

## Csajok és a szerepjáték



A csajok és a szerepjáték igazán menő téma manapság. Gyakorlatilag azóta az, mióta a szerepjátékosok első generációja elég idős lett ahhoz, hogy a csajok érdekeljék őket. Valaki egyszer felnézett az asztalról és eszébe villant: „Haver, bárcsak pár csaj is köztünk lenne.” A kiadók is elgondolkoztak a dolgon: „Haver, bárcsak kétszer ennyien vennék a játékaikat!”

Két alapvető stratégiát fejlesztettek ki a témában; Egy: csajok által kedvelt dolgok hozzáadása a játékokhoz. Kettő: eltávolítani, amit nem szeretnek.

Persze ha tudták volna, mi az, amit a csajok szeretnek, nem töltötték volna az ifjúságukat egy rakás geekkel, akik úgy tesznek, mintha elfek volnának. Maradt tehát a kiszedni-amit-nem-szeretnek megközelítés. Ez sajnálatos, mivel a dolog, amit a csajok nem szeretnek a szerepjátékban az egészen pontosan maguk a játékosok.

Most komolyan: ha a dögös Brad, a focicsapat kapitánya is szerepjátékot játszana, a csajokat érdekelné a dolog. Helyette azonban a nem-túl-dögös Norman van ott, a sakkszakkör kapitánya. A csajok utálják, amikor Norman minden játékkalommal megpróbál nyomulni rájuk és hát abban biztosak lehetünk, hogy Norman minden alkalommal nyomulni akar rájuk. A csajok ezt „szexuális zaklatásnak” hívják, mivel Norman kissé bunkó.

Norman: „Ha megsebesültél, a paladinom meggyógyíthat kézrátétellel a...”

Csaj: „Ne is gondolj rá, vakarék.”

És így tovább. A játékkiadók nekilátták eltávolítani a játék rajongóit a szerepjátékos hobbiból.

Elismerésükre legyen mondva, elég szép munkát végeztek. Menet közben felfedeztek néhány olyan dolgot is, amit a csajok szeretnek a játékban, de ez valószínűleg csak szerencsés véletlen volt. Azzal, hogy eltávolítottak a játékosok által kedvelt dolgokat, valóban eltávolítottak pár másik olyan apróságot, amit a csajok nem szeretnek.

A „csajok” szót, például. A csajok utálják ezt. Nem sok szerepjáték maradt, amely a „csajok” szóval utal a csajokra. Nem mintha amúgy sok játék lett volna, amely szó szerint használta a „csajok” kifejezést, de a hangnem hasonló volt. A játékokban ezen kívül kevesebb az általánosítás a csajokról. A csajok utálják, ha általánosítják őket. A képek, amelyekben láncing-bikinit viselő, nagycickós harcos csajok feszítettek – hogy egy másik példát vegyünk – szintén nem voltak kedvesek a csajok nagy részének, miközben ez volt a játék egyik legnagyobb vonzereje a sakk-kapitány Norman számára, akit amúgy szintén nem komált a csajok nagy része.



Bárki, aki valaha is játszott az első kiadású AD&D-vel, emlékszik a szukkubusz rajzára a Szörnyek Könyvéből. Oké, az lehet, hogy leszívja azokat a nehezen megszerzett tapasztalati pontokat, agyara van, kis szarvai meg denevérszárnyai, de nézd csak azokat a csöcsöket! Huhuhuhuhú!

A Kalandmester fenyegető hangon: „Kiszívja belőled az életet”, mire Norman válasza: „Csináld csak, bébi!”

A matematika egy másik fontos pont volt. A csajok pocsekok matekból, vagy legalábbis nem szeretik, míg a Norman féle emberek imádják a számokat. Így nem meglepő, hogy az új, csajbarát játékok „egyszerű szabályrendszerű”, nem matekközpontú cuccok lettek. A csajok ezt imádják, Norman kevésbé. További előny, hogy Dögös Brad, a focicsapat kapitánya szintén nem egy matekzseni. Az egyszerű rendszerű, nem matekközpontú játékok felfoghatók Dögös Brad számára, így ha valaki felolvassa neki a szabályokat akár még játszhat is. Brad beszerzése és a Normantól való megszabadulás a kulcs ahhoz, hogy a csajokat bevonjuk a hobbiba.

Számos játék kezdte el használni a nőnemű személyes névmást (she) az általánosan is használható hímnemű (he) helyett. Ez zártkörűvé tette a játékokat – egészen pontosan kizárta a Norman féle embereket. Brad esetében nincs ilyen veszély, hiszen ha visszaemlékszünk, Brad nem tud olvasni. A `he` névmás magában foglal mindenkit, hiszen az angol nyelvben vonatkozhat férfiakra és nőkre is.

Ha a hímnemű névmást használjuk „A Mesélő irányítja a játékot. Ő dob a kockával a szörnyeknek” kifejezésnél a szabálykönyv példáiiban, az egyaránt vonatkozik mindenkire, így Normanék még azt hiszik, hogy szabad ezzel játszaniuk. Ez nem megengedhető.

Az új szabályok a nőnemű névmást használják, így Norman megértheti, hogy ez nem az ő játéka és töltse inkább az időt a matekklubban.

Az a kevés csaj, aki már szerepjátszik, szintén kitesz magáért, hogy a hobbin kívül helyezze Norman. Elképzelhető, hogy a játékkidők egyszerűen csak őket követik. A Nők A Játékban (Women In Gaming), más néven `WIG` (=paróka) is egy kizárólag csajoknak fenntartott csoport, amibe Norman akkor sem tudna beszállni, ha szeretne (és hidd el, nagyon szeretne). Oké, tudom, a `Paróka` elég szexistának hangzik, mivel a nők társítása a

parókákkal elég sztereotip, és én egyáltalán nem vagyok szexista, de ezek a csajok jöttek elő ezzel a rövidítéssel. Személy szerint én a Tyúkok A Játékban (Broads In Gaming), más néven `BIG`-el jöttem volna, de engem nem kérdeztek.

A WIG egyebek között olyan dolgokkal jön, mint a `Csak csajoknak` napok, hogy Normannak legalább egyszer egy évben meg lehessen mondani, bele az arcába, hogy nem látják szívesen. Azt hiszem, ezt `Kedvellek téged, de nem úgy, nagyon aranyos vagy, legyünk inkább barátok` napnak fogják hívni. És talán nemsokára eljön az idő, amikor játék közben fogják megszoptatni a gyereket, ami nem olyan izgalmas látvány, mint elsőre hinné az ember.

A TSR egy egészen másik stratégiát követett, hogy eltüntesse a játékosokat a hobbiból, amely még sikeresebbnek bizonyult: tizenkét éveseknek kezdték el írni a játékot. Ez egyszerűen briliáns, hiszen még a tizenkét éveseket sem érdekli a tizenkét éveseknek írt cucc. Az első kiadású AD&D például a felnőtteknek íródott, már maga a szóhasználata is főiskolai jellegű volt. A kalandmodulok, a szörnygyűjtemények és a többi, mind felnőtt témákat, meztelen melleket (szopó csecsemők nélkül) tartalmaztak. Nem csoda, ha rengeteg tizenkét éves figyelmét felkeltették.

Ennek az alapelvnek az illusztrálására vegyük a tinimagazinokat. Ki olvassa őket? Nem a tinik. A tinédzserkor előtt állók olvassák őket, mert olyan dolgok vannak bennük, amik még nem való nekik. A szex, példának okáért. A legjobb út ahhoz, hogy a fiatalok érdeklődését elveszítsük az, ha lenézzük őket. A TSR rájött erre, elkezdte ezt csinálni és a fiatal fiúk, valamint mindenki más otthagya a játékot. Az iskolai klubok követték a hobbiból távozó láncbikíniket. A TSR stratégiája olyan sikeres volt, hogy majdnem tönkrementek és valami kártyás cég vásárolta fel őket.

A nem-használunk-szexet-az-eladásokhoz stratégia általánossá vált a játékkidők között. A szex segít eladni a dolgokat, főleg azoknak, akiknek nem akarják eladni (például a játékosok), így mindenki a morálisan tisztelhető utat választotta a tönkremenetelhez és dobták a stratégiát. A fiatal fiúk vonzódnak a fiatal

lányokhoz és a meztelen elf hercegnő gyakorlatilag egy meztelen tizenöt éves lány, hegyes fülekkel. A játékkiaadók így megmagyarázhatták az Igazságügyi Minisztérium kérdéseit, „Gyerekpornó? Úristen, dehogy... nézd! Hegyes fülek!” Különbösen is, nehéz megérteni az érveket a szex, mint eladásokat serkentő eszköz használata ellen, hiszen ha nincs a szex, egyikünk sem volna itt. Természetesen az „itt”-en az Internetet értem.

Akárhogyan is, Norman eltávolítása a hobbiból csak az első lépés volt, a következő a csajok bevonása volt a hobbiba.

A Vampire és a hasonszőrű játékok kicsit mindkét lépésnél sikeresek voltak. Ezek azért születtek, mert a Normanhoz hasonló emberek gyűlölik őket. Norman a harcos hős akar lenni, aki komplex matematikai összefüggések segítségével nagycsöcsű szörnyeket robbant a túlvilágra. A gótikus játékokban semmi ilyen sincs. Egyszerű szabályrendszerű, matekmentes dolgok ezek, valami olyan romantikus megközelítéssel, amit Norman egyszerűen megérteni sem tud, nemhogy élvezni. Más részről viszont a csajok nagyon bírják ezeket a romantikus dolgokat, a vámpírok pedig különösen piszkálják azokat a perverz nemi erőszak fantáziákat, amiket minden csaj letagad.

Szóval a mesélő közli: „Kiszívja belőled az életet”, mire női játékos válasza: „Csináld csak, bébi!”

Persze ez a vámpírdolog csak a kezdet. A Deadlands elég népszerű manapság, ez is valami horrorjellegű western. A `horror` rész jó átmeneti lehetőséget jelent a vámpírosdiból, a csajok pedig szeretik a cowboyokat. Tulajdonképpen talán meg is lehet jósolni a jövő szerepjátékait azzal, ha az ember elmegy egy férfisztriptíz klubba és megnézi a jelmezeket. Egy “Bronco Billy” táncoz mindig akad, aki sarkantyút, bőrnadrágot, csizmát és kalapot visel a tánchoz. A tanga igazából nem a cowboykosztüm része, azt a jogszabályok követelik meg.

Persze azt sem lehet mondani, hogy a nőket nem vonzhatják a kard-és-mágia jellegű szerepjátékok. Játszottam már egy kampányban, amihez a játékosok barátnői is csatlakoztak. A mesélő elkezdett csajokra méretezett kalandokat mesélni, szóval a valódi játékosok szép lassan elmaradtak és a végén az egész csapat csajokból állt. Ez a jelenség egyre gyakoribbá fog válni, ahogy a Norman jellegű népek feladják a hobbit, a csajok meg rákapnak a dologra. Ha egy kizárólag csajokból álló csapatnak akarsz a mesélője lenni, alkalmazkodnod kell.

Rengeteg dolog van, amit a mesélőnek jól kell csinálnia, hogy a játék érdekes maradjon a csajok számára. A csajok ugyanis nem azokat a dolgokat szeretik, amit a srácok. Nem akarnak, példának okáért, komplex matematikai összefüggéseket a nagycsöcsű szörnyek ellen.

A férfiak szeretnek vadászni. Szeretik, ha kapnak egy célpontot vagy feladatot, amit fanatikus elkötelezettséggel üldözhetnek. Ez az oka annak, hogy miért épül olyan sok fantasy kaland valamilyen „küldetés” vagy mentőakció motívumra. Tulajdonképpen a „mentsd meg a hercegnőt” kaland is csak egy küldetés, ahol a célpontnak mellei vannak, ezért nem is igazán másfajta kaland, inkább csak a téma variációja. Ez a középkori fantasy megfelelője a netezésnek.

A csajok inkább a bevásárlást szeretik. Szeretnek elindulni és megnézni, hogy mit találhatnak, ahelyett hogy az elején tudnák, mit keresnek. A női kalandozók ráadásul meg fognak állni és megkérdezik mi merre van, ha eltévednek, szóval se a véletlenszerűen előbukkanó szörnyek, se az „eltévedés a vadonban” táblázataidra nem lesz szükség. A csajok maguk gondoskodnak a találkozásokról. „Elnézést Ork úr! Meg tudná mondani, hogy ez-e az út a Sötét Erdőbe?” Ne felejtsd el, nincs különösebb ok, amiért a Sötét Erdőbe mennek, csak azt akarják megnézni, hogy mit találhatnak ott.

Azt se hidd, hogy megúszhatod a dolgot azzal, hogy az ork megtámadja őket. A férfiak megölnék az orkot, kifosztanák a hullát és mennének az útjukra, akkor is, ha teljesen el lennének tévedve és gőzük sem volna arról, merre is van az az út tulajdonképpen. A csajok viszont személyes kapcsolatot próbálnak teremteni az orkkal. Nem is ölik meg, hanem inkább elfogják és addig piszkálják, amíg az ork azt kívánja, bár csak inkább

megölték volna. „Csak nézd meg a ruhádat! Most komolyan, hogy voltál képes kilépni a barlangból ebben a szerelésben? Nem is érdekel, hogy anyukádról mit gondolnak?” és „Különben is, miért vagy ilyen ellenséges? Addig nem oldozlak el, amíg meg nem tanulod kifejezni magadat valami civilizáltabb módon.”

A „küldetés egy nagy értékű valami megszerzéséért” sem piszkálja fel annyira a csajok fantáziáját, mint az „igazi alkalmi vétel megtalálása”. Más néven az engedményes vásár. Hintsd el a pletykát, hogy a szomszéd városban kiárusítás van a hosszú kardokból és a következő pillanatban már útnak is indultak. No persze előbb felszerelésről is gondoskodniuk kell az útra, ami esetükben kizárólag az úton viselt szerelést jelenti. Ezt egyébként ki is kell játszani, szóval a legjobb, ha valami játéktechnikát fejlesztesz ki a szituáció kezelésére. Szokj hozzá az olyasmikhez, mint „Oké, felpróbálsz a ruhát... dobj d20-al mentőt a nagynak-látszik-tőle-a-seggem ellen.”

A tíz éve bevált karakterlapokat is kidobhatod, át kell ugyanis tervezni őket a felszerelések megnövekedett leírásigénye miatt. Amíg ugyanis a férfiak annyit írnak a karakterlapra, hogy „ruha, viselt”, már ha írnak egyáltalán valamit, a csajok feljegyzik a ruha típusát, tervezőjét, színét, mosási jellemzőket és hol vették őket. Ahelyett, hogy az adott felszerelés árát írnák fel, a csajok azt jegyzik fel, mennyit takarítottak meg a megvásárlásán. „Hosszú kard, elf stílusú, szürkeacél, mályvaszínű markolattal, rajta Krados, a Nemes Elf tervező jelzésével, 10 aranyat megtakarítva a Morgorim Városi Kardlerakatban”. Tán a legjobb lenne külön lapot használni.

A játék közbeni kaják is megváltoznak. Felejtsd el a chipset, az olcsó kólát és a pizzát. Üdvözlünk a hors d'oeuvre, diétás süti, zsírmentes popcorn, diétás kóla és az italhűtők világában. A `hors d'oeuvre` amúgy egy kis darab kaja fogpiszkálóval a végén, és ha a csapat a te lakásodon találkozik, akkor „nem ehetsz belőle, az a vendégeknek lesz” (ezt gyakran hallod majd). Szokj hozzá, hogy ezekkel a fogpiszkálóval meg az ezüst étkészlettel kell enned. Lesznek majd kis, négyzet alakú szövetdarabok, más néven „szalvéták”,

amelyeket szintén használnod kell. Már ha egyáltalán meghívnak téged.

Az út végén a játéktervezők teljesen kicserélik a megcélzott közönséget. Ahelyett, hogy valóban terjeszkednének és férfiaknak és csajoknak is eladnák a dolgaikat, csaj-játékokat árulnak majd csajoknak. A kiadók számára ez még mindig jobb anyagi körülményeket teremt. Előbb-utóbb csak csajokat fognak alkalmazni a tervezéshez, illusztrációkhoz és a játékok megírásához is. Ez jelenti majd az igazi megtakarítást, hiszen csak 75 centet kell fizetniük a csajoknak minden dollár helyett, amit a férfiaknak kéne fizetni.

Most talán azt hiszed, hogy szereted a szerepjátékokat és nem akarsz átengedni a hobbit a csajoknak. Talán azt is hiszed, hogy ez igazságtalan. Hagyd abba a sírást, kis anyámasszony katonája, semmit sem tehetsz a dolog ellen. A férfiaknak akkor kellett volna meggondolni a dolgot, mielőtt szavazati jogot adtak a csajoknak. Most már elég erősnek hiszik magukat, hogy megszerezzék mindent, amit akarnak, úgy, mint ahogy mi voltunk ezzel a régi szép időkben. Nincs, ami megállítsa őket.

2003.05.19.

Szerző: Jeff Freeman

Fordította: Powerage

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely