

KLEINHEINCZ CSILLA

Újraosztás



KLEINHEINCZ CSILLA (1978) Budapest

Hogy ez csak játék? Hadd mondjak neked valamit, barátom: ennél komolyabb játék nincsen. Számok és dobások, persze, de a véletlennek sokkal kisebb a szerepe, mint gondolnád. Stratégia, barátom, stratégia! Megfelelő alapok, iskolák, kapcsolatok, vizsgák, jól megválasztott ellenfelek, ugyanúgy, mint nálad és nálam, csak egy karakteren keresztül.

Minden az elején dől el, érted? Milyenek tervezed meg a karaktert, akit irányítasz? Legyen erős? Intelligens? Agilis? Választanod kell, rangsorolnod, vajon mire lesz szüksége a játék során.

Rendben, te még sosem indítottál karaktert. De a játékról neked is van fogalmad. Nem az a régi vonalas marhaság, sárkányok és tömlöcök, vámpírok és kiberzsokék. Nem, ez az igazi cucc. A valódi élet leképezve kicsiben. Osztályterem vagy míting, iskolaudvar vagy csapatépítő tábor, látod a párhuzamokat. Ugyanaz a séma, ugyanazok a számok, és ugyanolyan dobások. Ugyanúgy vérre megy. Ezért kell mindent kézben tartani. Végző soron, amit a karaktered tesz, az rád vet valamilyen fényt. Jót, rosszat, nem mindegy ám.

Hogy nem csak ezen múlik? Hogy majd a többi karakter is odateszi magát? Hát ki nem szarja le, most komolyan? Te rábíznád az életed arra, hogy Józsi megdobja-e az egész partinak a mentőt, és kész lesz időben a beadandóval? Nem, egyedül meg kell tudni oldani mindent, mert nem számíthatsz sem a szerencsére, sem a többi játékosra. Keménynek kell lenni. Egy ki-bebaszott hősnek, aki tervezhetően gyűjti a pontokat, lépi a szinteket, csengeti a pénzt. Először még csak nyuszis matricákat, kisötösöket gyűjt, aztán magasabb szinten majd kitermeli a kocsit, a házat, a családot, a következő partit, és aztán ő indíthat új karaktert.

Mert a végén... a kampány végén ott lesz a végső ellenfél. Ott majd kiderül, elég tapasztalati pontot sikerült-e összegyűjtened.

De mondom: minden az elején dől el. Hogy arra költöttél-e a karakteralkotás során, amire kellett, amire szükség lesz. Sikerült-e jobban trükközned, mint a haveroknak, a legtöbbet hozod-e ki a lehetőségekből. Jó-e a háttér, amivel megtámogatod, aztán jól hasznosul-e a karakterre fordított pénz. Neked magyarázom, mi a megtérülési terv?

Különórák, tanulmányok, stratégiailag megválasztott ajándékok és ígéretek, amiket mind át tudsz számolni pontokra és befektetésekre.

De tudod, jó lenne átbeszélni ezt a mesélővel néha. Persze, már egy csomó kaland lement az elmúlt években, és nem mondom, hogy nem nőtt a szívemhez ez a karakter, de azt hiszem, az elején valami félrement. Nem mondom, hogy átbasztak, az túl erős volna, de szerintem össze lehetett volna hozni még egy kis előnyt. Mert amikor azt látom, hogy más a maga karakterével jobban veszi az akadályokat, akkor azért felmerülnek bennem kérdések.

A múltkor is, amikor a nyári táborban a kölyköknek hidat kellett építeni a patak fölé abból, amit az erdőben találtak... A többiek simán megdobták a képességpróbákat, az én karakterem viszont beleesett a vízbe. Beleesett, aztán nem is próbálkozhatott újra, kivonták a sztoriból. Kis lúzer.

Ne érts félre, nem a mesélőt hibáztatom: a vízbe esés esélye konkrét százalék. A világ működésének kőkemény szabályai vannak, ezzel nincs is mit tenni, ugyanakkor, ha csak egy ponttal magasabb a karakter ügyessége...

Szóval, szívesen mondanám a mesélőnek, hogy mi az ábra, hogy szeretném átbeszélni vele az eredetileg szétozott pontokat, nem lehetne-e újraosztani őket, mert meggondoltam magam. Lecsípni innen-onnan, hogy cserébe erősebb legyen, okosabb, dörzsöltebb.

Érted, én arra készültem, hogy ez egy könnyű kaland lesz, hiszen annak idején ezt mondta mindenki. Sztenderd modul, mindenki végig tudja játszani. Nekem is ment annak idején, pedig nekem meg kellett küzdenem azért a pénzért, amit most játékosként szabadon ráköltethetek a karakterre.

De a mesélő rám sem bagózik, mintha azt üzenné, hogy most már késő. Éveken keresztül rendben volt minden, most már nem lehet változtatni.

Pedig akkor sem volt rendben. Jó, az elején tényleg nem vettem észre, hogy a karakter alulteljesít. Az első időszakot majdnem végig Juci vitte, mert nekem dolgom volt, párizsi kiküldetés, hát nyilván nem jöttem vissza a karakter sztorija kedvéért. Juci pedig nem panaszkodott, csak vitte a kezdeti alacsony tapasztalati pontos küldetéseket, az egyhangú rutinkalandokat meg a bányász sztorikat, amik sosem léptek túl egy tamagocsi életben tartásának bonyolultságán. Neki megfelelt a karakter így is. Neki megfelelt volna bármilyen karakter.

Amikor viszont beszálltam én is, és átvettem a karaktert, egyre gyanúsabb lett, hogy át lettem verve. Ahogy kezdtem tudatosan építeni a vizsgákon keresztül, észrevettem, hogy döcög az egész. Biztosan voltak az elején még pontok, amiket szétozhattam volna a képességek között, amit akkor nem vettem észre, mert a többiek úgy húztak el mellettem, hogy csak úgy füstölt. Aztán a szégyen. Az én karakterem lett az, akire nem lehetett rábízni a harcot, mert ugyanakkora esélye volt annak, hogy kiütik, mint hogy benn marad küzdeni.

Én nem ilyet akartam. Hősről volt szó, nem? Biztos kalandokról, tudod: egyik csapat a másik ellen, tanulmányi versenyek, ahol betáplálsz a tapasztalatot és felhúrod a tudásértékeket. Kiszámítható jutalmakat ígértek nekem, nem pedig ezt az új rendszeres baromságot. Mentális egészség pontok? Kinek kell ez?

Szóval kezdett egyre jobban bosszantani a játék. Kiszállni persze nem lehet. Viccelsz? Hagyjam veszni az eddig beleölt időt? De ha más csálhat... Nem csálni akarok persze, hanem csak... görbíteni kicsit a szabályokon. Újraosztani a pontokat. Ez méltányos kérés, nem?

Juci nem szólt, mert ő sosem szól semmiért, ő különben is minden játékot úgy játszik, mintha Barbie-val és Kennel kellene elbáboznia valami szirupos hazugságot. Ezek a játékok, ahol a verseny a lényeg, lenyomni az ellenfelet, fejlődni, fejlődni, hogy a te karaktered legyen a legerősebb, nem neki való. Nem tud előre gondolkodni.

Persze sokan nem látják úgy előre a sztorit, mint én. Az ő bajuk. De ezért sem értem, hogyan húzhattak el mellettem ezek a nyomok a túlgondolt, egyedinek kikiáltott karaktereikkel. Minek túlbonyolítani az előtörténetet, cizellálni a semmire nem jó kézműves képességeket, amikor úgyszólván az a lényeg, kit ver le a végén? Vagy hogy le tudja-e egyáltalán verni a végső ellenfelet.

Mert nem a szerencsén múlik. Nem a kockán, a tízeseken, természetes húszasokon, random csatákon. Hanem a hozott pontokon és azon, hogy átlátod-e a játékot, mire megy ki az egész. Okosabbnak kell lenni, mint a mesélő. Tudnod kell, hol próbál majd megszívni, és úgy elosztani a tapasztalati pontokat, hogy ne tudjon megfogni.

De itt most valami nem áll össze. És amikor felhoztam Jucinak, azt mondta, márpedig a karaktert nem lehet lecserélni, mégis mit képzelsz, de ha aka-

rom, indítsunk újat, amelyikkel előlről kezdhetem a piti kalandokat, amíg fel nem hozom erre a szintre. Ő benne lenne. Még jó.

Tudod, mit gondolok? Hogy a mesélő direkt szívát. Hogy kimondottan engem akar megszívni. Úgy tűnik, persze, mintha mindenkivel egyenlően bánna, de ezek a helyzetek, ezek a kalandok egyre furábbak. És a karakterlapba is tuti belepiszkált. Csal.

Hogy honnan veszem? A múltkori patakos eset után elhatároztam, hogy többet ilyen nem fordul elő. Úgyhogy átnéztem a karakterlapot, és feltűnt, hogy nőtt a karakter félelemértéke. Esküszöm, hogy a nyári tábor előtt sokkal alacsonyabb volt. Vagy akár tavaly. Jó, mondtam magamban, biztos erre is létezik valami szabály, dobni kellett a parára, vagy valami. Akkor majd javítok rajta. Ha a karakter újra szembesül a félelem tárgyával, újra dobhat arra, szembeszáll vele, vagy megfutamodik. Ha sikerül a mentődobás, lecsökkentheti a félelempontjait. Világos, nem? Beleesett a patakba, úgyhogy olyan helyzetekbe vittem, ahol számított az egyensúlyérzék. Kötélpálya, sziklamászás, talajtorna... Tudod. Aminek elvileg mennie kellene. Ezen a szinten melyik kölyöknek nem megy?

De ő minden mentődobását elbaltázta. Egyre jobban parázott, már a karatén is a legbénábbak között van, elbénázta az övvizsgáját is, ami rohadt égő volt, és most ott tartunk, hogy nem érdemes vele próbát sem tenni.

Pedig muszáj lenne, mert én látom előre, mi jön a játék végén, és ott csak akkor győzhet, ha ő a legerősebb, a legképzettebb, ha ő gyűjtötte össze a legtöbb pontot, kapcsolatot és tapasztalatot. Én csak a legjobbat akarom. Neki is. Vagy csak a legjobbat, pont.

De csal a játék, csal a mesélő, és az elején lett ez elrontva, amikor ezt a karaktert kaptam. Ezt a szerencsétlenséget, amelyiket nem lehet rendesen fejleszteni, amelyik a kalandok felében részt sem vesz, csak súlytalan mellékküldetéseken kalandozik, amiket fárasztó végigjátszani. Ilyen kooperatív szarságokon. Van, hogy átengedem Jucinak, vagy egyszerűen csak hagyom, hadd menjen a karakter a színpalak mögött. Közös pizzasütések meg nagymamázások, csupa tölteléksztori. Engem ez nem érdekel.

Nem ilyen karaktert akartam. Így nem akarom folytatni, de muszáj. Mert mindenki játszik, és ha én kiszállok is, a karakter akkor is megy tovább, csak valaki más irányítja, vagy éppen senki sem. De ha bénázik, mindenki a játékost hibáztatja. Vagyis engem. Hiszen az én karakterem, nem?

Akkor már inkább fogcsikorgatva viszem tovább én, osztom helyette a pontokat arra, ami helyes, matek, vitakör, harmadik nyelvi szakkör, foci, és nem érdekel, hogy ettől megborulnak az érzelmi értékei, azok úgyis csak új hülyeségek a játérendszerben. Az én időmben még egyik karakternek sem voltak ilyen értékei, nem is csúszkált semerre a félelem és a mentális egészség skálája, csak mentünk, gyűjtöttük a pontokat, győztünk és győztünk és győztünk, ahogy megkövetelték tőlünk, és nem sírtunk, nem mondtuk, hogy nem akarunk játszani, hogy egy másik történetben akarunk karakterek lenni, és különösen nem írtuk a saját történeteinket.

Mert akárki akármit mond, egyetlen történet van, ami számít. Jöhetsz azzal, hogy azt a mesélő írja, de nagyon nincsen igazad, barátom. Valójában az írja, aki elég erős hozzá, aki annak idején arra költötte a tapasztalatát, amire kellett, aki haladt előre töretlenül, képességpróbáról képességpróbára, és aki tudja, hogy a szerencsének semmi szerepe nincsen. Csak annak, hogy mit szerezte meg, hogyan hasznosította, és amikor eljutok a végső ellenfélhez, bebizonyítom, hogy csak ez számított, és miután legyőzöm, legendás leszek.

Ez az én történetem, és az én karakteremet én irányítom, akkor is, ha a mesélő átrendezi a pályát, átírja a kalandokat és a próbákat. Addig nem engedem el, amíg meg nem küzd a maga végső ellenfelével.

Küzdünk egymással. Ő igyekszik abban a kalandban teljesíteni, amit én jelölök ki neki, mert ezt követelem tőle. Elvégre én tudom, hogy milyennek kell lennie a történetnek. Világos hierarchiákból, jutalmakból és büntetésekből kell állnia, mint egy régi kvarcjátékban, ahol mindennek megvolt a világos következménye, és a figura csak bizonyos helyeket és helyzeteket vehetett fel.

De mindeközben a karakter mégis változik, az értékei egyre rosszabbak, egy másfajta meséhez igazodnak, amit egyre kevésbé látok át. Már abban sem vagyok biztos, hogy a mesélő kézben tartja a sztorit egyáltalán. Csak a hangját hallom a fejemben, ahogy vég nélkül narrál, de ez is sokszor elvész a semmiben, és olyankor megriadok. Mintha mások volnának a szabályok, mint amiket én ismerek, és nem világos, mik a helyes döntések. Gurulnak a kockák, látom a számokat, és nem értem, hogyan jöhettek ki. Hiszen én mindent megtettem.

Most kellene váltani, visszaszerezni a karakter felett az irányítást, mielőtt teljesen átalakul, és már rá sem fogok ismerni. Mielőtt az új értékei kezdik meghatározni a kalandot. Próbák és vizsgák helyett belső utazások, félelempróbák és akaraterő-dobások jönnek. Idegen terep. Látom, ahogy húznak el mellette a többiek, és a karakterlapján egyre csak kúszik felfelé egy olyan érték skálája, amiről nem beszéltünk az elején, amilyen nekem sosem volt. Ellenállás, áll a lapon, de mi ellen, meg tudod ezt mondani nekem? A lényeges csatákban, amiket a rendszer, az iskola, a házik, a másik focicsapat ellen kell vívni, nem használja az erre félretett kockakészletét. Csak gyűjti. Ott sorakoznak a karakterlap mellett, csupa tízes kocka, bevetésre készen.

Minden alkalommal, amikor dobok a karakterre, hajszolom a próbatételeken és labirintusokon át, egyre gyűlnek oldalt a kockák. Fél szemmel már mindig azokat lesem. Talán a végső ellenfélhez tartogatja őket.

Zavar, hogy nem látom előre, mi ennek a sztorinak a vége. Mi a nyerő stratégia? Meg kellene beszélnem a mesélővel, de vele nem tudok beszélni, talán soha nem is tudtam igazán. Megállás nélkül folyik a játék, a mesélő duruzsol a háttérben, meséli az egyre idegenebb történetet. Kétségbeesve próbálom gyűjteni a pontokat, ismerős ellenfelek ellen küldöm a karaktert, akár egyedül is, pedig tudom, hogy ha magányos, nő a félelemértéke. De ha én meg tudtam birkózni ezekkel, te is meg tudsz, fiam, hát nem? Az sem érdekel, ha folyton lesérül. Mert akkor mi van? Kevesebb tapasztalati pontot kap, és költeni kell a gyógyulásra, de így lesz hős az ember. Én tudom, én végigmentem ezen. Az én játékosom tudta, mi a jó nekem.

Közben gyűlnek a tízes kockák a lap szélén, és egyre biztosabbá válik, hogy van itt stratégia, csak nem az enyém. A karakterem készül valamire. Amikor nem én játszom vele, akkor a külön küldetéseken, a színpalak mögötti háttérmesélések során szövi a terveit. Gyűjti az erejét. Növeli az ellenállás értékét.

Ő is halad valami felé, és kezdek gyanakodni rá, hogy ő, velem ellentétben, látja, hová fut ki ez a történet. Ő tudja, ki a végső ellenfele.

Most kéne váltani, kiszállni ebből a játékból. Mielőtt a karakter elkezdené csörgetni a kockákat. Mielőtt dobna.

Mert azt hiszem, tudom, ki ellen gyűjtötte a tízes kockákat, minden ráerőltetett próbatétel után egyet. Ki lesz a végső ellenfele. Te is kezded sejteni, igaz?

Én azonban eddig egy másik játék stratégiája szerint gyűjtöttem a pontokat. Nem arra költöttem, amire kellett volna. Az én értékeim egy másik rendszerhez, egy másik történethez igazodnak. Nem tudom, képes leszek-e megdobni a karakterem és a tízes kockái ellen a mentőt.

Ezért kérdezem: visszamehetnénk az elejére?

Szeretném újraosztani a pontjaimat.