

A játékegyensúly



Játékegyensúly. A szerepjáték könyvekben időnként felbukkanó, misztikus szó, ami sokkal gyakrabban került elő a személyes és fórumos beszélgetéseken, mint egyfajta végső érv. Valami olyan megfoghatatlan dolgot testesít meg, amit sokan értéknek gondolnak, és anélkül is elhisznek, hogy pontosan végiggondolják, definiálnák, hogy mit is értünk alatta, esetleg megvizsgálnák jellemzőit. Cikkemben a játékegyensúlyt járom körül, mind a szót, annak értelmezéseit, értelmét és működését, értékét és a mesében történő lehetséges alkalmazását.

A játékegyensúly jelentése

A játékegyensúly szó meglehetősen meghatározatlan a MAGUS játék-irodalomban. Az első szabálykönyvben, a KKUK-ban fel sem bukkan, és a Rúna cikkekben is csak elvétve fordul elő. A játékosok között mégis elterjedt, és már a MAGUS Lista idejében bekerült a köztudatba, ezt világosan láthatjuk, ha csupán a megmaradt MAGUS Listás cikkeket áttanulmányozzuk. Mégis, ott is igen definiálatlanul maradt fent, és többféle, sokszor nem azonos értelemben használták. Nem kell sokat keresgélni az interneten, hogy rátaláljunk a játékegyensúly szó alkalmazására, elsősorban a számítógépes játékok világában, ott is különösen a több szereplős, Internetes szerepjátékok, az MMORPG-kkel kapcsolatban.

Amennyiben magát a szót vesszük vizsgálat alá, valamiféle játékon belüli egyensúlyt jelent. Nyilván a játék szereplőire, résztvevőire vonatkozik, azaz a játékosokra. Nekik kell egyensúlyban lenniük, pontosabban a lehetőségeiknek. Ennek a szükségessége belátható egy társasjáték, sőt, egy MMORPG esetében is, ahol több játékos fordulhat elő, így nyilvánvaló igény az, hogy valami idealisztikus igazságosságot szem előtt tartva egyenlő esélyekkel indulhassanak a játékban. Hogy miért? Ez a fontos: hiszen egymás ellen játszanak (vagy akár játszhatnak). Minden versenyben, az ezekből elszármazott játékokban igyekeznek megvalósítani a szervezők, a játék alkotói azt, hogy az egymással versengők egyenlő esélyekkel indulhassanak. Erre már az első, ókori játékok esetében is számos példa akad, gondoljunk csak az olimpiákra, vagy akár a kezdeti sakk-játékokra. A mai alap társasjátékok, sportversenyek, és számítógépes játékok esetében is megmaradt az elv, az igény az azonos esélyekre, és eszerint is igyekeznek felépíteni őket.

Az egyensúly esélye azonban elérhetetlennek látszó messzeségebbe szökkent az igazán bonyolult játékok megjelenésével, legyen az egy olyan társasjáték, ahol számtalan különböző tulajdonsággal felruházott szereplő verseng, vagy éppen egy MMORPG,



ami már az asztali szerepjátékokhoz nagyon hasonlóan különböző tulajdonságokkal rendelkező (faj, kaszt, különleges képességek) játékos karakterek részvételével zajlik. Noha az utóbbiban az „egymás elleniség” is felhígult a játék színes lehetőségei között, és megjelent az összedolgozás igénye, lehetősége és követelménye is, a „PvP” (Player vs. Player) lehetőségek még mindig megvannak és igen fontosak. Teljesen jogos hát az igény, hogy egyenlők legyenek az esélyek. A megvalósítás azonban már nehéz, hiszen nem azonos karakterek vagy csapatok játszanak. Hogyan lehetne egy rendszerben összevetni mondjuk az ork nagyobb erejét mondjuk egy elf gyorsaságával? - hogy csak egy nagyon leegyszerűsített kérdést vessek fel. Valószínűleg sehogy, és ezért vannak tele az MMORPG-s fórumok a játékegyensúly körül folyó fórumtémákkal, illetve mindenféle javító és kiegészítő „patch”-ekkel (nyilván ez utóbbiak nem csak erről szólnak - de az interneten bőven akad ilyen is). Talán egy társasjáték esetében, - ahol a környezet, az egész játékmenet is korlátok közé szorított, - megvalósítható. Talán egy számítógépes játék esetében, ahol legyen az bármennyire szabad, mégiscsak az előre megírt program szigorú keretei közé szorított, megvalósítható legalább nagyjából a játékegyensúly. Anélkül, hogy szakértő lennék ezekben a játékokban, el tudom képzelni, hogy a különböző tulajdonságok azonos számú és nehézségű kihívásokkal szembesülnek, és hogy egyes előnyöket azonos mértékű hátrányok is sújtanak.

A játékegyensúly az asztali szerepjátékban

Cikkemben azonban a játékegyensúly kérdését az asztali szerepjáték viszonyrendszerében vizsgálom. Úgy gondolom, hogy az erről való gondolkodást, az elvet - ahogy sok minden mást is - a szerepjáték is a korábbi játékoktól örökölte. Csakhogy a szerepjátékban van egy alapvető különbség a többi játékhoz képest, és a hagyományos játékokról alkotott képpel szembe menő jellemző: a résztvevők nem egymás ellen játszanak. Természetesen a szabályok szerint ez megvalósítható, de a játék nem erről szól, nem erre készült. Sem több résztvevő esetén nem arról szól a játék, hogy a játékosok egymás legyőzésére kellene, hogy törekedjenek, hogy egymással versengjenek, sem a játékosoknak nem feladata, hogy együtt vagy

külön-külön legyőzzék a játék „másik résztvevőjét”, a kalandmestert. Gyakori mesélői hiba, vagy inkább hibák összessége vezethet oda, hogy a játék arról szól, hogy a kalandmester „megküzd” a játékosokkal, és a két fél igyekszik burkoltan vagy nyíltan a másik fölé kerekedni, de ez hatalmas hiba - általában meg is öli a szórakozást, hiszen a játék nem erről szól! Amennyiben viszont mindannyian egymás mellett játszunk, akkor teljesen fölösleges az az elv, hogy mindenkinek egyenlő esélye legyen a másikkal szemben - merthogy ez fel sem merül. Sokakkal találkoztam, akik eleve a szerepjáték lényegét sem voltak képesek megérteni, felfogni vagy elfogadni, mondván: „- De hát ki nyer?” Van ilyen vélemény is, és ugyanígy van olyan is, aki nem tud kilépni a fenti beidegződésből, és ennek, vagy esetleg negatív élményeknek a hatására nem tud elrugaszkodni attól, hogy neki mindenkit „le kell győznie”, avagy képesnek kell lenni magát megvédeni, mert tart tőle, hogy mások ellene tesznek, így az egyenlő esélyeket szajkózva veti bele magát a szerepjátékba ahelyett, hogy fontosabb dolgokra figyelne.

Ugyanis ez a fajta játékegyensúly az asztali szerepjátékok esetében nem megvalósítható - amellet, hogy nincs is értelme. Nem csak a karakterek számos tulajdonsága annyira sokszínű és átfogó, hogy nem lehet összehasonlítani, nem lehet egy teljesen korrekt és tárgyilagos és matematikailag kiegyensúlyozott rendszerben összevetni őket. Hogyan lehetne összevetni egy félelf infralátását egy varázsló rúnamágia képzettségének lehetőségeivel? Számos példát hozhatnék még. Nem lehet pontosan mérni ezeket és teljes egyensúlyt teremteni. Nem lehet ezt a sok tulajdonságot azonos eredőre visszavezetni, amit aztán egyenlően osztunk szét. Lehet vele próbálkozni persze, becsaphatjuk magunkat olyan tévhitekkel, hogy például amennyiben minden kaszt azonos mennyiségű Kp értékben kap képzettségeket, akkor jók vagyunk. Valóban? Mindegyik képzettség ugyanannyit ér? És mi alapján határozták meg azok Kp értékét? Hagyjuk... napokat, sőt éveket lehetne foglalkozni ezzel, teljesen fölöslegesen, vagy olyannyira kis

haszon elérésének lehetőségével, ami nem éri meg.

A szerepjátékban előforduló fajok, kasztok tulajdonságai, legyen az képzettség, különleges képesség, vagy bármi, amit a játék során használnak, nem ilyen elven alakulnak ki, és nem is kell, hogy ilyen elvek alakítsák ki. A fajok különleges jellemzői a róluk alkotott kép, a regények történetei, vagy az általános fantasy sablonok alapján kerülnek meghatározásra. Egy ork erős lesz és buta, mert mindenhol az a fantasyban, ez jellemző rá. Egy elf mindig jól lő, elboldogul a természetben, ezért szinte minden játékrendszerben ilyen tulajdonságokat, képességeket kap majd - kezelje ezeket a rendszer akárhogyan is. Nem azért kapnak valamit, mert „ha a másik is kapott”, kapjak én is, és legyen egyensúly, hanem azért, mert nekik ilyennek „kell” lenniük.

Az egyes „foglalkozások”, kasztok, iskolák sem azért lettek úgy kialakítva, hogy valami misztikus és megmagyarázhatatlan egyensúly létrejöjjön, hanem a tolvaj és a fejvadász azért tud lopakodni, mert kell nekik, mert mindenki ilyennek képzelet el a kiképzésüket, és a varázsló is azért ért a mágiához, mert neki pedig „ez a dolga.” Valószínűleg minden faj, kaszt stb. megalkotásánál figyelnek az egyes játékok alkotói arra, hogy amellet, hogy valahogy a játékrendszer nyelvén lemodellezik a könyvekben olvasott, fantáziánkban létező fajokat, kasztokat, azért mindegyiknek legyen előnye, ami alapján választják őket, hátránya, ami leküzdendő nehézségeket ad, és elnagyolt szinten azért egy léptékben lehessen rájuk tekinteni. Látnunk kell azonban, hogy ez egy elnagyolt szempont, és nem is a leglényegesebb. Nem kell, hogy az legyen, és nem is lehet.

A játék kitalált világának nyelvére fordítva sem mutat sokkal több logikát az, hogy mindenki „egyenlő” legyen. Komolyan azt várja valaki, hogy egy több ezer éves varázslórend tudásanyagából, tapasztalataiból biztosított tudás megegyezzen egy utcán nevelkedett tolvaj

tudásával? Ugyanerre mutat rá egyébként Nada korai cikke (Nada - Egyensúly, MAGUS Lista, 1998). Kijelenthetjük tehát, hogy a játék készítőinek nincs lehetőségük, és meg sem éri igazán valamiféle megtámadhatatlan egyensúlyt kialakítani a játék majdani játsszói által választható játékbeli szereplők között. Viszonylagos egyensúlyról, vagy nagyjából kialakított egyensúlyról beszélhetünk esetleg - itt csak a szóhasználat kavarhatja össze a felületes szemlélődőt.

A játékegyensúly kérdése felmerült, és gyakran merül fel a házi kiegészítők kapcsán is. Ez esetben arról van szó, hogy a játékos, kalandmester, önjelölt játékfejlesztő alkot valamit, szabályt, fajt, kasztot, akármit kedvenc játékához. Mivel ezek nem hivatalosak, nem ugyanaz készítette, adta ki őket, aki magát a játékot, így mindenképpen külön kell kezelni őket. (egy másik cikkemben foglalkoztam egyébként a hivatalosság kérdésével: Magyar Gergely - Hivatalos, nem hivatalos, kánon) Az ilyen alkotások gyakran alanyai különböző bírálatoknak, hiszen mindenki - pontosabban a nyomtatott, kvázi hivatalos kiadványok anyagaihoz képest sokkal többen érzik úgy, hogy nekik bírálni kell ilyen írásokat, és egyébként is szabadon megítélheti mindenki, hogy a házi kiegészítőket használja, jónak tekinti avagy sem. Az ilyen eszmecserek során is felbukkan, mintegy végső, megfellebbezhetetlen érvként a játékegyensúly kérdése. A fentiek alapján láthatjuk, hogy miért fölösleges ezt ennyire grammra mérlegelni, és ugyanakkor lehetetlen is. Persze sokkal jobban hasonlítható mondjuk egy házi varázsló a hivatalos varázslóhoz, mint egy varázsló a tolvajhoz, de az összehasonlításnak akkor is ott lesznek a fene nagy egyensúlyba vetett téveszme okán fennálló hibái. Saját tapasztalatom is az, hogy az egyensúlyról papolók hirtelen elcsendesednek, amint jobban beleássuk magunkat az egyensúly kérdésébe, hiszen nincs az a rendszer, ami hibátlanul kimutathatná, mérhetné azt az állítólagos egyensúlyt, amire sokan hivatkoznak - milyen érdekes fricskája a sorsnak.

Sokkal célravezetőbbnek tartom az arányok vizsgálatát és megtartását, az erre való odafigyelést. Ez azt jelenti, hogy nem is feltételezzük az egyensúlyt, hiszen elméletben levezettük, hogy nincs ilyen. Viszont az eredeti játékban vannak arányok. Mondjuk egy varázsló fele annyi Kp-t kap, mint egy tolvaj. Akkor ezt az arányt tartjuk meg a házi alkotások során is, és a kitalált házi varázsló se

kapjon több Kp-t, mint a tolvaj. Az arány megtartását kell követni minden hasonló esetben. Amennyiben ezt sikeresen megvalósítottuk, akkor megmaradt az arány, és így elfogadható, minden bizonnyal játszható, de semmiképpen nem más arányú a házi alkotás - persze ehhez még más szempontok is kellhetnek, itt csak a „játékegyensúlyt” vizsgálom. Fontos, hogy az arányt tartottuk meg, nem az egyensúlyt. Talán mondani sem kell, hogy az arány sem mérhető le, számolható ki pontosan, csupán hozzávetőlegesen.

A valódi „játékegyensúly”

Érdeemes a témában elolvasni Raoul Renier, Gondolatok a játékegyensúlyról és John Wick, A sakk nem szerepjáték - a játékegyensúly illúziója című cikkét is, amik szintén a játékegyensúly kérdését boncolgatják. Ugyanazt a következtetést vonják le: a játékban, mint rendszerben, nincs, valószínűleg nagyon nehezen megvalósítható, és nem is kell, hogy legyen, mégis valamiféle álomként üldözzük a játékegyensúlyt. Kell viszont, hogy legyen ilyen a játék során. Miről szól a hagyományos játék? Ketten versengenek - legyenek hát azonos körülmények, lehetőségek. Miről szól az asztali szerepjáték? Szórakozásról, persze, nem egymás legyőzéséről. A játékról, a sikerélményről, az érdekes történetekről. Arról, hogy mindenki hasznosnak érezhesse magát, mindenki legyőzhesse a saját ellenfelét, mindenki megoldhasson valami problémát, vagy hogy mindenki hozzátehesen valamit a nagy, közös ellenfél legyőzéséhez. Ennek kell hát egyensúlyban lennie, nem a karaktereknek. Annak, hogy azok hogyan érvényesülhetnek a játék során.

A szerepjáték során egyszerűen nem működik az, ami egy kötött társasjátékban, vagy ami az MMORPG-kben megy. Nem lesznek azonosak a körülmények, nem is számolhatók ezek előre ki. Hiszen pontosan a szabadság a lényeg. Az, hogy „arra megyek, azt csinálom, úgy oldok meg dolgokat, ahogy akarok”. Nem lehet kiszámolni, pontosan előre tervezni, hogy ha az egyik karakter valamiért erősebb, akkor azt majd a pályán nehézségek elé állítom, ami kiegyensúlyozza majd azt, hogy a másik karakter nem tud olyanokat. Hiszen a játékban akármi történhet. Ezekért a történésekért pedig a Kalandmester a felelős.

A Kalandmester a kulcs ebben a dologban, amit hívhatunk akár játékegyensúlynak, csak más értelmezéssel, ahogy Raoul Renier tette, vagy nevezhetjük reflektorfénynek, ahogy John Wick. A lényeg: a kalandmester tudja valóban azonos élménnyé gyúrni a játékot a játékosok számára. Ő figyelembe tud venni minden szempontot, és jó érzékkel manőverezhet az eseményekben, a játék világának körülményeiben. A kalandmester az, aki megtervezi és megvalósítja, hogy melyik karakter - tehát játékos - milyen nehézségekkel, feladatokkal és persze élményekkel találkozik. Ő az, aki adott esetben segít megoldani ezeket kihívásokat a kalandmesteri oldalról, esetleg könnyít rajtuk, vagy éppen nehezít és újakat is ad, amennyiben túl hamar kész, vagy túl könnyen ment. Ő lesz az, aki szétválasztja a csapatot, és külön kihívásokat ad majd azoknak, akik esetleg a többiek árnyékában nem tudnak érvényesülni. A kalandmester fogja majd fontossá tenni bizonyos helyzetekben azokat a karaktereket, akik alapesetben nem váltak azzá. Ő fogja megkérdezni azokat, akik éppen nem beszélnek. A játék világából kilépve, a fizikai valóságban is a kalandmester fog rá ügyelni, hogy aki túl sokat beszél, és elnyomja a többieket, azt „lelőjék” kicsit, és mások is szóhoz jussanak. Ezt kell tennie, különben nem kalandmester, csak egy mesélő, aki felolvassa a kalandot, vagy éppen elmondja, amit olvasott, esetleg vet néha kockát - de kalandmesternek lenni sokkal nehezebb feladat.

Ugyanígy a kalandmester lesz az, aki akarva-akaratlan, de pillanatokon belül felboríthatja a játékegyensúlyba vetett hitünk illúzióját. Erősebb egy varázsló, mint egy tolvaj? És mi történik, ha a játékban valamilyen körülmény miatt éppen nem működik, netán másképpen működik a mágia? Egy lovag legyőzi az összes ellenfelét, míg egy bárd nem? Mi lesz, amikor találkoznak az olyan ellenfelekkel, akiket nem lehet karddal legyőzni? Sorolhatnám még a példákat. Akármilyen tulajdonságot, képességet ragadunk ki, biztosan tudunk olyan helyzetet teremteni a játékban, amikor az hasznosabb lesz, vagy éppen haszontalanná válik, lehetőséget

teremtve, vagy éppen lehetetlenné téve az érvényesülést.

Ha esetleg eljátszunk a gondolattal, hogy létezhet grammra pontosan kiegyensúlyozott rendszer, akkor sem működik majd egy asztali szerepjáték vonatkozásában. Hiszen a kalandmester személye, a kalandmesterek változó személye, hiszen ugyanazt a rendszert több különböző kalandmester meséli, ugyancsak nem teszi majd lehetővé azt, hogy mindenkinek minden, a játékban résztvevő tulajdonsága azonos módon érvényesülhessen és azonos erőt jelentsen. Lesz, aki nem meséli ugyanúgy ezt vagy azt, lesz, aki nagyobb hangsúlyt ad kis értékű pontoknak is, és lesz, akinél erősebb tulajdonságok, képzettségek sem érnek majd annyit. Nem is beszélek az olyan egyéni meglátásokról, ami szerint ez vagy az a tulajdonság, ez vagy az a képzettség fölösleges. Hiába számolták ezt bele annak idején a szuper-jatékegyensúlyos rendszerbe, nem működik majd. Biztosan sok mindenki számára ismerős, amikor bizonyos kalandmestereknél nem probléma a szépség tulajdonság különösen alacsony értéke, míg mások ugyanannak a játékosnak lemesélik, hogyan undorodik karakterétől mindenki. Tehát ha lenne is egy játékegyensúlyt megvalósító rendszer, akkor is csak addig „működne”, amíg nem használják azt.

Szólnom kell még a játékegyensúly egy sajátos értelmezéséről, amit nem is olyan régen olvastam egy szerepjáték fórumon. Ez pedig a játékegyensúlyt a játékosok lehetőségei és az őket korlátozó szabályok, és az NJK-kat (a kalandmester által irányított Nem Játékos Karakterek), azok lehetőségeit és az őket érintő szabályokat vetette össze. Tehát, hogy a KM-nek és a játékosnak is ugyanazt szabad. Ez, ha lehet, még nagyobb mértékű félreértelmezése ennek a misztikus fogalomnak. És nagyon nem helyes, nagyon nem igaz. A KM-nek mindent lehet, és nem azért, mert ő valamiféle isten, vagy különb

a játékosoknál, ahogyan a játékos sem ér semmivel kevesebbet, semennyire nincsen megalázó helyzetben, nem kell küzdenie az ellen, hogy a Kalandmesterének mindent lehet a játékban és mindig igaza van. A Kalandmester nem a játékos ellen van és a játékosnak sem szabad a kalandmester ellen lennie - még gondolkodásban sem. A kalandmesternek sokkal több lehetősége lesz, sokkal rugalmasabban kezelhet bármilyen szabályt annak érdekében, hogy a játékosainak jó szórakozást, érdekes kalandot, megfelelő kihívást biztosítson. Aki ezt játékosként nem tudja kezelni, elfogadni, megemészteni, az ne üljön le játszani, mert az még nem neki való, és csak problémákat okoz.

Azonos élmény

Úgy gondolom, hogy a játékegyensúly szót kellően körbejártam, és indokoltam, hogy az asztali szerepjátékban mennyire értelmetlen a valószínűsíthető eredeti jelentésének fényében és mennyire hiábavaló ragaszkodni hozzá és folyamatosan üldözni, törekedni rá. Megpróbálhatnánk másik jelentést társítani hozzá, de ez rendszerint nehezebb, mint elvetni és valami olyan szót találni, aminek nem kell mindenkiben átírni a jelentését ahhoz, hogy érdemben lehessen beszélgetni a szerepjáték elméletéről. John Wick a reflektorfényt használja, akár ezt is bevezethetjük. Én célszerűbbnek tartom az „Azonos élmény” kifejezést. Ez leírja, hogy a játékosoknak nem a lehetőségeik, a karaktereik különböző képessége a fontos, hanem az, hogy a játék során azonos mennyiségű és minőségű élmény érje őket, hogy minden játékos egyenlő mértékben részesülhessen a játék lényegéből: a szórakozásból. Lesz majd lovag, aki már az ötödik zombit vágja le hősiezen, és senkit nem zavar majd az, hogy a tolvaj háromszor annyi Kp-ból szerzett magának százalékos képzettségeket, és mégsem tud egyetlen zombit sem megölni. Az ő játékosja azért nem a lovaggal, hanem a tolvajjal jött játszani, mert neki az az élmény kell, hogy a tolvaj elrejtőzhessen előlük, ellopakodhasson mellettük, vagy kilopja a szemüket is.

Ez a fontos, erre kell figyelnie a kalandmesternek. Ez a lényeg, nem pedig valami megfoghatatlan dolog, amivel minden karakterötletet, meg kiegészítőt meg lehet torpedózni. Az egyensúlyt a résztvevők egyenlő mértékű szóhoz jutásában, szórakoztatásában,

sikerélményében kell megteremteni, és ehhez nem kell patikamérlegesen egymáshoz méretezni a karakterötleteket, kasztokat és alkasztokat. Sokkal fontosabb dolognak vélem azt, hogy a kalandmester a kalandot állítsa úgy össze, a játék közbeni rögtönzéseket valósítsa úgy meg, hogy mindenkinek jusson lehetőség. A játékvezetés, a játékosok kezelése szerintem sokkal előbbre mutató, mint egy megfoghatatlan ábránd után szaladgálni - egy helyben.

Felhasznált irodalom:

- Gondolatok a játékegyensúlyról - Raoul Renier - (2013)
- A sakk nem szerepjáték - a játékegyensúly illúziója - John Wick (2015, Fordította: Éberem Örökdő)
- Egyensúly - Nada (MAGUS Lista, 1998)

2016.04.14.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergerly@kalandozok.hu