

Gondolatok a M.A.G.U.S. múltjáról és jövőjéről



*Iam proximus ardet...**

Egy hideg és esős augusztusi hétvégén bőrig ázva érkeztem meg a Petőfi Csarnokba, remélve, hogy személyesen találkozhatok Erich von Danikennel. A Csarnok éppen a három napos WorldCon Sci-Fi rendezvénynek adott otthont. Az előadások, filmvetítések, vitafórumok több száz résztvevőjének nyüzsgésében időnként furcsa alakok szúrtak szemet. Általában hatalmas könyvekkel megrakodva, vagy abrosznyi – sűrűn teleírt – papírlapokat lobogtatva, vitakoztak hevesen, tudomást sem véve az őket körülvevő világról, majd eltűntek valamelyik távoli ajtó mögött.

Oly mértékig furdalt a kíváncsiság kilétüket illetően, hogy amikor újra feltűnt néhány „speciális egyed”, a nyomukba szegődtem. Fületem, hátha elcsípek valamit a beszélgetésükből, de az angol szavakkal tarkított, se füle-se farka mondatok – látszólag – híján voltak minden értelemnek.

A találkozóra Danikennel végül is soha nem került sor. Látszólag a társasághoz csapódva besurrantam a titokzatos ajtó egyikén. Alig fél órával később, egy magamfajta szelíd érdeklődő társaságában – aki hasonló módon érkezett, - már túl voltunk az első fogadó felégetésén, és pár ezüst birtoklásának reményében készültünk kardélre hányni a város őrségét. A WorldCon keresésemre küldött

szervezője megütközve bámult ránk, ahogy an lelkes üvöltözés közepette hajigáljuk a sokoldalú kockákat, hogy számára értelmetlen körmondatainkat angol szavak sokaságával tűzdeljük meg.

Ez volt az első találkozásom a szerepjátékkal és a Magyar Fantasy Egyesülettel.

1988-at írtunk. Valótlanság azt állítani, hogy a nyolcvanas évek közepén-végén ismeretlen lett volna Magyarországon a szerepjáték, ám azon kevesek, akik az időtöltésnek ezt a sajátos módját választották, egymástól elszigetelt, szűk baráti társaságokat alkottak. A helyzet nehezítette, hogy a szabálykönyvekhez, kiegészítőkhöz csak idegen nyelven - jobbjára angolul - lehetett hozzáférni, tovább szűkítve az RPG-sek, amúgy is gyér táborát.

A magyar szerepjáték mozgalom elindulása és kiterjedésedése - bármennyire is nem tetszik ez néhányaknak - három ember nevéhez fűződik. Fehérvári Péteréhez, aki amellet, hogy „kiképezte” a mozgalom első KM-jeinek generációját, magyarra fordította az első AD&D alapkönyveit, valamint Novák Csanádéhoz és Nyulászi Zsoltéhoz, akik éveken át dolgoztak, hogy a szerepjátékok széles körben ismertté váljanak és elterjedjenek. A M.A.G.U.S. alapjait képező világot, Ynevet még ezekben korai időkben hívták életre. Ynev sajátos tradícióival,



sokszínűségével időtállóbbnak bizonyult más fantasy-világoknál... egészen mostanáig.

A szerepjátékok a fantasy irodalom termékeny talajából szökkentek szárba. Valamikor - nem is olyan régen - a kettő nem vált el egymástól olyan markánsan, mint napjainkban. A lovagkor romantikája és eszményei, erkölcsisége áthatotta az irodalmat és a játékot is. A napsütötte, szélfúttá tájakon, hősökkel, élő legendákkal találkozhattak a játékosok. A határtalannak tetsző birodalmak és közöttük terpeszkedő vadon rejtélyekkel teli világ voltak, az ősi népek romos hagyatékai éppúgy rejthettek barátot, mint ellenséget, tudást, hatalmat vagy halált. Még volt értelme adott szónak, jónak és gonosznak, a kalandozókra, mindenütt csak úgy tekintettek, mint „kiválasztottakra”. A világot mozgásban és egyensúlyban tartó erők megtestesüléseként tartották számon őket még a felsőbb hatalmak is.

Mi húzódhat vajon annak a ténynek a háttérben, hogy a szerepjátékok - közöttük a M.A.G.U.S. is - szép lassan elsekélyesednek és pusztulnak, a világukkal együtt? Mert vitathatatlanul pusztulnak: ha valaki leül egy társaság mellé, pusztán csak a játékot hallgatni, meglepve tapasztalhatja, hogy a karakterek szituációtól függően, úgy változtatják a jellemüket, mint hétköznapi ember a fehérműjét. Hol van már az, hogy egy lovag - talán már nem is léteznek, inkább nevezhetjük harcosoknak őket - az eszmékért, az elveiért, esetleg a hitéért indul hadba? Ha egy nőt kell megmentenie egy társaságnak, az első kérdésük az, mi a fizetség, s miközben a csapat egyik fele alkudozik, a másik már a „megmentendő” alany meggyalázását tervezgeti. Évek óta nem láttam olyan játékost vagy karaktert, akit a klánja diktálta erkölcsi kötöttségek büszkeséggel töltöttek volna el. A klánhoz tartozást csupa nyűgként és kötöttségként élik meg: ha a KM néha ragaszkodik ennek vagy annak a szabálynak a betartásához, játéktechnikai pontok megvonásával kell fenyegetnie a játékost, hogy eleget tegyen kasztja elvárásainak.

Az egész stílus eltolódott a képzelt személyiség megformálásától a szabályrendszer maximális lehetőségeinek kihasználása felé, s eközben épp a játék lényege veszett oda. Valahogy így hangozhat egy, a játék mostani filozófiája szerinti gondolatmenet: „A fejevadászt választom, mert jók a képességei és az értékei, ugyan már, hogy a klán kötelezettséget jelent, arra nincs szabály, és

nem is tápolható, az csak fél oldal rizsa, ebbe nem köthet bele a KM, csak a szabály a szabály!”

A játékrendszerek - a játékosok nyomására - a végtelenségig bonyolódnak, újabb és újabb hibalehetőségeket teremtve, amire azután az utóbbiak boldogan lecsapnak, hiszen újabb pontok szerzésére - hogy milyen pont, az mindegy, csak a KM orra alá lehessen dörgölni -, ad lehetőséget, amiket a régi rendszerbe préselve újabb és újabb harácsolásra lehet felhasználni. Ha a józanabb kalandmester óvatosan utalni próbálna rá, hogy mi is a szerepjáték lényege, lehurrogják, hiszen láthatja, hibás a rendszer. „Itt van leírva, éppen ezért meg is lehet csinálni.” Így, aztán akik élveztek ideig-óráig a játékot, szép lassan elmaradoznak a társaságtól, jobb esetben szűk baráti körben játszanak tovább, rosszabb esetben kinőnek a szerepjátékból.

A felhígult társaság rövid időn belül elkezdni unni magát, hiszen mindenki tápos, és egyébként sem jó így, hiszen nincs kinek a szórakozásába belerondítani. Felkeresik a klubokat: eleinte jó mulatság a kezdő játékosokat megnyuvasztani. Szerencse a szerencsétlenségben, hogy a kártyajátékok megjelenése sok ilyen alakot elvont az RPG-től. Természetük itt is gyorsan kiütközik, azonban a kártyajátékok szabályai kevésbé vitathatóak, mint az elvontabb gondolkodást igénylő szerepjátékoké.

De térjünk vissza az alapkérdéshez. Hogyan alakulhatott ki mindez? Jóllehet, a lehetséges okok számbavétele nem fordítja vissza a folyamatot, s nem orvosolja a játék pusztulását, némi elmélkedést azonban biztosan megér.

Talán kezdjük a Fantasy irodalommal. A jelenlegi fantasy könyvek színvonala olyan alacsony nívón tengődik, hogy az egyszerűen szégyenletes. Valami olyasmi történik, mint az ötvenes-hatvanas évek angolszász sci-fi irodalmában: a mai Magyarországon mindenféle hitvány szemét megjelenhet, és meg is jelenik. Rossz külföldi ponyvák - amikhez a kiadók alacsony jogdíj ellenében jutnak -, még rosszabb és hanyag fordításai. A fordítók pongyolaságait kijavítani nem tudó szerkesztők - ugyan, honnan is tudnák, mi a feladatuk? -

összecsapott munkái. A külföldről beözönlő irodalmi szemét mellett kritikán aluli magyar szerzők, akik magukat a fantasy és a sci-fi itthoni apostolainak titulálják, ontják magukból a tucat-írásokat. Teszik ezt természetesen azzal a megingathatatlan hittel, hogy amit csinálnak az jó, hiszen a könyveket megveszik.

Az újabb generáció pedig, jobb híján, ezeken az ócskaságokon nő fel. Akik ezeket a „gépeléseket” készítik, általában maguk is szerepjátékosok, ez pedig visszatükröződik írásaikban is. Egy játék közbeni aranyköpés vagy groteszk szituáció okot adhat jókora röhögésre, amit még esetleg hetekkel később is emlegetünk, de ugyanezek az írott szövegben teljességgel másként hatnak, legtöbbször pont az ellenkező hatást váltva ki. Így születnek az alpári, közönséges és humor nélküli „poénok”, amin legfeljebb szerzőjük (s talán szűk haveri köre) derül, megfélemlítve a tényről, hogy épp most, épp e szemét által formálódik valakinek (egy egész csomó valakinek, ami azt illeti) fantasyhez és szerepjátékhoz való hozzáállása.

Röviden összefoglalva: a fantasy irodalom vérlázító silánysága erőteljesen kihat a szerepjátékosokra, főleg azokra, akik csak most ismerkednek az RPG-k alapjaival. Ez egyébiránt teljes mértékben a kiadók felelőssége, de nem hinném, hogy ez különösebben aggasztaná őket.

A silány irodalom terjedésével egyre nő a sekélyes fantáziájú, szabályokra esküdöző szerepjátékosok tábora, akik mellől szép lassan eltűnedeznek az igényes játékot kedvelők, akiknek viszont - a fent említett okok miatt - folyamatosan csökken a tábora.

Azok a kiadók, akik RPG szabálykönyvek fejlesztésével és kiadásával foglalkoznak, valamiképpen igazodniuk kell a játékosok igényeihez. Így születnek meg a végtelenségig bonyolított, nehézkesen követhető szabályok, amikbe belefűl a hozzájuk tartozó világ is.

Úgy vélem, a hazai RPG mozgalom pusztulásának jelenlegi állapotához a megjelent könyvek alacsony színvonala, a

játékrendszer fejlesztőinek koncepciótlansága és erőtlensége, valamint az olvasók és játékosok igénytelensége vezetett.

Vajon mit rejt az RPG számára a jövő? Kihalást, megrekedt tengődést, vagy valamiféle talpra kecmergést, esetleg egyfajta restaurációt?

A könyvkiadás, ezen belül a szerepjáték tervezés, fejlesztés és publikálás: üzlet. Üzlet alatt pedig nem csak a nyereséges vállalkozást kell értenünk, hanem a veszteséget, a költségeket is. A szerepjáték, mint üzlet, meglehetősen bizonytalan befektetés. Általában egy könyvkiadónak úgy kell kalkulálnia, hogy ha egy megjelentetett kiadvány nyereséget nem is képes termelni, legalább a ráfordított költségek térüljenek meg. Ez evidens, azonban a könyvre megvásárlásakor mégsem termékként, árucikként tekint az olvasóközönség. Ebből fakadóan az ember hajlamos megfélemlíteni arról, hogy a könyvkiadás napjainkban nem „kulturmisszió”, hanem tipikus termelek-eladok jellegű üzlet.

A szerepjátékok jövőjét nagy valószínűséggel a kereskedelmi szférában fogják eldönteni. Az utóbbi idők RPG megjelentetéseit tekintve az olvasóközönség igénye nem sokat nyomott a latban. Egyre-másra jelentek, jelennek meg ma is a könyvpiacra kis példányszámú alapkönyvek. Ezek általában néhány unott kritika után nyom nélkül eltűnnek. Komolyabb kiadó nem is foglalkozik ilyesmivel, inkább lelkes dilettánsok erőfeszítései ezek. A nagyobb kiadók a jövedelmezőbb tucatregényekre specializálódtak. Ez a trend afelé mutat, hogy igazán komoly szerepjáték, megfelelő támogatással (kiegészítő kötetek, modulgyűjtemények, nyilvános fórum) nem fog betörni Magyarországon. Hogy a fantasy könyvek áradata megtörik-e, és ha esetleg igen, pontosan mikor, lehetetlen megjósolni.

Ilyen feltételek mellett a további minőségromlások két lehetőséget vetítenek elénk. Az egyik út, hogy a játék, szleng kifejezéssel élve „beáll”. Nagy általánosságban mindenki tudni fogja, mi is az RPG, maga a rendszer pedig hétköznapivá és unalmassá válik, néha abszolút érdektelenség közepette, megjelenik hozzá egy-egy kiegészítő, a játékosok átlagéletkora pedig négy-hat évvel a fiatalabb korosztályok felé tolódik el. A másik lehetőség, a kezdeteket idéző szűk baráti társaságok, melyek kluboktól elszigetelten játsszák valamelyik

haladottabb - ergo nem hazai fejlesztésű - RPG rendszert.

A két lehetőség nem zárja ki egymást, hosszú távon mégis az utóbbi a valószínűbb, s a folyamatot nagy mértékben gyorsítja az egész világon végigsöprő kártya-őrület. Mivel az alap itt is a fantasy - illetve a kezdetekkor az volt -, közvetlen hatása azonnal jelentkezett a szerepjátékok világában: az újdonság még lejjebb nyomta az RPG piacot. A kártyagyártók pedig mindent megtesznek, hogy aki egyszer hozzájuk pártolt, azt meg is tartsák a gyűjtögetős kártyajátékok mellett.

Fennáll azonban egy harmadik alternatíva lehetősége is - és néhány kiadó fáradozik a megvalósításán -, a minőséghez való visszatérése, úgy a szerepjátékkiadás, mint a fantasy irodalom terén.

Egy játszhatóság szempontjából rugalmas és élvezhető rendszer kifejlesztésénél vagy átdolgozásánál - ha az alapok megfelelőek - kis létszámú szerzőgárda rövid idő alatt komoly eredményekre lehet képes. Ennek egyetlen feltétele egy jó vezető, aki átlátja az egész rendszert, és határozottan kézben tudja tartani a fejlesztőcsoportot. Kormányozni lehet demokratikus módszerekkel, játékrendszert fejleszteni nem. Ma

Magyarországon két szerepjátékkal foglalkozó kiadó igyekszik kissé kaotikussá vált rendszerét olyan formába pofozni, ahogy azt annak idején alkotói megálmodták.

E restaurációs folyamat - amennyiben sikeres lesz - létrehozhat egy, a mainál ugyan szűkebb, ám igényesebb szerepjátékos réteget, azt viszont huzamosabb időn át képes fenntartani és kiszolgálni.

Persze meglehet, hogy jócskán melléfogtam. Elképzelhető, hogy az ilyen, intellektuális alapú fantáziajátékok életkora tizenöt-húsz év, aztán végük, legfeljebb szép emlékeinkben élnek tovább.

*iam proximus ardet... - lat. A veszély már közel van

1998.06.

Szerző: Galántai János

Forrás: Rúna magazin IV.évf./3.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely