

A szerepjáték nem sakk

- A játékegyensúly illúziója



[Ez a cikk **John Wick** nagy visszhangot keltett szerepjátékos gondolatébresztőjének magyarra fordított változata, amely Eberen Örökdő munkáját dicséri. Köszönet érte! Az eredeti írás a szerző saját weboldalán olvasható.

Mr. Wick már elég sok dolgot letett az asztalra, hiszen többek között ő a *Legend of the Five Rings*, a *7th Sea*, a *Cat* és az *Enemy Gods* tervezője is, de ez persze nem jelenti azt, hogy feltétel nélkül igazat kell adni minden szavának, ami a szerepjátékról szól. A cikk alatt mindenki megírhatja, hogy egyetért-e vele vagy sem. – a szerk.] (LFG)

Szia! A nevem John, és játékokat tervezek. Sokat. Több mint húsz év alatt több mint húsz játékot terveztem. Van közöm kártyajátékokhoz és társasjátékokhoz is, de amiről a legtöbben ismernek, azok a szerepjátékok.

A cikk azonban most nem a játéktervezésről fog szólni, hanem inkább arról, hogyan legyünk mesélők. De hogy tanácsot tudjak adni, egy kicsit beszélnem kell a játéktervezésről is. Bíz bennem, fontos lesz!

Szóval egy kérdéssel szeretném kezdeni. Egy sci-fi szerepjátékot játszol, és a karaktered Vin Diesel karakterével, Riddickkel kerül szembe egy harcban, és te választhatod meg, hogy milyen fegyverrel harcoljatok.

Kardot, puskát vagy kalapácsot veszel a kezvedbe...

Vagy esetleg egy teás bögrét?

Következő kérdés. A szitu ugyanaz. Kivéve, hogy most Sean Connery karakterével, Alan Caldwell alezreddel nézel farkasszemet a *Büntény a támaszponton* című filmből. Megválaszthatod, milyen fegyvert használjon, de ő azt mondja: „Nincs szükségem fegyverre, csak a hüvelykujjamat fogom használni...”

Mennyit sebez Sean Connery hüvelykujja? Mi a mentő Sean Connery hüvelykujja ellen? Van kezdeményezés bónusza? Lehet blokkolni vagy kitérni előle? Okoz-e megasebzést?

Amikor először kezdtem el szerepjátékokat tervezni, kihívás volt, mert olyan volt, mint egy filozófiát megfogalmazni: „szerintem a világ így működik”. Olyan játékok, mint a *Call of Cthulhu* és a *Pendragon* kiváló példái ennek. A rendszer a világhoz volt szabva. Riddick és Alan Caldwell alezredes világában a teáscsésze és a hüvelykujj pokolian nagy sebzést tud okozni.

Az egyik leghétköznapibb jellemzője a szerepjátékoknak a fegyverlista. Főleg, ha puskákról van szó. Ha meg akarod állapítani valakiről, hogy puskamániás-e, elég megnézni, hogy hány adat van feljegyezve a karakterlapja fegyverek rovatában. Különböző sebzések különböző kaliberekhez, távolságok, távolság módosítók, tüzelési gyorsaság, robbanó lövedékek, és a többi, és a többi.



Ugyanez a helyzet a kardmániásokkal. Elérési módosítók és különböző sebzéskockák a célpont méretétől és az ütéstől, vágástól vagy szúrástól függően, és ...nyelés... sebességfaktor.

És mégis, itt van Riddick, aki megöl egy fickót egy teáscsészével.

Na és most újra megkérdem, milyen fegyvert választanál Riddicknek?

Ez egy becsapós kérdés, természetesen. Nem számít, milyen fegyvert adsz Riddick kezébe, úgy is szétrúgja a seggedet.

Van a teáscsészének sebességfaktora? Mi a helyzet Sean Connery hüvelykujjával?

Egy fontosabb kérdés, valójában talán a legfontosabb: ezek a dolgok – távolságmódosító, tűzgyorsaság, vágó és szúró sebzések stb. – hogyan segítenek abban, hogy elmesélj egy történetet?

Pár pillanattal ezelőtt a fegyverlistát a szerepjátékok leghétköznapibb jellemzőjének hívtam. De ezek a dolgok nem jellemzők. Ezek hibák. És ideje megszabadulni tőlük!

Miért? Mert elcseszik a játékodat. Eltérítenek a játék fókuszától.

Mert egy szerepjáték fókusza a történetmesélés. Hadd magyarázzam meg!

A sakk nem szerepjáték. Igen, csinálhatsz belőle szerepjátékot, de nem arra tervezték, hogy szerepjáték legyen. Ha nevet adsz a királynak, a királynőnek, a bástyáknak és még a huszároknak meg a parasztoknak is, és a motivációjuk szerint döntesz – a legjobb lehetséges stratégiai lépés helyett – szerepjátékot csináltál a sakkból.

Sikeresen sakkozhatasz azonban szerepjáték nélkül. Sőt, a szerepjáték szabotálja magát a sakkot. Bár a szerepjáték definíciója elég homályos, szerintem legalább abban egyetérthetünk, hogy ha sikeresen tudsz egy játékkal játszani anélkül, hogy szerepet játszanál, az nem lehet szerepjáték.

Számítógépes játékok, mint a World of Warcraft, magukat szerepjátéknak hívják, de valóban azok? Tudsz sikeresen játszani aWoW-tal szerepek játszása nélkül? Persze. A szerepjáték szabotálja a szórakozásodat a játékban? Persze. Egy barátom, Jessie, elmesélt egy történetet arról, hogy kirúgták egy szerepjátékos szerverről, mert folyamatosan a karakter nevében beszélt. Egy másik barátom arról mesélt, hogy egy gyengébb páncélt viselt, mert „a karakteremnek az tetszett”.

Az olyan választások, mint a „Hogyan lépjön szintet a harcosom?” nem tesznek egy játékot

szerepjátékká. Ilyen alapon aDungeon és a Descent is szerepjáték lenne, pedig a tervezői próbálták elmondani, hogy ez egy társasjáték.

World of Warcraft egy nagyon kifinomult társasjáték. A WoW célja nem történetek elmesélése, hanem az, hogy szintet lépjen a karaktered.

Emlékezz a Három Kérdésre [a játéktervezéshez kapcsolódóan – a fordító]:

- Miről szól a játékod? Hogy szintet lépjen a karaktered.
- Hogyan éri el ezt a játékod? Szörnyek megölésével és küldetések teljesítésével kapott zsákmánnyal.
- Milyen viselkedést díjaz a játékod? Több zsákmány megszerzését, amivel nagyobb szörnyek ölhetők meg és nehezebb küldetések teljesíthetők.

A Wizards of the Coast/Hasbro megkérdezte a közösséget: „Miért hagyjátok abba a D&D-t, és miért váltotok helyette a WoW-ra?” A válasz? „Mert ugyanazt az élményt kapom a WoW-tól, amint a D&D-től.”

Olvasd el még egyszer ezt a választ: „Ugyanazt az élményt kapom a WoW-tól, mint amit a D&D-től.”

Tudod, miért kapják ugyanazt az élményt? Mert a World of Warcraft és a Dungeons & Dragons játékoknak ugyanazok a tervezési céljaik.

Amikor a 4. kiadás kijött, szinte mindenkiől negatív reakciókat váltott ki. Miért? Mert a tervezők feladták a siker reményét is. A D&D nem egy szerepjáték volt, hanem egy nagyon kifinomult, intrikus és komplikált, harci szimulációs társasjáték.

Egy nagyon kifinomult, intrikus és komplikált harci szimulációs társasjáték, amit az emberek szerepjátékká változtattak. Mint ahogy te adnál a bástyádnak valami motivációt, úgy használtak a játékosok egy társasjátékot szerepjátékként.

Tudsz jól játszani D&D első, második, harmadik és negyedik kiadásával anélkül, hogy szerepet játszottál volna? Igen, tudsz. Szándékosan nem említettem az ötödik kiadást. Az egy másik történet, majd máskor beszélek róla.

A D&D első négy kiadása nem szerepjáték. Sikeresen tudsz játszani velük szerepjátszás nélkül. A Call of Cthulhu másfelől egy olyan játék, amit nem tudsz sikeresen játszani szerepjátszás nélkül. Ha megpróbálsz, az eredmény... nos, a játék lényegét veszélyezteted: hogy megrémülj a karaktered választásának köszönhetően.

Tudsz társasjátékokat – mint a Rex vagy a Battlestar Galactica, esetleg a Catan telepesei – szerepjátszás nélkül játszani... de szerepet játszva sokkal élvezetesebbek lesznek. A karakter nevében beszélni, (látható) döntéseket hozni a karakter motivációira alapozva... de ha túl messzire mész ebben az irányban, veszítesz. És a játék célja a győzelem. Szerepet játszani végső soron szabotálja a játék célját.

Azonban ha olyan játékokat próbálsz meg szerepjátszás nélkül játszani, mint a Vampire, a Pendragon, az Our Last Best Hope, a World of Dew vagy a Deadlands, akkor elveszíted az egész játék lényegét. Valójában el sem tudom képzelni, hogy nézhetnének ki ezek a játékok szerepjátszás nélkül.

Sok éve próbálok egy elfogadható definíciót adni a szerepjátékoknak, és – habár még mindig nem vagyok teljesen elégedett az eredménnyel – ez az, amire jutottam:

Szerepjáték: egy játék, amiben a játékosok olyan döntéseit díjazzuk, amelyek egybeesnek a karakter motivációival vagy előreviszik a történetet.

Ahogy mondtam, nem vagyok teljesen elégedett ezzel. Ez egy működő definíció és habár messze van a tökéletestől, szerintem ez egy jó definíció.

Na, most a fentiek után talán kíváncsi vagy, hogy „John, mi köze mindennek a meséléshez?”

Barátom, ez mind a mesélésről szól!

Mert, ha a játék legfontosabb részét a sebzések, a tűzgyorsaság, a távolsági módosítók, a sebzéskockák, a

sebzésfelfogás, a kitérés módosítók és a sebesség faktor kiegyensúlyozása jelentik, akkor nem szerepjátékot játszol, hanem társasjátékot.

És abba kell hagynod. Mert ez az összes szarság egy jó történet elmesélésének az útjában áll.

Mesélőként a te feladatod, hogy segíts a játékosoknak elmesélni a karaktereik történetét. A „játékegyensúlynak” egyáltalán semmi keresnivalója a jó történetek elmesélésében. Ez csak egy archaikus kapaszkodó abból az időkből, amikor a szerepjáték nem volt sokkal több, mint egy igazán kifinomult társasjáték. Vagy – mint egyszer valaki mondta nekem – „a szerepjáték egy stratégiai játék, amiben egy hőssel játszol ahelyett, hogy egy csapatnyi hőssel játszanál”.

Ebben az esetben a HeroClix is szerepjáték lenne. Pedig szerintem mindannyian egyetértünk abban, hogy a HeroClix nem szerepjáték. Miért?

Mert tudom sikeresen játszani anélkül, hogy szerepet játszanék.

A „játékegyensúly” fontos a társasjátékokban. Azt jelenti, hogy az egyik játékosnak sincs előnye a másikkal szemben.

Szerepjátékban a játékegyensúly nem számít. Hadd mondjam el még egyszer:

A szerepjátékban a játékegyensúly nem számít.

Ami számít, az a reflektorfény. Biztosítani, hogy mindegyik játékos úgy érezze, hogy a karakterének fontos szerepe van a történetben. Hogy meglegyen a pillanatuk a reflektorfényben. Vagy tudjanak segíteni másnak, hogy meglegyen az ő fontos pillanata a reflektorfényben.

Vajon a pappal kiegyensúlyozott tolvajjal kiegyensúlyozott varázslóval kiegyensúlyozott harcos olyan mentalitást demonstrál, ami szerint a szerepjátékok taktikai harci szimulátorok néhány Monty Python tréfával megspékelve csak, hogy humor is legyen bennük?

Nem.

Az ok, amiért a szerepjáték egyedi művészeti forma, az az, hogy ez az egyetlen irodalmi műfaj, ahol a hős cipőjében járunk. Nem követjük a hőst, nem figyeljük távolról, nem elmondják nekünk a történetét. Robin Laws elhíresült mondása szerint „a

szerepjáték az egyetlen műfaj, ahol a hallgatóság és a szerző ugyanaz a személy”.

Szerintem ennél még többről van szó. Greg Stafford a klasszikus Runequest játékában alkotott egy világot, ahol a halandók látomásos küldetésekért mennek a szellemvilágba, melyben hősök és istenek élnek, eggyé válnak egy hőssel, és átélik az ő egyik történetét. A halandók világába a tapasztalattal átítatva térnek vissza.

Ez Greg Stafford géniusza. A szerepjáték játszásának a lényegéből készített mechanizmust a saját szerepjátékában. Belépsz a hősök birodalmába a karakterként, aki utána belép a hősök birodalmába, hogy megváltozzon a hőssé válás tapasztalatának köszönhetően, és ezzel te is megváltozol a hőssé válás tapasztalatának köszönhetően.

És pontosan mit ad ehhez a sebességfaktor? Vagy a sebzéscsökkenés? Vagy a tűzgyorsaság? Semmit.

Mostanában amikor mesélői szemmel átolvasok egy játékot, vagy játéktervezőként a saját játékomat csinálom, akárhányszor csak találkozom egy új mechanizmussal, megkérdem magamtól, hogy ez hogy segít nekem a történet elmesélésében.

Ha sehogy, akkor kidobom.

Amikor Vampire-t meséltem, megtartottam az Emberség szabályait és kidobtam a kezdeményezés szabályait.

Amikor Call of Cthulhut meséltem, megtartottam az Épelme szabályait és kidobtam a fegyver táblázatot.

Nem akarom, hogy azt gondold, csak a harci mechanizmusoktól szabadultam meg. Ellenkezőleg, például Vampire-ben általában megszabadulok a teljes társadalmi jellemzőktől. Miért? Mert ez egy szerepjáték, ami azt jelenti, hogy szerepet játszol. Nem mondhatod, hogy „magas a karizmám, de nem vagyok túl jó a szerepjátékban”.

A válaszom az, hogy akkor jobbnak kell lenned! És cseppet sem leszel jobb, ha csak kockákat dobálsz. Szerepet játszva leszel jobb.

Ha jó akarsz lenni sakkban, sakkozol.

Ha jó akarsz lenni lövöldözős játékokban, lövöldözős játékokat játszol.

Ha jó akarsz lenni szerepjátékban – kitaláld? –, szerepet játszol.

És ha túl sokat kérek, átmehetsz a másik asztalhoz, ahol akció-szerepjátékot játszanak, ők annyi karizma dobást engednek neked, amennyit csak akarsz, mert amit ők játszanak, az nem szerepjáték.

Tehát, kedves mesélő... megkérek... unszollak... könyörgöm neked... fúsd át a kedvenc játékodat! Most! Vedd le a polcról, vedd ki a hátizsákból, és nyisd ki! Fogj egy nagy, vastag kihúzó! Fuss át minden oldalon, és tedd fel magadnak a kérdést:

„Hogyan segít ez a szabály elmesélni a történetet?”

Ha nem tudsz válaszolni tíz másodpercen belül, szabadulj meg tőle. Mert az ilyenek csak az utadban állnak. Csak egy újabb akadály, amit le kell küzdened. Egy újabb elvesztegetett perc, amíg te és a többi játékos megnézik, hogy megfelelően használjátok-e a szabályt, mert az biztos nagyon fontos... megfelelően használni a szabályokat. Meg a játékegyensúly. Meg kell bizonyosodnunk arról is, hogy a játékunk kiegyensúlyozott-e...

Nem! Nem társasjátékot játszol. Szerepjátékot játszol.

Kezdj is úgy viselkedni!

2015.01.21.

Szerző: John Wick

Fordította: Éberem Őrködő

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely