

Új és újabb MAGUS rendszerek



Ezen cikk megírását azért láttam szükségesnek, mert az újabbnál újabb MAGUS rendszerek kapcsán már többször kifejtettem véleményemet beszélgetések során, levelekben, fórumokon, ami amellet, hogy formálta és segített kialakítani ezzel kapcsolatos szilárd elképzeléseimet, időszerűvé is tette azt, hogy ez maradandó formában is létezhesen.

A MAGUS szerepjáték történetének egyik sajátos - ha nem is egyedülálló - jellemzője az, hogy a viszonylag gyakran változó kiadók, „hivatalos” fejlesztőcsapatok rendre valamilyen új rendszer ötletével állnak elő. Ezek újabban már csak a kedélyeket borzoló, beszélgetésre, vitákra okot adó hírek, de korábban több kezdeményezés is megvalósult, ami ilyen vagy olyan jelszavakkal és célokkal a MAGUS egyik új rendszerét eredményezte.

Történeti áttekintés

A MAGUS történetét vizsgálva az első új rendszert valamikor az 1995-ben megjelent Második Törvénykönyv és Harcosok, gladiátorok, Barbárok szabálykönyvek után kezdték el fejleszteni. Hogy pontosan mi indokolta azt, hogy a MAGUS eredeti rendszerét megújítsák, átdolgozzák, nem lehet tudni, mindenesetre a rá következő évben egyre több minden szivárgott ki a Summarium, számok könyve projectről. Minden bizonyosan az első és eredeti MAGUS-sal szembeni kritikák és

tapasztalatok vezettek oda, hogy elkezdjenek valami új fejlesztésével komolyabban foglalkozni, a játék akkori sikerét minden bizonnyal garanciának vették az új rendszer hasonló fogadtatására is. A Rúna magazin III/1. számában (1997) Novák Csanád írásában jelent meg egy cikk, Summarium magyarázat címmel, ami az új rendszer szükségességét taglalja, valamint számos jó tulajdonságát reklámozza. Több kép is megjelent, az arany pentagrammás Summarium című könyvet nagy izgalommal várta a közönség. (Az 1996-ban megjelent Summarium valószínűleg ennek előszele, netán első lépcsője - a benne lévő érdekes játéktechnika már egy új rendszert - pl. képzettségek terén - vetít elő.) A lassan haladó projektből több cikk is előzetest ad, például a III/3. szám Álomtáncos címet viselő írása, amiben már a játéktechnikát tartalmaz a régi és az új rendszerre is. A IV/2. szám (1998) szerepeltet egy Summarium, a számok könyveiből című írást, Kornya Zsolttól, ami a vakharc képzettség hosszú és alapos, öt fokozatú leírását mutatja be, meglehetősen alaposnak nevezhető és élvezetes formában. Közben a projekt megbukott, teljes egészében soha nem valósult meg. Ha az azóta terjedő pletykáknak, bennfentesek által elhintett információinak hinni lehet, egy olyan bonyolultságú, vállalhatatlanul száraz,



táblázathalmokkal túlszűfolt rendszer lett belőle, amit a végén sem a készítői, sem a kiadó akart, vagy tudott a siker ígéretével a közönség elé tárni. A beleölt több éves munka átmentésének tulajdonítható az **Új tekercsek** szabálykönyv (1999), ami a MAGUS első alternatív rendszerének tekinthető. Sosem készült el teljesen, számos hibája a sebtében történő összeállítását mutatja. (Például a könyv fülszövege is szerepelteti a többször is kiszivárogtatott Csatamágus kasztot, amiről végül is szó sem esik benne, ugyanakkor a valószínűleg hirtelen beletett illuzionista és pszi-mester több sebből vérzik, fontos, a játszhatóságukhoz kellő táblázatokat a rajongók pótolták házi kiegészítőkkel.) Komoly hiányosságai vannak ahhoz, hogy egy teljes és működő rendszernek legyen nevezhető. A rajongók mégis örömmel fogadták, és az új rendszerek haszontalan áradatát akkor még nem ismerő MAGUS közönség számára sokáig mérvadó volt, noha már akkor megjelentek ellenzői is, idővel pedig, lassan „elfeledték”. Az új tekercsek elsősorban a karakteralkotás és a képzettségrendszer tekintetében hozott újat. Mindenképpen meg kell említenünk azt a fontos jellemzőjét, hogy egyebekben nemcsak, hogy az eredeti MAGUS rendszerre támaszkodik, az azzal való együttműködést támogatja, átváltó, összehasonlító táblázatokat tartalmaz hozzá, tehát minden kétséget kizáróan a MAGUS jó szándékú megújítása, a lehetőségek kiszélesítése, minőségi javulás volt az elsődleges célja. Az Új tekercsek emiatt az első, és egyben utolsó tisztességes új, vagy alternatív MAGUS rendszernek nevezhető, ami egyáltalán nem mondható el az utána következőkről. Valószínűleg azért, mert hozzávetőleg az eredeti csapat dolgozott vele. A végeredmény ennek ellenére is a mellőzöttség, azaz bukás.

2004-ben, új kiadó, új szándékok és célok eredményeképpen napvilágot látott a **MAGUS Alapkönyv**, a D-20 rendszerre átdolgozott, fehér alapszínű borítója okán „Fehér alapkönyvnek”, valamint „AK”-nak nevezett förmedvény. Az új kiadó bizonyosan látott valami fantáziát az új rendszerben, ami immár teljesen más, összeegyeztethetetlen lett a MAGUS eredeti rendszerével, a sikeres (?) DnD-hez való hasonlóság, a „húszoldalú dobókocka” sűrű alkalmazása, az OGL (Open Game Licence – egy olyan engedély, mely lehetővé teszi a szerepjátékrendszer ingyenes

felhasználását) és minden egyéb ellenére is hatalmas bukás lett. Híven mutatta meg az alternatív rendszerek hátrányát, és legnagyobb káros tulajdonságát, a közösség megosztását is. Fogalmi értelmezhetetlenek voltak az eredeti, MAGUS-t ismerő közönség számára, egy profi MAGUS játékos is kérdően vonta fel a szemöldökét egy AK-s karakter láttán, mert alig érthetett belőle valamit. Persze a dolog oda-vissza működött, aki ezt ismerte meg először, szinte semmit nem értett az eredeti, az igazi MAGUS-ból. Talán ez volt a megjelent MAGUS rendszerek közül az, amelyik a leghamarabb a süllyesztőbe került, s hogy a fejlesztők belátása, vagy a kiadó erre irányuló impotenssége okozta-e, nem lehet tudni, de azóta is önálló, néhány kezdeti lelkes rajongói anyagot leszámítva támogatás nélkül maradt rendszer.

Az újabb fordulatot újabb kiadó, a Tuan hozta. 2007-ben megjelent az **Új törvénykönyv**, (ÚTK), az azóta is legtöbb indulatot kavaró, a MAGUS számára a legtöbb kárt okozó alternatív rendszer. A MAGUS hibáinak javítását, a szerepjátékosok szemében sikeres ötfokú képzettségrendszer megőrzését, és az eredeti alapokra történő építkezést hirdető ÚTK azonban becsapta a rajongókat. Ügyes reklámpolitikával hirdették azokat a jelszavakat, amik szimpatikussá tették a még meg nem jelent rendszert a MAGUS játékosok körében. Nagyszabású versenysorozatot szerveztek (Kalandozók karneválja), ami kiadói szponzorálással szép helyszínen, rangos díjakkal és azóta is kiemelkedő létszámmal - bár emiatt erősen változó minőségű modulokkal és kalandmesterekkel - azóta is legnagyobbnak számít. A versenyt a régi, a „megújítani való” eredeti MAGUS rendszerben kezdték el, becsábítva mindenkit, hogy azután a - megint csak sebtében, az ünnepi könyvhétre - megjelenő ÚTK-jukat elszórhassák, díjakként ingyen oszthassák, kedvezményesen árulhassák. Egy rövid átmenet után, ahol a két rendszer együtt szerepelt versenyen, letiltották a régit, és a KK verseny már csak ÚTK rendszerében került meghirdetésre - és valószínűleg a „becsapott” közönség létszámának erős apadása okán meg is bukott.

Az új, még mindig sokak által várt, agyonmagasztalt ÚTK-rendszer ugyanis távolról sem az volt, aminek reklámozták. A hibáktól és önellentmondásoktól zsúfolt könyv ugyanis nem javította a MAGUS hibáit, hanem egy teljesen átírt rendszert adott a játékosok kezébe. Hangsúlyoznám a teljesen szót, ugyanis számos olyan eleme is átdolgozásra került, ami nehezen indokolható, eredménye azonban önmagáért beszél: a két rendszer egyáltalán nem interoperabilis (együtt alkalmazható), választani kell, hogy ezt, vagy azt játssza az ember. Nyomai sincsenek az annak idején az Új tekersekben tapasztalható elvnek, ami az eredeti rendszerrel való összeegyeztethetőséget, az együtt való játszást, és régi játékosok támogatását szolgálta, ez utóbbit itt hazugságokkal próbálták megteremteni. Az ÚTK erős internetes és fórumtámogatást kapott, ahol minden kérdés megválaszolásával igyekeztek a könyv hibáit ellensúlyozni, ám ezzel együtt még inkább elmerültek a hazugságaik mocsarában. Jó példa erre a kasztok helyett bevezetett iskolák azonos alapon, egy kiegyensúlyozott rendszer szerinti megalkotásának hamis állítása, a rendszer több, nyomatékos kérdés és kérdés után sem került elő, mivel nyilvánvalóan nem létezett, csak a népszerű jelszóként hirdetett, a játékosok számára szimpatikusan csengő egyensúly miatt kellett. Később egy lelkes és alapos rajongó alkotta meg, bonyolultságából adódó használhatatlansága is bizonyította: nem ezzel dolgoztak. A rendszer egész felépítése, a mögötte húzódók nyilatkozatai is azt sugallták, dobj ki mindent, amit eddig szerettél és ismertél, új MAGUS kezdődik. Majd mi megmondjuk, hogyan... Hiszen hiába ismered te már a lassan húsz éve játszott rendszeredet és világodat, az ÚTK-hoz nem értesz. A becsapott rajongók sokszor már első olvasás után letették a könyvet, és visszatértek az eredeti rendszerhez, de voltak, akiket megfogott a szabad, tápolásra lehetőséget adó és buzdító karakteralkotás, és többen bent ragadtak a KK versenyek hamar intoleránssá váló

rendszerében is. Az ÚTK pedig véghezvitte azt, amit azóta nyög a kiszélesedő lehetőségeknek és a más divatnak köszönhetően amúgy is csökkenő rajongótáborral küszködő MAGUS: maradandóan megosztotta a rajongókat. Létrejött az eredeti rendszert játszó, az ÚTK-t nem értő, olykor a becsapottság és a csalódottság okozta indulatokat hordozó tábor, és a kiadó forntemberének baráti köréből kifejlődött, a bukott project dacosságát hordozó ÚTK-s tábor, akik már nem akarták a régi rendszert játszani. Létszámuknak sem az ÚTK-s versenyekre és anyagokra azóta is jellemző alacsony színvonal, sem a közben a kiadón belüli szakadás okozta perek és nyilvános sárdobálás nem kedvezett. Annak ellenére sem, hogy mára létezik az ÚTK-n „nevelődött”, csak azt ismerő, fiatal MAGUS-tábor is, annak okán, hogy ez a szabályrendszer a „legújabb”. Az Új bestiárium (2008) megjelenése után, hozzá nem értő csapatának köszönhetően már borítékolható volt a bukás, a könyvet saját rajongói is erősen kritizálták, és egyetlen saját versenyén is betiltották. A rendszer kiadói támogatottsága a minimumra csökkent, illetve megszűnt, néhány lelkes rajongó fejlesztett csak hozzá anyagot: az ÚTK-sok szívfájdalma azóta is számos érdekes MAGUS kaszt, faj, stb. játszhatatlansága a MAGUS-t megújító vagy padlóra küldő rendszerükben. Szerencsénkre, ez volt az utolsó, amit ki is adtak, tehát valóban megvalósult.

Az új, vagy másik kiadó, a Tuan után lassan a hivatalosságot magának tulajdonító Delta Vision is több új rendszer ötletével állt elő. Elsőként a **Harmadik törvénykönyv** neve röppent fel, ami az ÚTK-val ellentétben valóban a régi rendszer lett volna, némi egyesítéssel és hibajavítással (ezt személyes részvételem okán biztosan állíthatom). Több évnyi „eseménytelenség” után azonban Gáspár András vétójának köszönhetően megvalósulatlan maradt, a kiadó csak az hír újdonságának reklámértékét használta ki, valószínűleg nem utolsó sorban azért, hogy a pereskedések közepette a rajongók nagyobb táborát állítsa maga mellé a halódó Tuannal szemben.

A szemfüleesebbek, akik még éreztek kedvet a kiadó frontembere által uralt, több helyen is kritizált fórum kitartó olvasásához, értesülhettek egy, a fentivel összemossott, ám már mások által készített, sokszor „über” névvel illetett, ám valószínűleg

kezdetől fogva csak fiktíven létező még újabb rendszerről is.

Újabb lépcsőfok az új MAGUS rendszerek tekintetében a mind az alacsony minőséget, mind a hazugságok hagyományát folytató Lunir kft. nevével fémjelzett új MAGUS rendszer, ami talán a marketingesek szemében évek óta tartó húsz éves évfordulót meglovagolván MAGUS-örökség néven vált ismertté és hírhedté. A nyíltan MAGUS múlt és hozzáértés nélkül induló fejlesztést, ami ugyancsak nyíltan a régi rendszerrel és játékosával való szakítást valló (ez aztán a kudarc közeledtével enyhült) profi marketing jellemezte. Titoktartási nyilatkozatainak köszönhetően azóta is csak pletykákból értesülhet a rajongó a kiszivárgó részletekről, holott a kudarcot már többen is „bejelentették”. A minimális, értelmezhetetlenül bonyolult, a MAGUS-hoz kevés hasonlóságot mutató anyagok először a felkért tesztelőket riasztották el, akik a komolytalanságot látva tömegesen hagyták ott őket. Később a hazugságokra is fény derült, amikor olyan kutatásokra hivatkoztak, amit sosem végeztek el. A sikerességét facebook-like-okra visszavezető project jelenleg odáig sülyedt, hogy mindent reklámoznak, ami „M” betűvel kezdődik, már az őket ellenző rajongók anyagait is közlik, csak hogy történjen valami. Az azonban borítékolható, hogy új rendszert aligha várhatunk tőlük - vallom, a MAGUS nagy szerencséjére.

Hogy a sornak ne legyen vége, a bennfentesek körében máris újabb, ki tudja milyen régiek, nagyok és hozzáértők által fejlesztett új rendszer híre kering, persze csak csöndben, valószínűleg inkább az arcvesztést minimálisan ellensúlyozandó, mint valós értéket és munkát képviselve. Nyilván nem véletlen, hogy csak utalásokból lehet hallani róla valamit, és noha sokan még az előző projectről kérdezzetnek, a szemfüles olvasó a hagyományok és a tapasztaltak ismeretében már ennek a végére és „sikerére” is következtethet.

Jellemzők

A hosszúra sikerült, bevezetőnek szánt áttekintés után foglalkozzunk a cikk lényegi részével és mondandójával, ezen rendszerek létezésével, és okozott káraival, tendenciáival, és azzal a nyilvánvaló, de valahogy a „hivatalosak és a profik” számára láthatatlan igazsággal, ami véleményem szerint alapelveként kellene, hogy szolgáljon bármilyen MAGUS-sal foglalkozó fejlesztéshez.

Arra nehéz lenne kívülállóként egyértelmű választ adni, hogy miért indulnak ezek a programok, ugyanakkor feltételezésekkel élhetünk az okokra vonatkozóan. Nyilvánvalóan mindegyik fejlesztőcsapat szerette volna meglovagolni a MAGUS-t, és hasznot hajtani belőle, amit aligha róhatunk fel egy kiadónak. Azt, hogy ezt a „korunkra jellemző” rövidtávon és kevés tisztességgel akarták kivitelezni, már inkább. Hiszen „Micsoda munka lenne a már meglévő rendszerhez alkalmazkodni, azt egybefésülni, azt továbbvinni! Ugyan, dehogy teszek így! Sokkal jobb kiadni valami újat, amihez csak én értek, és amit mindenkinek meg kell vennie, ha lépést akar tartani a rendszerrel. Egy újra kiadott Első törvénykönyvet valószínűleg kevesen vennének meg, az újakkal amúgy is foglalkozni kell, ráadásul kevesen is vannak. Akiknek meg van Első törvénykönyve, jó a régi, nem akar hozzátenni. Az eredeti rendszerhez alkotni valamit, sok munkával, alkalmazkodással jár, és hozzáértést igényel. Viszont, ha gyorsan összeütünk egy új rendszert.. azt már mindenkinek meg kell vennie!” És így lett ÚTK. És majdnem így lett Lunír-MAGUS, és ki tudja még, micsoda.

Természetesen a jogi, szerzői jogi kérdések is meghatározhatnak dolgokat, mégpedig azt, hogy egy könyvet, rendszert, levédett dolgot ki lehet-e adni újra, építközhetnek-e rá. Persze, aki ezt nem teheti, az saját hivatalosságát vonja kétségbe, amivel pedig nyilvánvalóan szeretne villogni minden érintett. Csakhogy a rajongót nem igazán érdekli, hogy egy bíróság kit nevez hivatalosnak, és kinek ítélt igazat, a rajongó azért vesz meg egy könyvet, mert az jó, mert

élvezetes, és mert érti. Nem megyek jobban bele, erről a kérdésről külön cikkben értekeztem „Hivatalos, nem hivatalos, kánon” címmel.

Sajnos azonban tetten érhető még egy ok, ami az új rendszer megalkotásához vezet minden új csapatot, ez pedig a saját lábnyomuk ott hagyása Yneven és a MAGUS-ban. Felejtjük el a „csak a rendszert újítjuk meg” jelszót, mert számos példa mutatja, ez mennyire nem igaz. Már eleve az új rendszer is ezt jelképezi, hiszen, aki a régihez alkalmazkodik, „csak” beáll a sorba, míg aki egy újat tesz le, az méltán tekinthet magára a MAGUS atyjaként. Szakértővé válik addigi akár semmis (?) tudása ellenére, hiszen innentől ő alkotta a rendszert, ő érti a legjobban, és saját kiadói fórumán naphosszat nyújthat nagyvonalúan segítséget a kérdezőknek, amíg a „régik nagyok” csak olvasgatnak, esetleg tanácstalanul tárják szét karjaikat. Csábító pozíció. Nehéz ilyen szempontot nem mögé látni egyes önhatalmú, értelmetlen ÚTK-s változtatásnak is - persze a régi rendszer zászlaja alatt.

Mindegyik új MAGUS rendszer saját „lábnyomot” erőltetett Ynevre is. Az AK karakterei valami elborult ötlettől vezérelve egészen máshol kezdik a játékot, mint az eredeti MAGUS rendszerben és az ÚTK-ban is megjelentek olyan elemek, amik addig nem is léteztek, és érdekes módon a készítőnek, vagy annak cimborájának voltak kedvencei. Jó példa erre a MAGUS-ban O'Connor előtt nem létező hergoli villámmesterek, akik hirtelen Ynev legerősebb boszorkánymestereivé fejlődtek, és azóta is csöpögnek a legtöbb ÚTK-s csapatból, és hangvétellő vagy ihletettségu novellából, előtörténetből. Ennyit a világ iránti tiszteletéről - persze azért szóba kerül még.

Biztosan észrevetted már, kedves olvasó, hogy nem a különböző rendszerek belső tartalmát hasonlítom össze, és nem kezdek parttalan fejtegetéseket egyik vagy másik szabály jobb vagy rosszabb megítéléséről - annak ellenére, hogy ezt

teljes mértékben kizárni nem lehet. Mégis értelmetlennek tartom a rendszereket összehasonlító hosszas vitákat, ami eltereli a figyelmet a lényegről. Talán ezért van az, hogy egy-egy új rendszer táborának rajongói és hangadói ezekkel, a rendszerük egy-egy előnyösnek tartott tulajdonságával kampányolnak, szót sem ejtve a kínos igazságról, ami el is sikkad, ha mélyebbre merülünk a szabályok dzsungelébe.

Vizsgáljuk meg, miket is okoz egy-egy új MAGUS rendszer. Meggyőződésem, hogy előnyt keveset, károkat annál inkább.

Mindenekelőtt tekintsük azt, amire egy szerepjáték rendszer való: arra, hogy játszanak vele. Óriási előnye, kedves sajátossága, hogy bárki, aki ismeri, leülhet vele játszani. Persze, mivel jóval bonyolultabb, mint egy egyszerű „ki nevet a végén?” nyilván akadnak tisztázatlan pontok, kérdések, persze ezek megoldásában segít a kalandmester. Az is magától értetődő, hogy mindenkinek vannak kedvenc területei, házi szabályai, de alapvetően egységes a világ, és egységes a rendszer, egyfajta módon kell játszani, tehát mondhatjuk azt, hogy leülünk MAGUS-ozni.

Minden rendszerbeli eltérés megnehezíti ezt, ez éppúgy vonatkozik a házi szabályokra és szokásokra, mint az esetlegesen használt-nem használt szabályokra, opcionális szabályokra. Általában ezek mértéke csekély, hamar áthidalható. Nem így az alternatív rendszerek saját szabályai, amik esetenként teljesen másképpen értelmeznek dolgokat. Amíg egy-két apróság könnyen átvehető, feladható, addig egy komplett új rendszer megtanulása időbe kerül, erre nincs mód azonnal. Két, különböző rendszerhez szokott, azt ismerő játékos, vagy játékos és kalandmester tehát nem tud leülni együtt játszani. Minden új rendszer **csökkenti tehát azok táborát, akik együtt játszhatnak**, ráadásul a különböző rendszerek közötti kampányok, versenyek, perek, veszekedések nemcsak az együttműködést gátolják meg, de vérmérséklettől függően összeugrasztják azok rajongótáborát is. Egy játéknak ugyanis szükséges van ilyenre, különben a kutyának se kell, senki nem terjeszti. Ezt pedig nem elég azzal megteremteni, hogy egyszerűen piacra dobnak egy játékot... valamiben azt jobbnak kell titulálni, következésképpen a régebbit kevésbé megfelelőnek. A **megosztottságot** erősíti a rendszerek közötti (szándékos vagy csak úgy keletkező?)

összeegyeztethetlenség, a világban történő változtatások - lásd később - és az új rendszer elterjedését elősegítő előnykeltés, viták, illetve a „csak ezzel jöhetsz, ezt használjuk” elv, ami nélkül valószínűleg mindenki maradna a réginél, tehát ez utóbbi mindenképpen szükséges, azt már a „csapat” dönti el, milyen mértékben, elvekkel és korrektséggel használják ki.

Kiváló szemléltető példa, hogy magam is vettem részt olyan MAGUS verseny szervezésében, amit a MAGUS eredeti rendszerében bonyolítottak, és a Kalandmesterek között került az ÚTK-s táborból is - nem gond, mondhatnánk. Az illető egyetlen kérdése a modulhoz annyi volt, hogy „- Kinek az ötlete volt, hogy nem ÚTK-ban mesélünk?”, majd ilyen kedvvel és hozzáállással lemesélte a kalandot. Becsületére legyen mondva, teljesítette a feladatot, de a játékosai mégsem tündek túl elégedettnek a játék végén. Én magam például kezdeti próbálgatások után éppen az ilyen hangulat miatt hagytam fel azzal, hogy az ÚTK rendszer szerint meséljek bárkinek is.

Egy új rendszer rossz tulajdonságai közé sorolom azt, hogy **lerontja a játék minőségét**. Könnyen beláthatjuk, hogy egy jó szerepjáték alkalom nem annyira a játszott rendszertől, mint inkább a játékosoktól és főleg a kalandmestertől függ, ez utóbbinak uralnia kell a rendszert és a világot ahhoz, hogy igazán jót mesélhessen. A rendszerre vonatkozóan szándékosan használtam az uralni szót, azt nem elég egyszerűen elolvasni, nem elég egyszerűen megtanulni, alkalmazható szinten kell ismerni, átlátni, elveit megérteni, különben játék közben különböző problémák lesznek majd az alkalmazásukkal. Egy-egy szabály megváltoztatása, kiegészítése, új bevezetése, egy vitás, netán egészen új kérdés szabályokkal harmonizáló megoldása mind elmélyült ismeretet, netán gyakorlatot igényel. Egy teljesen új rendszer esetén azonban játékos is, kalandmester is még csak most olvasta el a rendszert, még nem is ismeri az egészet. Persze attól még lehet vele jót játszani, de annyira jót, mint egy ismerttel, aligha, pusztán logikai alapon és a rendszer befolyásoló tulajdonságait szemlélve. Ez a kalandmesterek esetében bizonytalanságot okoz, a játékosoknál negatív halmozati élményt eredményezhet, könnyen előfordul majd ugyanis, hogy később olyat olvas a könyvben, amit másképpen játszottak, esetleg olyan dolog miatt nem

sikerült neki valami, amire később talál megoldást. Apróságnak tűnhet a dolog, de ne feledjük, csak a rendszert boncolgatjuk, és egy ugyanolyan jó mesélővel ugyanolyan jó kalandban a már ismert rendszerrel jobb lesz az élmény. Miért is lenne akkor indokolt a váltás? Versenyek, rendezvények esetében ugyanez lesz jellemző, ráadásul egy új rendszer esetében még nem lesz gyakorlott, kialakult kalandmesteri gárda, mindenki újnak számít majd a rendszert illetően, ezért a gyakorlott mesélők színvonala is csökken majd, jó példa erre az ÚTK-s KK versenyek, ahol a kalandmesterekkel beszélgetve azt tapasztaltam, hogy nem is ismerik igazán azt a rendszert, amiben mesélni fognak. A játék során, ÚTK-s rendszerű táborokban is azt tapasztaltam, hogy a könyv eleje, főbb pontjai megvoltak, ismerték, de a részletek sokszor a régi rendszer szerint zajlottak. Persze a rendszerismeret, tapasztalat idővel kialakul, tehát a probléma csak egy átmeneti időszakban lesz jellemző.

Egy új rendszer **átrendezi az „erőviszonyokat”** is. Ez igaz a „megmondó emberek” szintjén is, hiszen aki eddig értett a játékhoz, az most nem fog, amíg át nem rágja magát rajta, míg a tűzhöz közel ülők nyilvánvalóan képben lesznek, és újdonsült szakértőként lépnek fel majd, hiszen kellene, és megtehetik. Ez maximum csak személyekben okoz csalódottságot, ami nem annyira káros a játék szempontjából, és általában - ha a szándék megvan - akkor újra kiegyenlítődik, hiszen aki eddig nagy érdeklődést mutatott a játék iránt, sok időt szánt rá, az valószínűleg ez utáni is sokat szán - hacsak a megosztottság le nem építi - így szép lassan az új rendszerben is szakértővé válik.

Egy új játérendszer mindig **felborítja** az addig ismert rendszerbeli **arányokat**. Egy új rendszer más elvek mentén épül, más érvényesül benne, mások lesznek az arányok, legyen szó kasztokról, fegyverekről, akármiről. Más lesz a preferált kaszt, iskola, nevezzük akárhogyan, mást „éri majd meg” megalkotni, megtanulni. Azok a kombinációk, amik eddig működtek, lehet, hogy már meg sem találhatóak

az új rendszerben. Más kiskapuk nyílnak, amit eddig ismertek, és sikerrel használtak, vagy zártak be, ha úgy volt jobb, most ismeretlenek lesznek. Olyan szélsőséges példák bizonyítják ezt, minthogy az AK-ban pl. tanítványokkal lehet kezdeni - szabályrendszerileg támogatottan, ami nagyon más, mint ha azt egy ügyes kalandmester megoldotta az eredeti rendszerben is - vagy hogy az Új tekercsek bonyolult képzettségrendszerében a bajvívó csak magas szinten éri el egy Harcosok, gladiátorok, barbárok könyv szerinti bajvívó „szintjét”.

Ez a helyzet a szabályszonglőrök paradicsoma, ők minden bizonnyal élvezik majd, hogy másoknál előbb állíthatják össze a legerősebb kombinációkat, és hogy esetleg eddig gyakorlott kalandmesterüket újra a kezdők esetlenkedésére süllyesztik vissza, ahol ahelyett, hogy a kalandra koncentrálna, a minőségi játékon munkálkodhatna, és ahelyett hogy a szerepjáték kerülne előtérbe, azon kell törnie a fejét, hogyan „foghatja meg a varázslót.” Idővel persze ez is rendeződik, ha közben a játékosok, a kalandmester, vagy a kevésbé jó kalandok miatt az egész csapat kedve el nem megy a játéktól, és nem keresnek mást.

Új rendszer „új” világot is jelent. Nem mindenben és nem szó szerint, a MAGUS alternatív játékszerei megpróbálták megőrizni a MAGUS eredeti világát, csak a Lunír új - és azóta többé-kevésbé nyíltan halottnak ítélt - próbálkozása tüzte nyíltan zászlajára, hogy nem hagyják magukat megkötni a régi anyagok által. Ugyanakkor a szándék ellenére a gyakorlat azt mutatja, hogy nem lehet egy játékszert úgy megváltoztatni, hogy az ne vonjon maga után változásokat a világban. Nézzük csak meg, mennyi változást idézett elő az ÚTK, ahol teljesen más a papi mágia működése, teljesen más a pszi-használók aránya és tudása, egészen mások a karakterek véletlenszerű általános lehetőségei a háttérnek hála, vagy pl. kedvencem, hogy a Darton-paplovagok

sisaktalan jellegzetességét is felülírták, mert „mi van, ha megsebesül”... mintha a régi rendszerben nem lehetett volna fejen találni őt. De mások lettek a leghatékonyabb, így nyilván népszerűbb fegyverek is, mások lettek a legerősebb kasztok (iskolák) is, jó példa erre a már emlegetett, a semmiből az egekbe emelt hergoli villámmester.

A dolog persze elméleti szinten is belátható: a szabály a képzeletbeli világ szimulálására szolgáló eszköz, legyen az akár milyen részletességű. Ha megváltoztatom a szabályokat, nagy valószínűséggel egy kicsit más törvényszerűségeket fogok szimulálni, következésképpen más világot lehet majd belőle megérteni, visszafejteni.

Minden szerepjátéknak van valamilyen rendszere, tele rá jellemző elemekkel, és ez elválaszthatatlan tőle, ha lecseréljük, az már egy másik játék lesz.

Előnyök

Másodiknak hagytam az új szabályrendszer jelentette előnyöket, mivel nem igazán vannak. Amit annak tudunk feltüntetni, az is apróság, és általában az okozott károk és a hátrányok függvényében elenyésző. Természetesen én csak egy adott játékot, jelen esetben a MAGUS-t vizsgálom, és nem kiadói szemmel, tehát engem nem érdekel a profit, az eladott új és még újabb szabálykönyv mennyisége.

Sokan sorolják az előnyök közé, hogy az újat még lehet kapni, a régivel ellentétben, ez sokat hangzott el az ÚTK-val kapcsolatban, persze később, a per elvesztésével már ezt sem lehetett a klasszikus módon beszerezni. Csak hogy nem ott találják ezt az információt, ahová való, ez ugyanis nem érv az új rendszer mellett, egyszerűen csak tény. A régit, az eredetit is lehetne kapni, ha foglalkoznának vele. Ilyen egyszerű.

Sokan vannak, aki egy-egy szegmensét tartják jobbnak egy rendszernek, például mert játszhatóbb (tényleg?), vagy egy adott problémát hűbben ábrázol, több lehetőséget biztosít, árnyaltabb karakteralkotást tesz lehetővé. Ez mind lehet előnyös, de ezek az előnyök ritkán járnak hátrány nélkül, pedig azt is a mérlegre kéne tenni ilyenkor, hogy mit nem ad, miből ad kevesebbet, mit valósít meg kevésbé változatosan, kevésbé élethűen vagy rendszerezetten. Ugyanakkor ezek mind olyan szempontok, amit egy adott rendszer támogatói szeretnek hangsúlyozni, annak ellenére, hogy ez

nem biztos, hogy egy-egy ilyen pont mindenki számára előnyös, lehet, hogy a többség számára nem az. Lényegessége azonban mindig megkérdőjelezhető, lásd a hátrányokat. Hiába szabadabb a karakter fejlődése az ÚTK-ban, ha emellett számos dolog hátrányt, kárt megvalósít.

Alapvetés

Elérkeztünk a cikk fő mondanivalójához, ami az új és még újabb rendszerek elleni érveim gerincét adják, én emiatt határozok meg teljesen más elvárásokat és feladatokat a magam számára is annál, mint azt, hogy „fejlesszünk ki egy jobb rendszert”. Jó szerepjáték rendszer ugyanis nem létezik. Minden rendszer rossz. Miért? Pusztán logikai alapon. Egyrészt, egy olyan világot modellez, ami nem is létezik, olyan elemekkel, mint pl. más fajok, mágia, amiket csak elképzelni tudunk. Hogyan is lehetne hiba nélküli? Ráadásul, - és ez a főbb pont - mindenki mást tart fontosnak, máshoz ért, másban látja meg a tökéletlenséget. A hagyományörző, aki azt hiszi, hogy tud kardozni, kifogásolja a támadások számát, a sebést, a vegyész a mérgek rendszerébe, a fizikus a mozaikmágiába, a közgazdász az árak táblázatába köt bele. Aki a tűzvarázslót szereti, annak kevés a 6 Mp, aki a papot, annak a 9, aki ügyeskedni szeret, a próbadozás rendszert kifogásolja, és persze olyanok is vannak, aki mindent. A lényeg: nem lehet olyan rendszert letenni az asztalra, amire mindenki azt mondja, tökéletes, és senki nem kritizálja valamelyik részét, ami szerinte nem jó. Tehát a régi és bármelyik új rendszer is rossz lesz, maximum más csoportok, más érvekkel támadják majd. Van viszont EREDETI és minden egyéb rendszer. Nem véletlen, hogy a MAGUS eredeti rendszere még mindig az uralkodó, pedig „annyira, de annyira rossz”, és még kapni sem lehet. Mégis csak elenyészően kevesen játszanak AK-val vagy ÚT-vel hozzá képest az én tapasztalataim szerint, és igen kicsi tábora és rendezvényei vannak az ÚTK-nak is. Parttalan vita lenne az, hogy melyik a jobb, nem is igazán lehetne lemérni reálisan, maximum kiragadni lehet elemeket. Jól mérhető és egyértelmű azonban az a szempont, hogy létezik az eredeti, és léteznek újabb rendszerek. Fölösleges tehát azon fáradozni, hogy kijavítva egy-két hibát, majd most egy jó rendszert teszünk le az asztalra a MAGUS-hoz. Mert nem lesz jó rendszer, mivel nincs olyan. Eredeti sem lesz,

mert az már van... e szerint bukásra ítélt tehát minden új rendszer.

Ráadásul a jó szerepjátékozás, az élmény, vallom, hogy nem a rendszertől függ. Nyilván fel lehetne állítani szélsőségeket, és a bármiféle rendszer nélküliség sem jó (bár az lehet, de a MAGUS nem ilyen, nem ezért játsszuk), és bizonyára lehet annyira túlszabályozni, hogy átláthatatlan lesz. Maradjunk azonban a normál kategóriába eső rendszereknél, és tekintsük őket „egyenlőnek”. A jó játékot, a jó szórakozást az fogja biztosítani (rendszer szinten), hogy a Kalandmester ismerje, átlássa, és uralja a rendszert. Uralja, ami nem csak azt jelenti, hogy kétszer átolvasta, hanem azt, hogy meg tudja magyarázni, bele tud illeszteni dolgokat - ami hiányzik, de neki pont kell - és bármit meg tud vele oldani, ami a játékosnak eszébe jut. Ez nem attól függ, hogy mennyire új egy rendszer. Azon múlik a jó játék, hogy a kalandmester mennyire mesél jól, ennek minden aspektusával, (amit most nem fejtek ki), azon, hogy a játékosok mennyire akarnak jól játszani, mennyire képesek erre, hiszen játékos és játékos között is van különbség. Szinte semmit nem befolyásol az, hogy egy méreg 4. vagy 6. szintű, vagy hogy kezdeményező dobást végzek, vagy a méretkategóriákat hasonlítom össze, vagy hogy K100-zal, vagy D20-szal dobok. Ezek annyira lényegtelenek e szempontból, hogy nagyon rossz úton jár, aki ezek megváltoztatásától reméli a jobb játékot. Csak hát nem ez a fő szempont, ezt fentebb már részleteztem.

Van viszont eredeti MAGUS rendszer. Amit már ismerünk. Amit uralnak a kalandmesterek. (aki nem, annak nem lesz segítség, hogy amit eddig tanult, kidobja, és elkezd tapasztalatokat szerezni egy újabbal). A helyes út szerintem nem a közönség tovább osztása még egy-két rendszer híveinek táborára, amíg aztán végleg el nem fogynak, mert képtelenek lesznek együtt játszani, csak ha valaki vált, és lesz közös rendszerük. A helyes út az eredeti MAGUS rendszer támogatása, kiegészítők megjelentetése, akár az egész rendszer újra kiadása, és nem átírása. Az használna a MAGUS-nak, lehetőséget adna

arra, hogy akinek nincs, de szeretne, az is szerezhessen könyvet. Úgy gondolom, abból is elfogyna annyi, mint az újból. És amikor majd kijön az eredeti rendszert támogató, azt színező kiegészítő, vagy kalandmodul, akkor a játékosok és olvasók nem kell, hogy döntsenek, hogy akkor most váltanak-e, és a fele igen, a fele nem, a „harmadik fele” meg inkább nem foglalkozik vele tovább, hanem megvesz és örömmel használ majd egy kiegészítőt, ami az ő általa ismert és játszott rendszert támogatja.

2015.02.12.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerhely@kalandozok.hu