban éppen az okokat nevezte meg. Pár oldal flame után kitalálja, hogy ő most lebuktatott mindenkit mert ő a felsőbbrendű Pistike / Lacika. Rossz hírem van: Egyik játék stílus sem felsőbbrendű. Kétféle játék van, amelyik becsülettel hozza amit ígér, és amelyik nem. Mivel minden játékkal lehet jól szórakozni, a mércét elsősorban az alkotók ígéretei határozzák meg. Ha egy alkotócsapat nem ígér mélységet, hanem könnyed szórakozást, egymás szívatását, röhögést ígér (pl. Paranoia) akkor eszembe sem jut elvárni tőle, hogy következetes legyen: Ha nem az, akkor a hibán is röhögünk, márpedig pont ezért vettük meg a játékot ugye?

Ha a játék komolyabb, mélyebb szerepjátékot ígér, akkor a mércét is ehhez kell igazítani. A legkisebb logikátlanság a karakterek helyzetében már fel is kerül a hibalistára, ha pedig ez a lista kellően hosszú, akkor a játék nem jó. Nem érdekel, hogy át lehet hidalni, ki lehet javítani. Sőt az sem érdekel, hogy partyjátéknak tökéletes. A rendszer alkotói azért kapják a fizetést, hogy olyan rendszert alkossanak ami jó színvonalon hozza azokat az értékeket, amiket az alkotók ígértek / amiket a megcélzott



játéktípus megkövetel. Ezért értékeltem jóra a D&D 4et, még akkor is, ha nem szeretem, és akkor is, ha az általa képviselt irányt rossznak tartom, és ezért értékelem rossznak a Vampire-t, akkor is, ha tudom paradigmaváltást hozott, ésezzel az új szemlélettel érte el a díjakat, mert valóban kevés az ilyet felvállaló játék.

Az értékelés hitelét pedig pont az adja, hogy a D&D 4et nem szeretem, mégis jóra értékelem. Elárulok valamit: Lesz olyan játék amit szeretek, mégsem fogom tudni jóra értékelni. Mert a mérce adott. Aki gondolkodik, ehhez mérten áll a dolgokhoz. És nem fogja érdekelni, hogy a rendszert kedvelő játékos hogyan szitkozódik. Pont azért, mert a mérce az oldalon belül állandó és megérthető. Hogy a szitkozódó játékos hazudik? Részben az elfogultsággal kapcsolatban (nem figyelve a D&D 4ről szóló cikkekre), részben a "ki kitől lopott kérdésben" pl. a Shadowrunról (ellentétét mondja, mint a forrása. Nem néz utána az alkotócsapat múltjának), részben adott dolgok gyakoriságával kapcsolatban... Nos az semmit nem változtat. És ez a Vampire nagy szerencséje. Mert mondhatnám azt, hogy a vampire körüli közösséget kerülni kell, hiszen látjuk milyen emberek képviselik. A hazug, személyeskedő játékos viselkedésével be lehetne feketíteni a közösséget de nem ez a cél.

Nem ez a cél, mert nem ők a meghatározó részei a közösségnek, és bármely rendszer kapna negatív kritikát, mindegyiknek lennének olyan hívei akik ezt a személyük elleni támadásnak értékelnék és ugyanilyen primitív módon válaszolnának. Óvva intek mindenkit attól, hogy a figyelmeztetést "majd más néven visszajövök" stílusban kezelő trollok alapján ítéljen meg egy rendszert. Nem véletlen az, hogy más játékos skypeos reakcióját beidéztem: Mert tény, más játéktípusra, máshogy való játéokra, a Vampire tökéletesen alkalmas. Csak éppen nem azt hozza amit megígér. Ahhoz a vásárlóknak, a közösségnek kellene beletennie azt a munkát, amiért az alkotókat fizetik.

Minden cikk ugyanakkor vitaindító is, két oknál fogva. Az egyik terjedelmi ok: Arról, hogy milyen közösségnek érdeke, hogy ilyen maradjon a Vampire akár 100 oldalt is lehetne írni, de ki olvassá el? Sok részletek a kommentben van a helye. A másik pedig az objektivitás, a cikk ugyanis a kommentekkel együtt teljes. Amennyire nem szabad 1-2 fröcsögő troll kapcsán leírni egy rendszert, annyira hasznos az, ha sokan leírják nekik mi tetszik

benne, mi az amire még jó lehet a rendszer. Ezer és egy lehetőség van, de ez akkor működik, ha a közösség írja le. Nem anyázva, nem a másikat, másik rendszereket szidva, hanem bemutatva azt ő mire használja a rendszert. Az ilyen hozzászólások hiánya is beszédes persze, sokat elmondhat egy rendszerről, az a körül lévő közösségről. Nem véletlen a skyperől idézett komment sem.

Mindez azonban nem érne sokat, ha az oldal által használt mércét nem értenék, ha nem tudnánk, hogy egyes játékokat milyen elvárásokkal szembesítjük, és miért. Milyen játéktípusokat, milyen játékos típusokat próbálunk követni, és ezek mit követelnek meg az egyes rendszerektől, világoktól. Nézzünk pár típust a teljesség igénye nélkül (nem lehet minden játékost szűk kategóriákba szorítani).

A mainstream tápos számára a szerepjáték egyik legjobb tulajdonsága a biztos sikerélmény. Szeret győzni, szeret kihívásokról beszélni, még akkor is, ha a szerepjáték céljából adódóan kicsit "lejtős a terep" és általában mindenki közösen győz. Wowban is szívesen farmol, Diabloban is, és D&Dben is. Rendszer mindegy. Cthulhuban is felmerül a kérdés: Mennyit sebez a nagy öregem az ezüstözött tehervonat, amiből ütközéskor napalm és termit szabadul ki?

Az antitápos úgy gondolja, hogy a siker akkor igazi, ha "nem kaptunk ingyen" előnyöket, ha akár világidegen szinten is gyengék a karakterek, mert így ő nem tápos, különb azoknál. Persze a legyengített karakterekhez legyengített kihívások, ellenfelek tartoznak. A pálya ugyanúgy lejt, csak éppen a győzelmet többre értékelheti a játékos, a vereségen kevésbé kesereg. A rendszer mindegy, csak a karakterek gyengék és szegények (esélytelenek) legyenek.

Az alternatív tápos nem a táp miatt akar erős karaktert (vámpírt, sárkányt, mindegy) hanem azért, mert az különleges még akkor is, ha csak a rendszer sablonjaiból dolgozik. Ettől jobb / másmilyen önmaga szerint az előző csoportoknál. Szintén a sikerélményért játszik, ezt pedig már a "cool karakter" is megadja. Lehetőség szerint mindenki legyen "táposan különleges", és így a különleges átlagkarakterre ne mondják azt, hogy "fúj, tápos".

A bajnok tápos szerint a karaktergenerálás is része a játéknak, kihívásnak, törekedni kell arra, hogy az ő karaktere erős legyen, lehetőleg erősebb, mint a többieké. Versenyez, hiszen a többiek legyőzése e téren az igazi sikerélmény, amiben nem mindenkinek van része. A rendszer adjon lehetőséget a tápolásra, de ne mindenki legyen tápos.

A szabályvadász számára a játék olyan mint a sakk: A szabályok a fontosak, ezeken belül kell a legjobb eredményt kihozni. E téren a játékosok is versenyben vannak egymással (és a kalandmesterrel). Kihívást keres. A rendszer maga is egy rejtvény, legyen összetett, jelentsen kihívást, mind a csaták mind pedig a karakteralkotás alkalmával.

A party játékos elsősorban közösen szórakozni és nevetni szeret. Ha ez a rendszer hibáitól függetlenül is megvan a többi nem számít, minden áthidalható. Viszont nem szeret dolgozni, kutatni, stb. nem szereti a bonyolult dolgokat, mert elveszik az időt a felhőtlen szórakozásról. A rendszer hibáit is "áthidalja" és mulatságos helyzeteket, szórakozást hoz ki belőle, épp úgy, mint a világ logikátlanságaiból.

A kreatív szerint nevetni egy vígjátékon, egy viccen mindenki tud. Egy közösen megalkotott, igényes történettel szórakozni viszont tartalmasabb szórakozás. A játék lényegi része a történet, a szereplők története, stb. a világ egysége, a rendszer csak ritkán fontos. Mindegy milyen a rendszer, amíg nincs útban... Persze a valóban eredeti karaktereknek útban lesz.

A világalkotó szerint nevetni egy vígjátékon, egy viccen mindenki tud, és egyszerű történetet írni sem nehéz. Egy jó krimi is akkor izgalmas csak, ha következetes, és az "olvasó is nyomozhat", a játékban is fontos a következetes szabályrendszer, világkép, hiszen a jó történetnek ez lesz az alapja. A szerepjáték akkor jó, ha mélysége van a sok elérhető részletnek, összefüggésnek köszönhetően, és ezt nem törik meg logikátlanságok.

A felfedező szerint a szerepjátékban az a szép, hogy sokféle világot, sokféle

szemszögből láthatunk, új szerepeket próbálhatunk ki, tanulhatunk, stb. A világ és a karakterek pontos szimulációja a lényeg. (Filmek? TV? Csak a Discoveryt nézem...)

A drámai szerint a megélt emberi drámák, konfliktusok adják a játék savát-borsát, a helyzetbe, hangulatba kell beleélni magunkat, a többi nem számít, így igazán a rendszer, vagy a koherens világ sem.

A rejtvényfejtő számára a kalandban lévő fejtörők, valós kihívások jelentik a játék értelmét. Hogy nyomozásról, vagy a dungeon közepén lévő hatalmas Puzzleről van szó, olymindegy.

A Vampire kapcsán sokszor hangzott el, hogy a játék mélysége a fontos, a világ élő (metaplot is ezt célozza), ebben a karakterek is. Ha ezek kapcsán a játék mélysége a meghatározó, akkor bizony fontos a következetesség, a jól működő rendszer, az egységes világkép, hiszen csak ez jelentene támpontot. Azaz a célok és a megcélzott célközönség igen magasra állítja a mércét, és igen könnyű ezt úgy levérni, hogy hatalmas csalódás legyen a vége, ami elidegenítheti a játékosokat. Ha pedig a játék másra jó, de sok a csalódott játékos, akkor állandó lesz a "flamewar" a játékosok úgy érzik meg kell védeniük a rendszerüket minden áron. Ellenben pár ilyen troll sok jó játékos elriaszt, még inkább bezárja a rendszert egy olyan skatujába aminél azért többet tudna.

Jól látszik, hogy a fenti kategóriák közül a kreatív, a világalkotó, a felfedező is érdekesnek látná az ígéretet, de az is látszik, hogy az ő igényeiknek viszont nem felel meg a rendszer. Az is biztos, hogy az első játékos csoport aki ugrott a lehetőségre, az az alternatív tápos kategóriája, és bizony ők egy szabadabb karakteralkotás esetén komoly gondot tudnának jelenteni. Ugyanakkor részben a LARP részben jópár hiányosság, részben az egyszerű rendszer a partyjátékosok számára is igen vonzóvá tudta tenni a játékot, ők pedig nem örültek volna bonyolultabb játéknak, több összefüggésnek. Ők kicsit később érkeztek, de mára meghatározók.

A kreatív játékosok kicsit zavarják a korlátok, de elviselheti a rendszert, a drámai viszont lubickol benne. Lehet, hogy a karakterek egydimenziósak, de pont ettől olyan a kép mint egy jó karikatúra. Ez viszont kiélezteti a drámákat, a konfliktusokat, ennél több viszont nem kell. Azaz van egy harmadik olyan csoport is aki azonnal ugrik és nem örülne a

változtatásnak. Rájuk lehet mutatni, ha a rendszer komolyságát igazolná valaki.

Az első említett típushoz tartozó játékos számára fontos az önigazolás, minden alternatív tápos szereti azt érezni, hogy ő különb. Többek között a rendszer okán is. Ha egy alternatív tápos kedvenc rendszerét ekézed, az olyan támadásnak fogja fel, amiben szívesen hazudozik összevissza. A drámai pedig a "tisztán megélt" egyszerű konfliktusban látja meg a szerepjáték mélységét, joggal gondolja azt, hogy a másik csak "nem érti a játékot, nem ért semmit," pedig többnyire nagyon is érti mi minden lenne még benne egy jó játékban. A partyjátékos szerint a sok komolyan vett apróság "hülyeség" ő ezekkel való foglalkozás nélkül is jót szórakozik.

Megy ez, csak nem kéne személyes horrornak nevezni.

A második példánk a D&D 4 lesz: nem célzott meg többet, mint a klasszikus Dungeon Crawl játékelményt az 1. kiadás idejéből. Nyilván a mainstream tápos játékos a fő célközönség, de a szabályvadász is próbálkozhat. Lón csoda, menni, gyakni, kincset gyűjteni egyszerűen és hatékonyan lehet a játékban, pont azt hozza amit ígér, jó színvonalon. Aki hisz a reklámnak, megveszi nem fog csalódni. Kb olyan jól megy benne a dungeon crawl, a farmolás mind a Diablo IIben. Vagy a Dungeon Siege 3ban.

A gond csak ott van, hogy ettől még nem lesz igazán sikeres a D&D 4. Mert ezeket az igényeket a Diablo II is kielégíti. A partyjátékosoknak (ők is D&D4ezhetnek) ott van a Yoostars 2, stb. a sort lehet folytatni. Vannak olyan játéktípusok, ahol csak az asztali szerepjáték rúghat labdába, amire egyértelműen ez a legjobb megoldás. Csakhogy ezekkel a stílusokkal nem fog foglalkozni a kiadó, mert szerintük a mainstream táposok és a partyjátékosok piaca nagyobb. Ez talán még igaz is lenne, csakhogy az átlag tápos azt fogja mondani: A Dungeon Siege IIInak jobb a grafikája. És igaza lesz. Azt fogja mondani, sokkal több győzelmet, bossfightot, stb. kap. És ebben is igaza lesz. Azt fogja mondani, a Dungeon Siege III olcsóbb. És ez is így igaz. Mint az is, hogy a Dungeon Siege IIIat ki tudja próbálni mielőtt megveszi, nem kell sem időt, sem pénzt befektetni. A partyjátékos rámutat a Wiire,

a KINECTre, stb. Ezek a piacok ugyan nagyok, de a szerepjátékok számára javarészt elvesztek. És cseppet sem lenne igazságtalan, ha ennek a jegyében egyes szerepjátékokat számítógépes játékokkal hasonlítanánk össze, hiszen a célközönség is ezt teszi. Az sem lenne igazságtalan, ha egy konzolos játék győzne, hiszen a való életben is így van. És így sajnos relatív a D&D 4 jó teljesítménye is.

Sok játéknak beszűkül a piaca, elvesznek a játékosok, elveszik a jövő, de a rajongók minden laptól csak a kedvenc rendszerüknek nyújtott virtuális vállonveregetést várják el. Egyfelől mert, minden mást magukra nézve is sértőnek képzelnek, másfelől abban bíznak, hogy az reklám. A valóság azonban az, hogy a hibák felismerése, az azokra adott válasz, az új játékosokat elérni képes, versenyképes rendszerek fejlődése közös érdekünk.

Ha egy csapat fröcsögő troll kedvéért megdicséreném a Vampire-t, és mindaz aki mélységet vár el, koherens világképet, szabadságot maga csalódik benne, akkor könnyen lehet, hogy az összes szerepjátékot leírja egy életre, ha viszont előre ismeri a csalódás lehetőségét, tudja mi mit is kínál valójában akkor olyan játékkal tud kezdeni ami nem lesz csalódás, nem írja le a szerepjátékokat végleg... A White Wolfnak és a Hasbronak is van lehetősége javítani. Azaz ez esetben jobban járunk.

Ha mások leírják náluk mire jó egy játék, teljesebb a kép, és akár ahhoz igazítható a reklám is a kiadók részéről.

2011.09.23.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely