

## MAGUS - Tippek, trükkök a nagy reformhoz



Figyelmeztetés: A cikk hosszú lesz és bonyolult. Elsősorban azoknak szól, akik szerepjáték rendszer fejlesztésével foglalkoznak, legalább hobbi szinten és kötődnek Ynev világához. Eme figyelmeztetés nem véltlenül volt itt olvasható. A játékos ugyanis joggal várja el azt tőled, mint alkotótól, hogy egy csomó mindennel ne kelljen foglalkoznia, mert azt te már megtetted helyette. Az ellenőrzést is, így valamilyen minőséget garantálsz. Nem lesz olyan játérendszer amivel mindenki egyetért, de ha mindenki kéréseit, ötleteit össze akarod gyúrni, akkor cserében következetes sem leszel, és nem is tudsz egyenletes minőséget kreálni. A te feladatod figyelni a matekra, az összefüggésekre, és jópár apró koncepcióra, hogy a játékosnak ne kelljen.

Ez a cikk nem arról szól, hogy mi férne bele egy ÚTK megreformált, kijavított kiadásába. Három okból sem. Egyfelől mert a helyzet még legalább pár napig bizonytalan, és nem tudni, hogy lesz-e ÚTK 2. Másfelől nem tudni, hogy lesz-e más. A harmadik szempont pedig, hogy az ÚTK egy esetleges felújított változata nem drasztikus változásokról, nagy reformról szól, hanem némi errata-ról. Itt részben ennél kisebb változtatásokról van szó, mint a képzettségek listájának drasztikus de fokozatos bővítése több kiegészítőn át. Ehhez az új alapkönyv is kevésbé fontos. Részben hasonló kaliberű változásokról, például egy a rendszert népszerűsítő digitális alapkönyv.

Részben pedig nagyobb változásokról, vagy a színpalak mögötti tervezési elvekről. Részben pedig - sajnos - nyilvánvaló üzleti szempontoktól. Az utóbbival kezdem.

Hogy mi jelentősége ezeknek a kérdéseknek? Mert a M.A.G.U.S. történetében mindig a másik oldal volt a hibás. A gond az, hogy amikor sokak szerint Nyul volt a hülye, akkor a M.A.G.U.S. alapjainak lefektetése, a Renegát megírása után megjelent a CODEX. Újabb remek játék, és az itt lévő megannyi ötlet kapcsán nincs olyan aki elvitathatná tőle az ötleteket, és nem lehet azt mondani, hogy ezek ne működnének. Azóta a számítógépes játékok kapcsán is bizonyított. A szürkecsuklyások munkásságával kapcsolatban ugyan vannak egész komoly kétségeim, de használható térképet, stb. is letettek az asztalra. Azóta volt például Inomi, Tuan, Lunír. És ma már azon van a legtöbb vita, hogy akik sok helyen tévedtek azt már nem aktív cégekhez kell kötni, mert igazságtalan a mostani helyükhöz kötni, vagy fordítva, hiszen csak a mostani „oldalukhoz” kötve a multat tudjuk felmérni mire számítsunk.





## Egy okos fejlesztő felkészül a jogi aknamezőkre

És sokszor hallottuk, a Tuan kapcsán az a baj, hogy olyan is megjelent, ami a jogtulajdonos szerint nem jelenhetett volna meg. Ha azt mondjuk, hogy közel lehetetlen olyan megoldást találni, amire a tesztelők, a rajongói oldalak, a szerzőgárda is rábólint, és még némi minőségi követelményeknek is megfelel... Akkor nem járunk túl messze az igazságtól. Innen pedig csak nézőpont kérdése, hogy az íróknak van igazuk, mert a rendszer alkotói nem tették le a megfelelő minőséget az asztalra, vagy a másik oldal mond igazat, miszerint az alkotócsapat akadékoskodik, nem járul hozzá dolgokhoz, köztökodik, és ilyen hozzáállással sosem lesz M.A.G.U.S. és ők már nem az elsők akikkel ezt eljártsszák ugyanezek. A sokadik ügy után kezdem azt gondolni, hogy bár van olyan alkotó ahol a válasz is-is, mégsem véletlen a trend.

Már amikor a Lunír elkezdte a saját projektjét gyanakodtam: „Megint, egy még újabb valami?” Aztán volt egy oldaluk, lehetett kérdéseket feltenni és célzott kérdésekkel meggyőződni arról, hogy sok céljuk nem hülyeség. Ekkor egész másért kezdtem aggódni. Nem ok nélkül. És bár a tesztelőkhöz való hozzáállás nem volt szimpatikus, a kérdés az volt, hogy hogyan kezelték a M.A.G.U.S. körüli helyzetet a srácok. Mit kezdtek azzal, ha jó lenne a projekt könnyen elkaszálják, ha rossz lenne akkor meg bukás. Mit értek a kockázat kezelése alatt?

Megjelentek jogi csapdák, ahol akinek épp ez van nem feltétlenül nyilatkozik. Sőt: Előbb-utóbb a tervek úgy kezdődnek: A jogtulajdonos miatt nem lesz belőle semmi, mert ami jó, ahhoz nem ad engedélyt. A viták során a másik félben sem bíznak. A kérdés az, hogy a várható perek végére ki és mit tud keresni a bulin. Úgy, hogy abból itthonra szerepjáték nem feltétlenül lesz. A kicsit is átgondolt tervekben ez a fő forgatókönyv, hogy **némi kis eséllyel működhet az együttműködés**, megjelenhet valami jó, felértékelődhet a brand, lehet azon (is) nagyot kaszálni **az véletlen szerencse csupán**. Ki felel ezért? Aki sok kiadót, fejlesztőt maga mögött tudja, sok jó megoldásról hallani sem akar, megteremtette ezt a helyzetet, és kiszámítható viselkedése az "A" terv felé tolja az eseményeket? Vagy aki fejlesztőként így viselkedik? Mert jó szívvel, minden fejlesztőnek csak annyit tudunk ajánlani: Ha eddig nem nagyon működött az

együttműködés, neked sem biztos, hogy fog. Készülj erre, legyen ilyen esetekre megfelelő biztosíték a szerződésben.

Sőt mivel a legtöbben, akik a barátaik, munkatársaik megélhetését, a családjuk felett lévő tetőt is kockáztatják, nagyon nem érdekük az, hogy pár megjelenés *után* derüljön ki mi lesz, mert akkor sok millió állna a projektben. Hogy ezzel kell számolniuk, nem az ő hibájuk. Hogy ezzel számolnak, merő racionalitás. A fenti veszélyek kapcsán, aki a barátai, családja helyzetével is törődik, az bizony így tud felkészülni. Az egyetlen szem kivétel aki nem erre készülne, az a Tuan. Nem azért, mert ők mindent kockáztatnának hülyeségből a semmiért. Hanem azért, mert az ÚTK, a klubok, versenyek, stb. kapcsán ők már befektették egyszer a pénzt. Náluk egy együttműködés már nem egy durván munka és tőke igényes szakasszal kezdődne, hanem errátával, reprinttel, felépített versenyekkel, marketinggel. Amiből kevés kiadás után jönne némi bevétel és ami kapcsán eleve ki tudnák kötni a szerződésben, hogy ez mehet.

Ha egy cég a várható problémákra számít, úgy építi fel a szerződést, hogy ebben az esetben is keressen a dolgon... Sokféle kimenetele lehet a dolognak, és a jogok is sok felé vándorolhatnak. Nincs kedvem tippelni. De azt mondom nem árt, ha tanulsz a Lunír féle esetből. És amennyire a tesztelőkkel szemben próbáltak mindenre felkészülni, annyira benne volt a pakliban, hogy ebből a jogi hercehurcából akár a Lunír is jöhet ki győztesen. Főleg azért, mert valószínűleg jó előre felkészültek rá. És ha a legelején nem volt hibátlan az együttműködés, hát azóta mi másra készüljenek? Lehet köpködni azt aki így indul neki. De ez a realitás.

A másik oldalról nézve: A tesztelőkkel aláíratott papír valószínűleg semmit nem ér, több semmisségi okot is lehet találni. Sőt mivel te effektíve korlátlan munkát vállalsz feléjük, ennek azért lehet olyan vonzata is, amiért hatóság is harap. Ha a jogtulajdonossal és a DVvel kötött szerződés esetében is megállnak a semmisségi okok, vagy a bíróság úgy érzi, hogy a fenti helyzetben megtévesztés lehet mögötte akkor a szerződés semmisségét is kimondhatják, és ilyenkor kérdés az, hogy ki



kártalanít kit. De fontos az, ha a megtévesztés szándékos, és az illetéktelen haszonszerzés célját is megállapítják, az cseppet sem egészséges. Ez oda-vissza igaz. És a tesztelők, a közösség, stb. felé tisztességtelennek, megtévesztőnek lenni sem jó pont, ha később azt mondanád, „te aztán mindig tisztességes vagy”.

Sajnos ma nincs olyan tanács ami fontosabb lenne egy fejlesztőnek, mint az amit egy jó ügyvéd tud adni azzal kapcsolatban, hogy hogyan lehet felkészülni a jogi aknamezőkre. De egy felkészült és nagyobb jogi osztály még jobb lehet. Csakhogy nem túl motiváló az, hogy a szerződés megvan, a jogi okokból fontos próbálkozások megvannak, majd az egész projekt áll, pontosan 0 produktummal, mert jobb ekkor letudni a vitákat, harcokat már a még több beleölt pénz előtt... Pláne úgy, hogy kérdéses az, hogy egy győzelem esetén mennyi esélye lenne az elkészülő szerepjátéknak, és arra lenne szükség, vagy... Ezt a bizonytalanságot akkor tudod elkerülni, ha azt mondd **egy jó szerepjátékot akarsz fejleszteni**. Ez az első cél. A második cél az, hogy sok értéket képviseljen ez a játék. És csak harmadlagos szempont, hogy M.A.G.U.S.-na hívják-e. Ehhez viszont sok apróság kell.

## Szilárd alap...

A játékos, a vásárló könnyen beszél, még akkor is, ha igazat kell mondania. Nagyon könnyen találom meg az érveket az ÚTK mellett, akár a versenyeket, akár az alapvetően működő rendszert, és sok más apróságot. És éppen ilyen könnyen beszélek ellene, akár megörökölt hibákról beszélve, akár mondjuk a képességekről. Nagy NJK tervezésbe fogtunk. Bárkitől szívesen látunk hozzá ötleteket, de kapásból felmerült egy kérdés: Hogyan határozzuk meg egy fogadós tulajdonságait. Mennyi az átlagos érték amihez mérhetünk. Kapásból lehet 4-5 álláspont amivel számolhatunk:

- 10: Egyrészt a 10-12 átlag arról árulkodik, hogy nem mindenhol egyforma az átlag. Van ahol a szelekció és az ottani

hit hatásai gondoskodnak a kicsit magasabb átlagról, de egy átlag vidéki faluban inkább a 10 a jellemző. És különönb is nagyon sok játékos ezt tekinti átlagnak. Nem is minden alap nélkül.

- 10,5: Az átlagember hagyományosan 3k6-tal dobja a tulajdonságait... A kalandozó népségnél már 3k6 2\* is játszana ugyan, de NJKnál ez legyen az átlag.
- 11: Ha 10-12 az átlag "ez van középen"... Ráadásul az állítást úgy is kezelhetem, hogy 11 az átlag és 1 a szórás, ezt mondja konyhanyelven a 10-12. Elvégre hogy nézne ki, ha a szabálykönyv olyankat írna, hogy  $e^{-1/2(x-11)^2/\sqrt{2\pi}}$ , de a képesség értékét a matematika szabályai szerint kerekítjük (egészre) és azt írjuk fel... Veér István kiszaladna a világból.
- 12: A 10 a medián, de az alacsonyabb tulajdonság az erős szelekció miatt ritkább, mint a magas, így az átlag (mean) már 12. 10 alá ritkán megyek, a 12 körüli átlag jó.
- 13: A fogadó akkor lett a fogadósé, amikor az apja már nem tudta tovább vinni, számoljunk egy kis kor módosítóval. Így kb szabályos...
- 13,5: A 135 elosztható pont akkor is igaz, ha a KM szörnyet, NJK lényt, stb. alkotna. Nyilván eltérhetsz tőle, de ez lesz támpont, sok ember világvárával ez lesz konzisztens

Ugye mondanom sem kell, hogy nem mindegy az, hogy egy fogadós értékeinél 9-12 közötti értékek repkednek, kicsivel 10 feletti átlaggal, de ehhez még el is meséljük miben számít jónak, mennyire emelkedik ki. Mi számolunk a természetes eloszlással, hogy a játékosnak és a KMnek már ne kelljen... Vagy 12 alatt nem sok értéke van, de 16os is bejátszik, és bár sok dologban jónak számít, de jelezzük, hogy nem kiugró. Az utóbbi esetben sok játékos akarna "sokkal többet", és úgy vennék fel a képességeket, hogy sok plusz képesség pontot kapjanak. Bármelyik értelmezéshez is alkalmazkodom, a többi értelmezés hívei szerint én leszek a hülye.

És nem azért fontos ez, mert annyira matek- és szabálymániások vagyunk. Hanem pont azért, mert amikor egy rendszer alkotója szilárd alapról beszél, akkor fontos az, hogy a kalandmester tudjon mihez



viszonyítani. Nem kell neki bonyolult képlet, még egy szép görbe sem. De látnia kell az átlag paraszt, fogadós, városőr tulajdonságait is, mint sok hírességét is, és ehhez a mércéhez be tudja lőni a többi.

Nem tudjuk mennyire ugrana ki sok NJKk közül. Új fajt könnyű alkotni, de a céhek, kamarák esetén elvárt képzésből iskolát? Azt már nehezebb, és sok szempontból az a logikus, hogy ott ne legyen iskola. Így felmerül a kérdés, hogy mi legyen a megoldás? Mondjuk a fogadós eddigre már sokat látott, és tanulással szerzett tapasztalattal nem is első tapasztalati szintű? És hogyan mérjük a harmadik szintű fogadóst ez esetben az első szintű karakterek hatalmához? A kérdések felmerülnek nálunk is és bárki másnál is aki a rendszerrel foglalkozna, munkát fektetne bele, és weboldalon publikálna. Ez a munka akkor nem veszik el, ha sok hasonló írás marad egymással és az esetegesen megjelenő hivatalos változattal kompatibilis.

Ha pedig nem lehetünk biztosak ebben, azt a rendszert rosszab választásnak érezhetjük, kevésbé ajánljuk, mert más is kevésbé tud minőségi munkát letenni mögé, és itt most nem az átgondolatlan tápos iskolák leírását említeném. Márpedig amíg hivatalos kiegészítőkkel egyetlen kiadó sem halmoz el minket úgy, hogy az olvasók ne keressenek időről-időre más információt is, addig ezt hiányosságnak érezzük.

Megoldás? Van is, meg nincs is. A Tuan kiadó klubot is üzemeltet, a kiadóvezető Facebookon is elérhető, lehet k kérdezni. De tény az, hogy nem egy esetben rossz értelmezések így is terjednek, és közel sem biztos, hogy pár év múlva is minden ilyen jól elérhető lesz, nem lesz jobb dolguk ekkor. Akkor pedig ezek a források nem lesznek mérvadóak sok játékos szemében. Jelenleg viszont ez az alap amire építkezünk, és bízunk benne, hogy bárki és bármilyen rendszert ad ki, az konkrét választ ad. Olyat ami alapján akár fogadóst, akár városört, akár más hasonló mellékszereplőt és NJKt meg lehet alkotni.

A M.A.G.U.S. első pár kiadásában volt szó az átlag NJKkról, tudtuk, hogy az ő értékeik 3K6-tal kidobhatók. 10,5 az átlag, volt a szórásra is egy jó értékünk. Lehetett dobni, és a nem reális dobássort újra dobni, de még könnyebb volta szórással számolni. Ha az adott szakmához 30 emberből kell a legjobb? Könnyen ki tudtuk számolni azt 1 vagy 2 fontos tulajdonság esetén. De akár 3 esetén is. Nem ért meg, ha amit leírsz az pontos, és szilárd alap, és

akkor is lehet rá építkezni, ha esetleg a jogi aknamezők miatt nehézkes a folytatás.

## Egyedül nem megy

Eddig a legtöbb M.A.G.U.S. fejlesztőcsapat világmegváltóként akarta megjavítani a M.A.G.U.S.-t. Csakhogy egyetlen dologgal nem számolt. A legoptimistább kiadói tervek mellett is sok kiegészítés kell. Ezek készülhetnek különböző színvonalon. De minden rajongó, minden rajongói oldal számára a saját munkája a legszebb. E nélkül nem elég jó egyetlen rendszer sem az első pár évben. Aki nem csak a tápolásért ír le ezt-azt, hanem komoly munkát fektet a dologba, akkor fogja a rendszeredet alapnak tekinteni, ha bízhat benne, hogy amit megír, nem nullázod le egy tollvonással. Ez a kötelező minimum. Akár csak arról van szó, hogy eleinte nem lesz elég kiegészítő, akár arról, hogy nem hivatalosan, a semmiből finanszírozva kell később folytatni.

A M.A.G.U.S. első kiadása egészen tisztességesen játszható volt az alapkönyvből. Csak éppen a világleírás több volt mint hézag. Jól látszott, hogy a sok szempontból félkész rendszer mellett sok szempontból mostohagyereknek tűnt Ynev, pedig ebben a világban játszottak ők AD&D kalandokat, amire sokmindent felépítettek. Csak egyetlen gond volt. A kalandmester nem osztotta meg senkivel a titkokat, a miérteket, stb. és ő sokszor a rendszeren dolgozott. A világot pedig idővel az írói gárda kiegészítette. Ők viszont döntően **írók** akik az alkotói szabadsághoz vannak hozzászokva.

Így aztán sok játékos és kalandmester a történelem eseményeire keresett logikus magyarázatot. Talált is, ha ezt megírta még Nyultól is kaphatott dicsérő szót, és kaptak egy jól működő világot, ami érdekes, változatos, különleges. Majd az írók kreáltak egy ettől eltérő világleírást. A játékos pedig könnyen mondta azt: Eddig tetszett amit kaptam, itt keresztbe tettem neked. A Summariumra rá lehetett mutatni, hogy nem ilyenek képzelték el a jobb M.A.G.U.S. kiadást, így az ott lévő világgépet kézenfekvő volt alternatívként kezelni. És ehhez nem kell más, csak pár hiba a



Summariumba, pár olyan helyzet amit nem tud jól megmagyarázni. Itt van egy a csapat kezében jól, akkár hibátlanul működő világkép, ami mellett elfogultak is. És van egy olyan amit hoztak akik a „kedvenc alkotóinkat váltották és most keresztbe írnak nekik”.

Az íróknak is igaza van abban, hogy ő írói szabadsággal él, irodalmi Ynevben gondolkodik, és arról a helyről nem volt jó leírás. Még akkor is, ha az átgondolatlanság rossz munka, ő sok rajongót átvert, sok értéket lerombolt, el kell fogadni az érvelést: Ő író. Erre képes, erre hivatott, és ezzel együtt örökölte meg a feladatot. Nem az a hülye, aki hasonló íróként így cselekszik, hanem az aki egy hasonló íróra ennél nehezebb feladatot bízna rá. Az ő műve alapján játszó de sok logikai hibára panaszkodó játékosnak is igaza van. És éppen így igaza van annak is aki az ilyen újdonságokat javarészt elutasítva vagy csak erős kritikával átvéve egy következetes és jó világban játszik.

Csakhogy azóta sok író, alkotó egész hangulatos dolgokat is letett az asztalra. Például Toron-t. És nem mindig egyértelmű mit jó átvenni és mit nem. Sokan éppen azért választják a M.A.G.U.S. régebbi kiadását, mert azt már nem "fejlesztik" tovább. Hogy hogyan lehet a világkép sok elemét összeilleszteni? Hogyan lehet kompromisszumot keresni alkotói eszközökkel? Az egy külön érdekes cikk témája lehet, de kicsit sok lenne az alkotókat megcélzó cikkekből. De egyelőre mondjuk azt: Adj lehetőséget a következtetésre, és maradj te is következetes. Sőt akár be is vonhatod a rajongók egy részét.

Az üres fehér foltokat, amiket sokan csak erőltetett marhaságokkal töltenek meg a többség nem szereti. Azokat a területeket is, amiket egy-két utalás alapján nagyjából egységesen, jól ki lehet dolgozni, és amik kapcsán valaki büszke lehet a munkájára... Ami kapcsán a felszínes leírás a játékos számára remek akkor, ha a karakter tudását nézi, a következtetések, a felszín alatti felismerhető összefüggések pedig kalandok,

kaland sorozatok alapját adhatják? Nos az egy egészen másfajta fehér folt, és egészen más a megítélése.

Ennek kapcsán könnyen kiírhatod pályázatot is, amivel egyes területeket ki kell tölteni, ki kell dolgozni, de a leírt történelem, stb. összefüggései alapján. A fehér folt hirtelen meg is mozgathatja a közönséget, és érdektelen, vázlatos vacakak tekitett „fehér térkép” hirtelen megtelik tartalommal.

## Játékegyensúly és egy kis statisztika

Ismerjük az alapvető koncepciót: Most majd játékegyensúly lesz. Mindig lesz aki panaszkodik. Ahha. Egy sok harcot tartalmazó „tipikus” kalandmodulban a harcértékek igazán értékesek, ám egy "szinte harc nélkül" végigcsinálható nyomozós kalandban a +10 TÉ éppen annyit ér, mint egy olyan kalandban, ahol a főellenfelet szélnek hívják, vagy esőnek, hónap, mert az időjárással kell megküzdeni. Amíg nem tudod, hogy miféle kalandokat szeret a csapat, nem tudod azt, hogy mit fog mesélni a kalandmester, esélyed sem lesz felmérni azt, hogy mennyit ér a +10 TÉ. Jó egyensúly így nehezen lenne. És még a különböző kombókkal, a jellemből eredő korlátokkal, a játékosok sok adottságával nem számoltunk. Nem csoda, hogy az egyensúlyról oda-vissza vannak akik vitatkoznak.

Az egyik játékos azt mondja, az ő varázslatai leginkább sebeznek, idéznek, ártanak az ellenfélnek, bezzeg a pap tud gyógyítani is, meg egy kicsit harcolni is, igazságtalan lenne, ha a pap is hasonlóan sebezne a varázslatokkal. A pap pedig úgy látja, nem jó ő harcba, de sokszor rászorul, mert a varázsserejét, az e mögött álló isteni kegyet kénytelen a gyógyításra tartalékolni. Ha nagy-nagy ritkán az imáival sebezhet, ne maradjon le egy tapasztalati mágiahasználótól. És a pap könnyen elmondja, amikor végre az imáival tud sebezni, annál a ritka alkalomnál nem ártana kitűnnie a tömegből, igazságtalan, hogy a boszorkánymester ilyen ritka alkalmakkor is elnyomja. Mindkét játékos érvei meggyőzőek. És milyen lenne ilyenkor az egyensúly? Hiszti mindig lesz.

Ellenben fel tudod mérni, hogy egyes képességek általában milyen gyakran kerülnek elő különböző szintű karakterek, különböző tapasztalatokkal és igényekkel rendelkező csapatok esetén. Érdemes felmérni, hogy mennyire gyakori az *Időkapu* varázslat használata, amihez 22.



tapasztalati szintű pap kell. Feltehetően a legtöbb csapat környékén nem sűrűn fordulnak elő Mogorva Chei-nél nagyobb hatalmú főpapok. És a varázstárgyak között is akad olyan, amiket a legtöbb csapatban igen valószínűtlen, hogy használnának.

Készíts egy táblázatot, amiben az szerepel, hogy egyes jellemző csapat típusoknál 100 óra játék alatt az adott képesség, varázslat, varázstárgy, képzettség, stb. hány alkalommal fordul elő átlagosan.

## Felejtsd el Dreonart

Azt, hogy a játékosok mit és milyen gyakran használjanak tudod befolyásolni azzal, hogy milyen kalandokat teszel elérhetővé, akár már az alapkönyvhöz mellékelve. Ne ezen akarj spórolni, és mire megjelenne az alapkönyv legyen kész több kaland, részben ingyen, részben pedig megvehető kiadvány formájában. Mielőtt azt mondanád, fordítva ülök a lovon, vagy esetleg azt, hogy hamar jutottam el matektól, statisztikától, alapoktól a lényegtelen kalandokig, megjegyezném: Egyfelől a kalandokon dolgozva is felméred mi az, ami mindenképpen előfordul a játékban már rövidtávon is. Másfelől viszont formáld is ezt a közösség legnagyobb része számára. A tapasztaltabb játékosok és kalandmesterek pedig eldönthetik kiegészítik-e maguknak a rendszert.

A lényeg az, hogy a rendszerhez nem csak az tartozik hozzá, amit leírsz. Hanem az is, ahogyan használják. Ha sok inkompatibilis kiegészítés születik, az eltérően értelmezett szabályok eredménye egy olyan kusza káosz, ahol a játékos szinte semmiben se lehet biztos, az nem lenne ideális helyzet. De éppen így hozzá tartozik az is, hogy hányan játsszák a rendszert, mennyire nehéz csapatot találni. Ha pedig kell minta kaland, nem árt pár minta karaktert csinálni, melléjük leírva a varázslataikat, képzettségeiket (egyszerű leírással), és némi egyszerű szabálymagyarázatot. De legyen ott a „B” terv. Ha elveszik a jogokat, akkor át tud vinni a többséget a saját világodra. A cél az, hogy ne legyen érdeke senkinek elvenni a jogaidat, de te legyél rá felkészülve. Ne csak jogilag.

## Láss túl az első könyvön

Létezik egygyéválás, létezik átváltoztatás csókja, varázsló is képes „távirányítani” egy állatot

némi mentálmágiával. De vajon mennyire tanulták meg a szárnyakat megfelelően használni? Hogyan kezelik a feláramlásokat? Tudják-e azt, hogy egy madarat is fenyegethet az átesés? Nos azt kell, hogy mondjam nem ártanának az állati testhez illő képzettségek. Mint ahogy a karakter már-már családtagnak számító macskája által tanult egyszerű képzettségeket is érdemes lehetne leírni. Sőt az átlagnál okosabb állatokkal való kommunikáció képessége sem. Viszont bolondság lenne ezt egy új alapkönyvön számonkérni. Nem minden tartozik egy alapkönyv lapjaira.

De egy Új Bestiáriumon? Más kérdés. Ott ez fontosabb. Hogy miért? Egy rendszer megalkotása során fontos feladat elképzelni azt, hogy a rendszer „teljességéhez” milyen kiegészítők tartoznak hozzá, és ha már a rendszer teljes lesz velük, hol tudsz elképzelni bővítést. És bár tudom, hogy sokan azt mondják, hogy mindig van hely kasztokon belül alkasztokat leíró könyvre, ennek sem feltétlenül kell, a Papok, Paplovagok szintjén mozognia. És leginkább nem kell meglévő képzettségeknek új nevet adnia, látványosan bemutatva, hogy a kiegészítő alkotói nem ismerik a rendszert amihez hozzászólnak.

Ha a vallásról szóló kiegészítő kapcsán nem az a koncepció, hogy „van a hűtlenségnek istennője, de mi más istennőt nevezünk hűtlenségnek... van olyan papnő aki sosem tanul harcolni, de van pár fegyverhasználata a papi alapon felül, és a katonát azért lenyomja”, akkor felmerülhetnek a küldöttek, az isteni síkok tulajdonságai, a kapcsolódó képzettségek. És ha lesz itt is lényalkotó, akkor az ahhoz tartozó opciók is itt kell, hogy helyet kapjanak. És sok más is megtervezhető. De nem mindennek ugyanott van a helye.

A kezdetekben legalább öt kiadvánnyal célszerű számolnod. Az *ingyenes bevezető kiadvány* fontos, mint ahogy az *alapszabálykönyv* is. Ebben nem feltétlenül kell, hogy világleírás vagy sok más is helyet kapjon, és iskolákból is elég egy kevés, ellenben a rendszer fontos szabályait a megfelelő magyarázatokkal igen. Így jut hely magyarázatoknak, sok részletnek, átgondoltabb mágiarendszernek. Az alapkönyvben a karakter alkotásról kellenek a szabályok, de elég egy



kevés adat. A következő könyv (vagy 2 könyv, Észak - Dél bontásban) a karakter alkotást lenne hivatott segíteni. Fajok, kultúrák, iskolák lennének benne leírva olyan szinten, ami a játékhoz ideális. Nem a világot újraalkotó legendákat akar a játékos, és nem is azt, hogy hatalomszó kapcsán mondj ellent magadnak gyorsan. Azt akarja, hogy megismerhesse a világot, és ez alapján alkothasson karaktert.

A következő könyv lehet egy színes atlasz. Majd pedig egy olyan Bestiárium amiben nem csak az a cél, hogy egy olyan világban ahol ritka az, hogy az ellenfél szörny legyen, és ne NJK sok új szörnyeteg legyen, hanem amiben helyt kaphatnak az idomítható állatokkal kapcsolatos szabályok, a felvehető (pl. mágiával) különböző alakok is helyet kapnak. Ezt a felépítést könnyű lehet akár 1 éven belül is kiadni, hozzá kisebb kalandokkal, térkép csomagokkal plusz kiegészítőként. Egy év alatt pedig el tud készülni némi plusz tartalom a következő évre.

Eleinte sok alacsony szintű kaland kapcsán elkészülhet az ingyenes bemutató csomaghoz is egy a kalandot és a hozzá megfelelő szintre lépett karaktereket tartalmazó kiegészítő.

## Az új Rúna

Nem tudom, hogy lenne-e piaca nyomtatott Rúnának... De ingyenes vagy fizetős elektronikus tartalomra van lehetőség. Ellenben nem az a cél, hogy ezt az alkotócsapat írja. Éppen ellenkezőleg: A rajongói oldalak által benevezett tartalom „krémje” kapna helyet az újságban. Az utánközlésért cserében apró pici „pecséttel”, hogy X számban megjelent, hivatalossá vált rajongói anyagról van szó. Az eredmény? Remélhetőleg sok weboldal alkotócsapata akar majd a minőségi normáknak megfelelni, és egyre több ilyen anyag lesz. És te is könnyebben toborozhatsz a következő kiegészítőkhöz. Vagy éppen egy kaland antológiához. Ha nem tudod havonta kiadni, akkor 2 havonta is elegendő lehet.

## Korlátlan terjedelem, korlátlan lehetőségek

Nem vagyok naív. A M.A.G.U.S. sosem kap OGL szerű licencet, nem lehet hozzányúlni. De ettől még a rajongói fejlesztéseket lehet segíteni egy direkt fejlesztéseket támogató könyvvel. Az elv egyszerű: Az alapkönyvben példa karakterek, viszonyítási alap van. A fejlesztőknek szánt verzióban ott van a képlet is. A játékos nem sokszor szembesül a matekkal, a statisztikával, de aki szeretne ilyenhez hozzáférni, szilárd alapra fejleszteni az megvehetné. Egy elektronikus könyv változat esetén a terjedelem korlátlan, minden szabály mellé oda teheted a kommentárt. Te is jobban emlékszel rá így, de nem lesz annyi bajod aazzal sem, hogy sokan olyan rajongói anyagokhoz ragazkodnak, amik hasonló tájékozatlanság miatt értelmetlenek.

## Ahány csapat, annyi Ynev...

Yneven kicsit sok dolog történik egyszerre... Mert mindenki kalandját oda képzeljük. De mi van akkor, ha abban tudsz megegyezni, és ezt a szerződésben is leírni, hogy Ynev kapcsán minden csapatnak, minden írói csoportnak meglehet a saját Ynev értelmezése, amiben persze sok dolog közös. A közös pontokat akár szerződés is tisztázhatja. Ilyen lehet a térkép, a vallások, az uralkodók kérdése, de ne tartozzon ide semmi ami az alkotói szabadság alá tartozik. Ha lehet több kaland szál, több elképzelhető folytatás az nem feltétlenül rossz. Kiváltképp akkor, ha ezzel azt is eléred, hogy ezek egy részében szabad kezet kapj, a meglévő írói gárda pedig megfelelő védjegy alatt a saját változatát végig írhasa. Ne veszíthessék el a talajt az új témák miatt.

Hogy melyik értelmezésnek van jobb piaca? Hogy igaza van-e abban Gáspár Andrásnak, hogy az ő Ynev képe tette népszerűvé a M.A.G.U.S.-t? Kérdéses. De éppen így nem biztos, hogy annak lesz igaza, hogy a nyílgeppuska, és a szinte kényszerűen mindig oda kerülő meglepetések azért vannak ott, hogy akkor is legyen benne új és eredeti, ha fordultatos történetre, árnyalt jellemekre, sokszínű kultúrákra, stb. kevésbé számíthatunk, ha az ilyesmihez szükséges kreativitás, a világkép ilyen szemléletű átgondolása hiányzik a történet mögül.



Mert ez a kritika arról szól, máshogy jobb és népszerűbb lenne.

### Általános rendszer, nyílt forrás?

A cikk elején felvetettem, hogy ha **némi kis eséllyel működhet az együttműködés, az véletlen szerencse csupán**. Nem lehet erre terveket építeni. A M.A.G.U.S. kapcsán én biztosan úgy indulnék ki, hogy pár nap eltéréssel kiadnék egy *világfüggetlen* alapkönyvet. Ami mögé erős arcukat tennék, mert ez az „aranytartalom”. Majd arra a rendszerre felépítve a M.A.G.U.S.-t. Ha ezt nem zárja ki a szerződés, akkor az általános rendszert később is ki lehet egészíteni, lehet hozzá világfüggetlen kalandokat adni, megjelenhet sok más világ. És a rendszert máris megismeri sok M.A.G.U.S. játékos. És bizony engedélyezném azt, hogy erre a rendszerre sokan átültessék a saját világleírásukat, kiadják ezt. A royalty kérdést kicsit hasonlóra szabnám, mint a BRP licencelésénél.

Ha baj van, hát az általános rendszerből könnyen adhatsz ki új kiadást. Kiegészítőt, világot, bármit. Lesz saját világod, rendezvényeid, branded. Így pedig azzal, hogy elvinnék előled a M.A.G.U.S. brandet, de nem lenne sok M.A.G.U.S. kiadvány, te pedig könnyen vinnéd el a közösségedet, bizony jóval kevésbé lehetne veled kitolni, mint amennyire a jogtulajdonos önmagával volna ki. Ugyanis ha a közösség marad a versenyeken, megszereti az új világot, a következő M.A.G.U.S. regény évek múlva, a jogi csapdák miatt semmi jóban nem

bíznak, akkor könnyen lehet, hogy a te játékosod, világod vonzza majd a közösséget, a következő M.A.G.U.S. regények pedig még annyit sem érnek el, mint amire akkor lenne esélyük, ha szabad kezet kaptál volna Yneven. Innen „mindenki” a többféle Ynev koncepcióban lenne érdekelt. És ott lenne a B terved.

Ha az együttműködés mégsem működik, ne csak a jogi eljárás, az ottani aknamező legyen az egyetlen terved. És az sem árt, ha már a másik világodra van kész novellás kötet, térkép, stb. és ez könnyen eljut a játékosaidhoz. A B és a C terv nem feltétlenül csak az lehet, hogy a jogi hercehurcákra készülsz. Mérd fel a lehetőségeidet.

2015.04.08.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely