

Ne harcoljunk, kerüljük meg



A táp megöli a játékot. Igen ám, de az előző cikk tanulsága szerint, az antitáp is borítja a játékot, méghozzá úgy, hogy a világ hihetőségét veszi el. Na, akkor most mit tegyünk? Igazítsuk a lényeket a karakterekhez? Akkor megint ugyanott kötünk ki és a rendszerek miatt nem tudjuk megállítani a fejlődést sem. Akkor mégis min változtassunk, hogy elkerüljük mindezt? Egyáltalán miért van ez? Az a sok fránya MMORPG és a nyavalyás számítógép okozza? Erre próbálok egy alternatívát fölkinálni, méghozzá egy fokozatos módszerváltással, persze miután szokásomhoz híven jól körüljártam a témát.

„Az emberi agy az érzelmek és gondolatok tárháza.” írta Shakespeare és itt nagyon fején találta a szöveget. Agyunk ez az analóg módon működő számítógép egy bizonyos programhalmazt futtat. A program egy változóképes hardware-be van belekódolva, méghozzá a neuronok térszerkezetébe. [A bekódolás folyamatát hívjuk tanulásnak, tapasztalásnak.] A szerepjáték alapja az empátia, és a képzelőerő alapján működtetett software, amelynek elsődleges célja az egyén túlélése, hogy tovább tudja örökíteni előnyös tulajdonságait. Két meghatározó ösztönünk a szaporodási és az életösztön. Az életösztön miatt eszünk, sokszor sokkal többet, mint kellene, hiszen ez az ösztön még azt hiszi, hogy az ember nyersanyaghiánnyal küzd, mint sokmillió évvel ezelőtt.

Ez adja a túlélési reakciókat [fight or flight] és annak az igényét, hogy mindent elpusztítsunk, ami vagy az esélyeinket csökkenti, mert erőforrásokat használ, vagy eséllyel léphet föl ellenünk, legyen ez élő vagy élettelen. A játékban ez gamismként mutatkozik meg. Mindent, ami a szimulált énünket fenyegetheti, igyekszünk elpusztítani, és ha sikerül, akkor agyunk pozitívan visszaigazol, ha nem akkor negatívan. Tehát tápolunk, hentelünk és élvezzük, vagy nyafogunk, ha megölnék, még akkor is, ha virtuálisan teszik ezt velünk.

A siker és a kudarc élménye azért jelentkezik, mert agyunk nem képes lépést tartani a fejlődéssel. Abban az időben, amikor kifejlődött, csak valós veszélyek voltak, valós kihívások és egy ilyen megerősítés arra sarkallta a lényt, hogy hasonló esetben hasonlót kövessen el, vagy éppenséggel nehogy azt tegye. Számára a szerepjáték vagy a horrorfilm éppolyan valós, mint egy valódi szörnyeteg vagy egy valódi probléma. Az exponenciális ütemben gyorsuló technikai fejlődés megszüntette azokat a problémákat, amelyekkel a mindennapos túlélésért szembe kellett nézzünk, ezek a rendszerek tehát készenlétben állnak, de sajnos üresjáratban futnak, a szórakozási formák pedig sokszor ezeket e rendszereket célozzák meg, még ha a kultúra és a civilizáció máza alá rejtett módon is.



Gondoljon mindenki a különböző versenysportokra, számítógépes játékokra. A tollas pápiros „igazzy” szerepjáték sem különbözik ezektől sokban, talán csak a megjelenítés formájában.

A győzelem igénye bizony mindenkiben ott van. A jobbá, sikeresebbé, erősebbé válás lehetőségét jelentette ez eredetileg. Azt, hogy az illető genetikai értelemben nem selejt, hanem túlélő. Most hogy olyan kihívásokkal nézünk szembe, amelyek kikerülnek ezeket a jutalmazó rendszereket, másféle megoldás után nézünk, ez pedig pont kapóra jön olyan embereknek, akik jól ismerik a háttérben működő folyamatokat és olyan újfajta szórakozásformákat agyalnak ki, amelyek pont ide trafálnak célba.

Addig, amíg ehhez némi ügyesség is kell, a célközönség igencsak szűk. Ha mondjuk az Unreal Tournamentet vesszük alapul, aminek a hálózati módja teljesen ingyenes [ha már megvettük a játékot, ami igen olcsó], szinte ezeréves gépen is elfut, akkor egy félórányi játék után, hacsak nem rendelkezünk tekintélyes gyakorlattal, netán emberfeletti reflexekkel, pillanatok alatt lekaszálnak minket azok, akik ezt már évek óta „gyakorolják”. Instant kudarc. Sokan játszanak ehhez hasonló játékokat, de mi legyen akkor azokkal, akiknek esélyük sincs?

Létezik egy magatartásforma, amit úgy hívnak önjutalmazó magatartás. [Ha egy patkány képes beadni magának a kokaint, vagy az eufóriát jelentő elektromos impulzust, akkor sem fog ételt magához venni, ha az ott van mellette. Ugyanez igaz arra, akit folyton csak kudarcélménnyel, frusztrációval, elutasítással és unalommal bombáznak. Ilyenkor egy vasakarató fanatikus is elgyengül.] A jutalom nagyon fontos ösztönző erő, származzon az ígért kívülről, vagy saját magunktól. A probléma ott gyökerezik, hogyha a jutalom forrása nem külső, általunk nem kontrollálható erő, hanem mi magunk vagyunk. Aki éhes az ételmet keres, akinek elismerés kell, az megpróbál úgy viselkedni, hogy elismerjék. Akinek pedig sikerélmény, a győzelmet jelentő nagy számok kellene, lehetőleg könnyen... Az esélyt sem fog adni annak a nyavalyás ellenfélnek. Illetve neki erre nem is kell gondolnia bizonyos esetekben, ugyanis a szoftvertervezők már belekalkulálták egy céges pszichológus segítségével a dolgot a játékba, ha történetesen egy MMORPG-ről beszélünk. A szerepjáték az általános kép szerint azoknak a játéka, akik másféle érdeklődéssel bírnak,

más képességekkel vannak megáldva és ezért nem illeszkednek be az átlagba. Nekik ez összetartozást és a dungeon crawl és a tápolás miatt megerősítést, sikerélményt hoz. [Ezek, akiket az angol geek-nek, a magyar megkockának bélyegez, már régen rákaptak a számítógépes verzióra. Igazából nem a szerepjátékos a kevés, hanem ez a célközönség választott más médiumot.]

Mint az előző cikkből kiderült, az antitáp nem a legjobb védekezési forma ez ellen a magatartásforma ellen. Az illető nem fogja megkapni azt, amiért jött, tehát elmegy és keres egy helyet, ahol megkapja, lehetőleg minél előbb. Ha ehhez még szemkápráztató grafika is társul, akkor eleve nyert ügye van az asztal mellett álló „csodadoboznak”. Szerencsére az ember tanul, alkalmazkodik és változik, na meg más módon is meg lehet azokat a rendszereket célozni. Adjunk pozitív visszacsatolást, mondjuk először könnyű logikai, vagy nyomozati feladatokkal, amiket egy alulfejlett csimpánz is megold [egy MMORPG-hez sem kell több ész, ha egy program [bot] is képes fölhúzni egy karaktert]. Később nehezíthető, így már a társaság is megvan [feltéve, hogy kibírják, amíg a „kolléga” elér a megfelelő szintre és hajlandóak segíteni neki] és a visszaigazolás is, később pedig együtt lehet örülni egy kimondottan nehéz kalandnak. Keltsük föl az érdeklődést valami mással. Ha harcorientált a csapat, akkor militarista téma, taktikai kihívások, kémkedés, mind olyasmi, amihez kardot kell ragadni [értsd: katonának kell lenni], de nem kell hordaszám ölni. Itt rontotta el a ADnD valahol nagyon. Anno emlékszem az első ADnD könyvemben, asszem talán 2-es volt, benne volt az is, hogy a kihívás semlegesítése bármilyen módon történhet. Ha mondjuk megkerülöd az ajtót elálló óriást, vagy ellopózol mellette, vagy rászeded, az ugyanúgy adja az xp-t, mintha megölted volna. A későbbiekben valamiért ez kiesett. Az illető vagy a csapat oldja meg INT próbákkal a dolgot, de magyarázd el nekik a gondolatmenetet. Később adj hasonlókat, de tiltsd le a próbákat. Jutalmazd a kreativitást és a harcmentes metódusokat. Ha rájönnek, hogy azok több xp-t, tp-t, skill checket [Cthulhuban a fejlődés esélyét adja], bármilyen más jutalmat

érnek, már csak az ösztöneik okán is azt fogják választani. Egy ellenfél adjon egyre kevesebb jutalmat és ne a kihívási értéket, vagy erőt vagy bármi hasonlót vedd alapul, hanem azt, hogy a legyőzéséhez mennyiben kellett eltérni az eddigi rutintól. Az újdonság varázsa mondjuk 5 ellenfél után elvész, ezekért kapják meg az egyre csökkenő jutalmat, majd ne kapjon senki semmit. Nem tanultak semmi újat.

A motiváció lényege a fokozatosságban és a mértékben van. Ha valaki azt mondja: „Ha megoldom a feladatot, veszek magamnak egy cipőt.” azzal semmi gond. Ellenben ha a cipő olcsó, az illető amúgy is megvenné, tehát értéktelen a jutalom, ha meg túl drága, akkor sem venné meg, ha megoldja a feladatot, tehát az ígélet hazug, nem motivál. Nehéz dolog a mesélőnek ezt pontosan belőni és gyakorlatilag egy szociális aknamezőn kell elnavigálnia, ahol ha aknára lép, a haver megint csak a számítógép mellett köt ki. Bár adtam ezzel

kapcsolatban néhány tanácsot, az emberismereti tényezőt nem tudom kizárni és az túl szubjektív, ahhoz, hogy általánosan jól működő tanácsot adjak,, de remélem egy elfogadható alternatívát kínáltam az antitáppal szemben.

2011.09.20.

Szerző: Nyarlathotep

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely