

Egy felnőttebb világkép?



Az Új Tekercsek oldalain elhangzott, hogy a SUMMARIUM egy felnőttebb világképnek indult, de végül a 2. és a 3. kötet soha sem készült el. Nem lett semmi a felnőttebb világképből. Könnyű lenne az unalomig ismert tényekre mutatni, felsorolni megannyi ellentmondást a világképben, és közölni „ezek voltak az elképzelés hibái” ám nem ilyen egyszerű a helyzet. Részben azért, mert az első kötet megjelent, részben pedig azért, mert akad olyan sikeres játék, ami akár ennél is több és látványosabb önellentmondást, hibát tartalmaz. Bár ezekért el lehet vetni a SUMMARIUM használatát, ettől még nem lenne bukott a rendszer.

Lehet oldalakon át vitatkozni, hogy egy egy elgondolás hol vezet önellentmondásra a történelemben, hogyan eshetnek szét részletek, a legtöbb játékos legyint: "felülemelkedek rajta". Lehet, hogy kicsit nehezebb igazán élő karaktert alkotni, ha a világ kicsit darabos, de a legtöbben úgysem teszik meg, észre sem vennék a hibát. Vajon hány Vampire játékost zavar, hogy a komplex vámpír társadalomhoz sok vámpír kellene, az észrevétlenséghez meg kevés? A vámpírtársadalom komplexitása nem fér össze az alapkönyvben is maximált vámpír populációval.

Mégis, a legtöbb Vampire csapat felülemelkedik ezen. Mint azon a rendszer felépítését jellemző hibán is, hogy a harcot, megfelelő szabályok hiányában, szerepjátékkal kell megoldani, a szerepjátékkal megoldható beszélgetések kezelésre pedig részletes szabályok vannak. Ha a Vampire így issikeres és népszerű akkor vajon ki merné azt mondani, hogy az od, a történelmi ellentmondások okán a SUMMARIUM bukás lenne?

Be kell, hogy valljam, bár magam is szívesen ostorozom a SUMMARIUMot ezekért a hibákért, mégis tudom nem ezen múlt a SUMMARIUM bukása. Ezekről a SUMMARIUM még lehetne egy sikeres rendszer, sikeres világképpel, még akkor is, ha ez eltér attól amit oly sokan a M.A.G.U.S. kapcsán megszerettünk. A gond ott van, hogy a felnőttebbnek gondolt világképnek már az alapjai sem működtek, nem is működhetnek. Egyszerűen azért, mert a felnőttebbnek gondolt világkép kitalálásakor nem számoltak egyetlen aprósággal. A felnőttebbnek gondolt „horror” játékok jelentős része nem jól működik. Még akkor sem, ha sok játékos büszkén veri a mellét, hogy ő egy felnőttebb, felnőttebb világképű játékot játszik. Ideje felnőni. A gyerek vágyik arra, hogy felnőttebb, felnőttebb dolgokkal múlassa az időt, a felnőtt viszontérdekes, tartalmas kikapcsolódást keres.



Felnőttébb világképet üldözni tehát nem túl bölcs dolog. Kiváltképp akkor nem, ha az orrunk előtt van az intő példa. A szerepjátékok történelmének egyik leghíresebb kalandmodulja az I-6 Ravenloft című történet volt. Remek kis horror történet AD&D csapatok számára. Működik a horror, alkossunk horror játékot, legyen egy remek horror világ... Indult nagy lelkesedéssel a projektnek a TSR csapata. Sokan vetettük örömmel magunkat a játék iránt, én magam is cipeltem klubokba nem egy Ravenloft kalandmodult. Olykor kifejezetten jó tanácsok voltak benne, melyek megsúgták, hogyan kell a horror hangulatot megteremteni. De mégsem volt az igaz.

Ha ugyanazt a kalandot Forgotten Realmsen meséltem le, egy életút játékra törekvő csapatnak féltek. Ha Ravenloft kaland volt, akkor a félelem kikényszerítésére kitalált Fear és Horror check dobások sora sem segíthetett... Pedig ugye bevezették őket, mert dobás nélkül a játékos nem volt hajlandó félni. A rémség köznapi volt, a játékos biztosan rövid életű karakter pedig kidolgozatlan sablon, fogyóeszköz. A „felnőttébb” horror környezet nem működött. Ahogy a kiadások „fejlődtek” a helyzet egyre rosszabb lett.

Mert a rémség csak akkor félelmetes, ha van vesztenivalód, és nem köznapi az adott lény. A köznapi dolgok okán pedig eljutunk oda, hogy kevesen félnek egy horror játék alatt. Egyszerűen azért, mert a horror játéktól szörnyet várnak, azt várják, fogyóeszköz legyen a karakterük. Oly sok játék próbál meg megfelelni ennek az elvárásnak. Hogy Ravenloft ezer féle próbadozása, vagy a Call of Cthulhu épelme pontjaira gondolunk, ami még inkább fogyóeszközzé teszi a karaktert mindegy. Ismét azt látjuk: próbát dobunk arra, amit szerepjátékkal kellene megoldani. Kellene. De a rendszer alkotói nem hülyeségből vezették be a próbadozást, hanem azért, mert a játékos próba nélkül sem akart félni. A karaktere fogyóeszköz volt, a fenyegetés meg köznapi. Hiszen mit vár az aki Ravenloftot, Call of Cthulhu-t, stb. ül le játszani.

Felnőttébb, mert itt nem lehet vérpistolni, tápolni, stb. hangzik el az érv. Miért klasszikus fantasyban, M.A.G.U.S.-ban kötelező? Ha nem, akkor miért zavar az, hogy lehetne tápolni, de a te csapatod esetleg nem csinálja? A fogyóeszközzé

degradált karaktertől nem lesz senki sem felnőttébb, sem jobb szerepjátékos. A „bibibi, az én KMem szörnye nagyobb és félelmetesebb” érzés sem tesz senkit felnőttébbé. És nem is váltja ki a szerepjátékot, a karakter félelmét. Ráadásul a dolog arról szól, hogy az illető játékos még mindig a táp kérdéssel van elfoglalva, és nem azzal, hogy ki is a karakter. Ennyit az antitáp törekvésekről.

Az odtól, a nagy szörny, kis kalandozó világképtől nem lett volna cseppet sem felnőttébb a M.A.G.U.S., és ezen bukott el a koncepció. Egy ismert utat járt be a „felnőttébb Ynev” és egy unalomig ismert okból bukott el. Az Aquir nem lett félelmetesebb attól, hogy az oddal tesszük tönkre a világot. Sőt, a szörnyekre jobban fókuszáló világkép köznapibbá tette a szörnyeket. Ezzel pedig megszűntek félelmetesnek lenni.

Pedig a ritkán látott goblin, amit jól írsz le, amit nem ismernek, félelmetesebb tud lenni a sűrűn emlegetett Aquirnál. Csak ehhez szerepjáték kell. Ahhoz pedig nem árt, ha a világnak van mélysége. Ha vannak rejtett összefüggések amikre a KM építhet, amiket fel lehet fedezni. Ezeket az összefüggéseket felülírni, tönkretenni pedig éppen nem egy felnőttébb játék felé hat. És az alkotók elfelejtették, hogy nem csak Nyulászi Zsolt munkáját rombolták, írták felül, hanem megannyi KMét is aki épített ezekre az összefüggésekre. Így pedig bukás volt a SUMMARIUM.

2011.07.07.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely