

Gulyás Benedek

Badumbala

Egy kártyajáték kibontakozása

A Badumbala egy könnyen megtanulható kártyajáték 3-4 fő részére. A játék 72 lapot tartalmaz. A játék célja, hogy minél több elme-pontot gyűjtsünk össze ellenfeleinktől. Ahhoz, hogy győzelmet érhessünk el, állandóan figyelniünk kell ellenfeleink reakcióit, a játékból kiesett kártyalapokat, valamint fejben kell tartanunk ellenfeleink bekebelezett elméinek a mennyiségét.

A játékidő körülbelül 10-15 perc. A Badumbala nem tesz különbséget gyakorlott és gyakorlatlan játékos között, a szabályokat bárki percek alatt megtanulhatja, a győzelmet pedig jó stratégiával, megfelelő emberismerettel és némi szerencsével könnyen el lehet érni.

A kártyajáték grafikája groteszk, mégis bohókás, ezzel sugallom azt a játékosoknak, hogy egy vidám hangvételű, gyors játékkal fognak találkozni, amely rövid idő alatt garantált szórakozást nyújt. A játék grafikai kivitelezése folyamán akvarell festéket festett textúrákat vegyítettem tustollal megrajzolt formákkal, figurákkal. Négy különböző szín képviseli a négy játékost: piros, sárga, zöld, kék. Ezek a színek leggyakrabban a lapok hátoldalán jelennek meg. Az előlapokon általában a barna és a sárga szín a domináns, így azok nem keverhetők össze a hátoldalakkal.

Az elektronikus szerkesztésnél Adobe Photoshop-ot, Adobe Fireworks-t, valamint Autodesk 3ds Max-ot használtam. A textúrákat a tusrajzokkal Adobe Photoshoppal vegyítettem össze. Miután összerendeztem a kártyalapokat, a rajtuk található mintákon még 3ds Max-szal finomítottam (fényeket helyeztem rá, valamint minimális térhatást). A kártyalapok szélén néhány milliméternyi sötétbarna sáv található (mérete a lapok méretétől függően változik), ezt a lekerekített formát Adobe Fireworks-szel helyeztem a már így elkészült kártyákra.

Amit a kivitelezésnél a legfontosabb szempontként tartottam számon, az az volt, hogy a kártyákon ne legyen szöveg (a számokon kívül). Ez a nyelvfüggetlen játék legfőbb ismérve. Ahhoz, hogy értelmezni tudjuk a játékban lévő szimbólumokat, nem szükséges semmilyen nyelvismeret. Ezek a szimbólumok működtetik a rendszert.

De miért fontos az, hogy egy játék nyelvfüggetlen legyen? Egy szimbólum, amennyiben ismerjük a jelentését, sokkal gyorsabban értelmezhető, mint egy több soros szöveg, amelyet valahányszor meglátunk, újra el kell olvasni (legalábbis egy részletét). Ez a fajta dinamizmus eredményezi azt, hogy a kártyajáték élménye a játékok számának növekedésével egyre csak nő és nő.

Szeretném néhány mondatban összefoglalni a kártyajáték szabályait. A Badumbalát az nyeri, aki a játék végére a legtöbb „elme-pontot” gyűjtötte össze ellenfeleitől. Először minden játékos húz egy „színválasztó-kártyát”. Az ehhez a színhez tartozó lapokat a játékos a kezébe veszi, így a játék kezdetén minden játékos 15-15 úgynevezett „elme-kártyát” tart a kezében. Mivel ez elég sok lap egyszerre, ezeket a kártyákat jóval kisebbre terveztem a standard kártyaméretnél. A Badumbala öt körből áll, minden körben minden játékos sorra kerül. Az első, soron lévő játékosnak ellenfelei felajánlanak egy-egy elme-kártyát a kezükben tartott lapok közül: ezeket a lapokat hátoldalukkal felfelé az asztalra helyezik. A soron lévő játékos ezután véletlenszerűen választ egyet a lefordított lapok közül, amik különböző pontokat érnek: egyet, kettőt, hármat, vagy semmit. A felfordított lapot a soron lévő játékos elteheti, a többi lap kiesik a játékból. Ezután a tőle balra ülő játékos következik.

Azt hihetnénk, hogy ez a játék csakis a szerencséről szól, de ez koránt sem igaz. A játék vége felé, mikor a játékosokban tisztázódik, kinek mennyi elme-pontja van, valamint hogy ki milyen lapokat dobott már ki a kezei közül, onnan kezdődik el az igazi mulatság.

Azért, hogy ne legyen a játék monoton, bevezettem a játékba az úgynevezett „kapszula-kártyákat”. Egy játékos kétszer használhat kapszula-kártyát egy játékban. Ezek a kártyák egy bizonyos bónuszt adnak a játékosnak. Ám néhány kapszula-kártyával balszerencsénk is lehet, emiatt nem kötelező a használatuk.

De hogy miért érdekesek számunkra a kapszula-kártyák? Attól függetlenül, hogy mindegyiknek van egy-egy bizonyos jelentése, nincsen a kártyákra szöveg írva, csak humoros illusztrációk találhatóak a lapon. Természetesen a játék szabálykönyvében minden illusztrációnak le van írva a jelentése, így az illusztráció szimbolikus jelentést kap. Fontos, hogy az illusztráció vizuálisan hozzáköthető legyen a hozzá tartozó szabályhoz, hogy a játékosok gyorsan a fejükbe tudják vésni ezeket a szabályokat. Természetesen a játék elején gyakrabban kell odapislantani a szabálykönyvre, amíg

fejünkben le nem tisztázódnak a lapok jelentései, de minél többet játszunk, annál inkább azonosulunk a szimbólumokkal, és annál dinamikusabb lesz a játék.

De miért is akarná bárki megtanulni a szimbólumok, illusztrációk jelentését, mikor az nem jár semmilyen életbeli tapasztalattal, vagy képességgel?

A válasz egyszerű: nyerésvágy. Akárhányan mondhatják, hogy csak a játékélmény miatt játszanak – amiben igazuk is van! – szíve mélyén mindenkinek jól esik a győzelem. Példának okáért rögtön fel is hozom magamat, mint a tesztelések első alanyát. Nem is tudtam volna nagyobb örömet elképzelni, mint nyerni az általam megtervezett kártyajátékban.

Ez az első nyolc alkalommal egyszer sem sikerült.

Ám mivel én voltam a Badumbala eddigi leggyakoribb játékosa, elég tapasztalatot gyűjtöttem, így most már jobban szuperálok egy-egy parti során.

Hogy mit szeretnék bizonyítani? A Badumbala felülmúlta a tervezőjét. A rendszert könnyen lehet, mások sokkal jobban tudják értelmezni, mint én magam. Ám tapasztalatszerzéssel egyre sikeresebbek lehetünk a játékban, tehát nem szerencsejátékról van szó!

Tapasztalatot úgy tudunk szerezni, hogy többet játszunk ugyanazzal a játékkal. Ha pedig egy játékkal hajlandóak vagyunk többet játszani, elmondhatjuk, hogy szeretjük ezt a játékot!

A tesztelések folyamán elsősorban a szabályok csiszolódtak ki. Bár a szabályrendszer alapvetően nem változott meg, a legtöbb finomítás a különböző játékosok részvételének köszönhető. Az elégedettség felmérésével születtek meg a lapok végső jelentései.

Összefoglalva: Az illusztrációk fokozzák a játékélményt. Ha valaki élvezi a játékot, szeretne nyerni is benne. A nyerésvágy ösztönzi az embert arra, hogy a szimbólumokból összefüggéseket láthasson ki, és tapasztalatot szerezzen. A szimbólumok megértésével, a győzelmi vágygal, a játék szeretetével, és azzal, hogy egy térben vagyunk a játékostársainkkal, előtérbe kerülnek azon tulajdonságaink, melyek a társas lényekre jellemzőek, hiszen gondolkodnunk kell, tényeket kell leszűrünk a környezetből, állandó kapcsolatban állunk játékostársainkkal, és egy élménnyel szeretnénk gazdagodni.

Gondoljunk csak bele: egy olyan játék, mint a Badumbala, hogy is működhetne, ha nem ülnének mellettünk játékosársaink? Ha nem néznénk állandóan a reakciójukat, ha nem nevetnénk egyet egy-egy elhibázott lépés után, ha nem parodizálnánk ki az amúgy is vicces illusztrációkat, az égvilágon semmi értelme nem lenne a játéknak.

Egyszerűen: a Badumbalában a matematika, a stratégia és a szerencse alárendelődik a társas kommunikációnak.

Ahhoz, hogy ezt a teóriámat tudományosan is bizonyítani tudjam, a Badumbala játékosaival Miers-féle 94 pontos személyiségtesztet töltöttem ki, hogy a személyiségformájukat hozzávetőlegesen meghatározhasam. A Jung-i karaktertípusok meghatározásánál négyfajta tulajdonság kerül sorrendbe: Intuíció, Gondolkodás, Érzés és Érzékelés. Ezek a tulajdonságok extrovertált, vagy introvertált mivoltukkal, valamint domináns, kiegészítő, harmadlagos vagy alárendelt szerepükkel alkotnak meg egy-egy jellemet.

A játékosokkal emellett kitöltöttem egy, csak a Badumbalával kapcsolatos kérdőívet. A kérdőívben rákérdeztem, hogy volt-e a játékosoknak sikerélményük, és hogy mennyire érezték jól magukat a társaságban. Kiderült, hogy a Badumbala képes sikerélményt nyújtani azoknak is, akik nem nyertek meg egy tényleges játékot se. Viszont ami még érdekesebb, az az, hogy a játékosok pozitívabb visszajelzést adtak a kártyázás közbeni társasági életükről, mint magáról a játékélményről. Ez megerősíti azt, hogy a Badumbalának közösségkovácsoló ereje van.

A Badumbalával eddig 30-an játszottak. A tesztelések folyamán statisztikát vezettem a győzelmekről, vereségekről, valamint figyeltem a játékosok viselkedését, a játékhoz és ellenfeleikhez való hozzáállásukat. A statisztikák kimutatták, hogy az Extrovertált Intuíció, vagy az Extrovertált érzés domináns szerepe a legtöbb esetben jobb győzelmi átlagot eredményez. Hangsúlyozom, nem a győzelem a lényeg, de a legtöbb játékos mégis csak győzni szeretne. Egy játékosnak tehát nem kell feltétlenül győznie ahhoz, hogy extrovertált személyiségjegyei előtérbe kerülhessenek.

Szeretnék a statisztikából néhány tesztalanyt kiemelni, akik különösen feltűnő eredményeket produkáltak. Mivel tart a titoktartás, az alanyokat számkódjaik alapján fogom említeni.

A #33-as és a #77-es kódszámú játékosok egy leány testvérpár. Életbeli viselkedésük, valamint személyiségtesztjeik alapján is hasonló tulajdonsággal

rendelkezők. Mindketten elvontabbak az átlagnál, hallgatógabbak, de nem zárkóztak. Jungi-i személyiségformájuk a „gyógyító” nevet kapta. Külön-külön játszottak a játékkal, de mindketten hasonló eredményeket értek el. Az első egy-két játék folyamán, mikor csak ismerkedtek a játékkal, első-második helyeket értek el. Az ezt követő játékoknál egyre csak romlott a győzelmi rátájuk, míg az utolsó játékoknál az utolsó helyezés volt számukra a leggyakoribb. A statisztikákból kiderült, hogy minél inkább belemélyedtek a játékba, annál kevésbé tudtak sikereket elérni. Azonban, míg az első benyomásaikra hagyatkoztak, sikeres játékosok voltak egy új, ismeretlen környezetekben is.

Ez a példa bizonyítja a társasjátékok egyik negatívumát: nem szabad túlzásba vinni őket. Egy egyszerűbb társasjátékot állandó használat mellett az ember hamar megunhat, de ami még rosszabb, rengeteg játék után, vagy túlzott játékszenvedéllyel hajlamosak lehetünk játékosainkat konkrét ellenfeleknek tekinteni, nem pedig barátainknak.

Szeretném kiemelni az előző alanyok mellett a #25-ös és a #68-as kódszámú játékosokat is, kiknek Jung-i személyiségformájuk a „feltaláló” nevet viseli. Ami érdekes volt velük kapcsolatban, az az, hogy a játékok folyamán tényleg „feltalálóként” viselkedtek: új ötleteket adtak, próbáltak a szabályokon csiszolni. Egy új szabályt – vagyis egy új kapszula-kártyát be is vezettem az ötletük alapján a játékba. Miután szabálymódosítással teszteltük tovább a játékot, meglepően jobb eredményeket értek el.

Ez bizonyítja azt, hogy az általuk kitalált szabályt ők tudták a legjobban alkalmazni, tehát a szabály nem múlta felül őket. Mivel rengeteg kérdést vetett fel az új szabály behozatala, kivettem az általuk kitalált kapszula-kártyát a többi közül.

Összegzésként el szeretném mondani, hogy azok a megállapítások, amiket a Badumbala kártyajáték teszteléséből levontam, nem feltétlenül viszonyíthatóak más kártyajátékokhoz. Szerettem volna egy dinamikus, humoros kártyajátékot létrehozni, és örömmre szolgálna, hogy a célcsoporton kívüli emberek is élvezték a Badumbalával való játékot. A legfőbb célom viszont mégis csak az volt, hogy egy olyan kártyajátékot készítek, amihez nem volt még sem témájában, sem szabályaiban, sem kivitelezésében hasonló.