

Kiadások és játékosok



Sokszor beszélünk a közösség egységesítéséről, és sokszor merül fel minden fórumon az ÚTK vagy ETK a jobb kérdés. Jelenleg az Új Tekercsekről, az "OGL" vagy "d20" alapú M.A.G.U.S.-ról és a Summariumról mint önálló kiadásról már nem szokás beszélni, sőt igazából az ETK és a hagyományos alapkönyv közötti különbségeket is elfelejtjük. A d20 alapú M.A.G.U.S.-nak viszonylag kevés rajongója maradt, mint az Új Tekercseknek is, a Summarium projekt pedig nem élte meg a saját befejezését sem. Könnyű leírni, hogy az Új Tekercsek megérdemelte a feledést. Mert megoldotta hogy a hagyományos M.A.G.U.S. fajleírásaival ne legyen játszható, de azt is, elérte, hogy elfekről ne, gnómokról viszont essen szó játszható fajoként az alapkönyvben. Ez pedig nem igazán hasonlít a korábban megismert Ynevre, így sajnos elvetendő. Az OGL M.A.G.U.S. bukása pedig megjósolható volt. Egyszerűen a játékosok választásából következett.

Ugye senkit sem lep meg, ha azt mondom, a d20 systemet használva Yneven játszani korábban is lehet. Nem azért lett volna értelme a d20 systemnek, mert azok a játékosok akik a d20 system helyett választották a M.A.G.U.S. és vehetnének számos más d20as játékot sok kiegészítővel hirtelen egy d20 alapú adaptációra várnak. Éppen ellenkezőleg. Azért, mert ha a M.A.G.U.S. sok apróságával versenyképes tudott lenni és maradni a d20 mellett, voltak olyan

fogyasztói igények amiknek jobban megfelelt, akkor a M.A.G.U.S. sok értékét (pl. kettős életerőpont rendszer) megérte volna a nemzetközi piacon is megmutatni, míg más elő nem állt valami hasonlóval. Ilyen egyszerű volt a szempont. Az akadály pedig az, hogy sok alkotó nem látta meg a játék előnyeit, és csak a regényfordítás költségeiről beszélt. Furcsa. Azóta ugyan SciFit, ugyan egy bank pályázatán nyert pénzből, de adtak magyar szerzők a világnak. Nomeg ugye az Eve Online-hez készült legjobb angol nyelvű kézikönyv szerkesztője is magyar. Mint szinte az összes volt szerző is.

Azaz nem lett volna lehetetlen a nemzetközi piac, és több pénzből, okosabban finanszírozni a kiegészítők fejlesztését, több playtest csapattal jobb minőséget elérni. De ezt a lehetőséget a szürkecsuklyások tolták el. Így a d20 leírása is érdekes. A Summarium kapcsán csak két momentumot emelnék ki, ami érzésem szerint fontos lehet. Az egyik, hogy az Új Tekercsek borítójára akár írhattak volna Summarium II-t, s egy varázslatokat, varázstárgyakat, az alapkönyv meséléséről szóló részeit, példa kalandokat, stb. tartalmazó könyvre gond nélkül rákerülhetett volna a Summarium III felirat. AKkor ma lenne értelme feltenni a kérdést: Summariumot játszol, vagy ezzel szemben a többi, olykor korábbi olykor későbbi kiadást tartod



mérvadónak. Sokan mondják az Új Törvénykönyv, és az állítólag készülő következő M.A.G.U.S. kiadás valahol a Summarium és a klasszikus M.A.G.U.S. között helyezkedik el.

A fejlesztőcsapat pedig közel lehetetlen helyzetben van. Ugyanis nem csak olyan rendszert nehéz kitalálni amit a megjelenéskor megvennék, de arra is kevés az esély, hogy később megvenném, vagy akár elgondolkodnék róla. És nem csupán időzítési kérdéssről van szó. Hanem arról, hogy a készülő új kiadás egy $n+1$. változata a rendszernek és a világnak, ami szép hosszú ideje készül, és ebből arra lehet következtetni, hogy a csapat nem éppen termelékeny. Azt ugye ezek után senki sem hiszi, hogy rövid időn belül lehetne pótolni akár csak a kieső rajongói anyagokat. Tudom, most jön a szemétkérdés: Tudok módszert amivel gyorsabban és jó alapkönyvet kiadni?

Őszintén szólva nem tudom. Nem tudom, mert a módszerem sikere nem csak rajtam múlna. Felismerném, hogy a M.A.G.U.S. rajongótáborra azért is töredezett mert nem ugyanazt várjuk el a rendszertől, és ezért hosszútávon moduláris felépítés, vagy több rendszer változat kell a közönség kiszolgálásához. Innen pedig egészen biztosan elérhetővé tenném a rendszerek alkotásához felhasználható szövegeket, és azt mondanám: Hajrá. Bármely alkotócsapatnak, az eddigi hivatalosoktól a weboldalak alkotócsapatáig lehetősége van arra, hogy összeállítsák a saját rendszer változatukat. A közösség választhatna, értékelhetne. Irányonként a legjobb mögé kerülne szerkesztői és kiadói munka, így eBook és PoD kiadás biztosan lenne, amire van elég igény, annál hagyományos kiadás is. Innen pedig a kérdés az, hogy a pályázati határidőre melyik szerzőcsapat küldené be az összerakott alapkönyvét. Mivel rengeteg szöveg már készen van, ezért nem is feltétlenül lenne igazán hosszú idő elkészíteni a rendszereket.

Mivel sok esetben érték a részleges kompatibilitás, és az eddigi házi szabályok, javítások remekül kiegészíthetnék a hagyományos szabályrendszert, innen pedig viszonylag kevés új szabály, anyag, stb. kerülne sok rendszerbe, és a pályázat értékelése már egy játszható új alap mellett készülné el, azt hiszem, nem lenne vésszesen hosszú időre szükség. A könyv pedig könnyen nyújt újtonságot (akár eBook formában is) a korábbi playtest anyagokhoz képest. Részben a szerkesztés, az art, a lektorálás, másrészt az irodalmi betétek, és

megannyi más apróság miatt. Sőt ebbe kerülhetnek új varázslatok, szörnyek, mintakaland. És sok új játékost is megcélozhat. És jelezném, a következő kiadásnál cél, hogy a sok rendszer változat helyett a legjobb alapszabályhoz tartozó opcionális szabályok legyenek. Azaz megjelenne a stabilitás egyfajta ígérete.

A módszer viszonylag gyors, ha van elég jelentkező, és olyan könyv megjelenéséhez vezet amit a közönség már korábban megkedvelt. De játszunk csak el a gondolattal, mi történne, ha a DV megvalósítaná az ötletemet, és véletlenül egy általam elgondolt rendszer koncepciót is ki akarna adni. Az igazság az, hogy nem biztos, hogy tudnám jó szívvel ajánlani. Nem a rendszer miatt. Nem is a világkép miatt. Hanem azért, mert nem tudnám, hogy mennyire marad stabil a projekt. Nem lenne könnyű meggyőzni. Egyszerűen azért, mert sok korlátlan döntéshozó hatalomnak nem érdeke az, hogy egy tőlük független alkotócsapat, az általa biztosított minőség okán meghatározóvá váljon. A korlátlan ellenőrzés és az ellenérdekeltség komoly problémát jelent. És ezek az emberek már nem egy ügyben elvesztették a bizalmamat. A távozásukban pedig felesleges reménykedni is. Nem fognak távozni.

A M.A.G.U.S. következő célcsoportja tehát sokkal inkább az a kör, akinek még vannak illúziói, kik ezen alkotóktól bármit elfogadnak, a ritkás megjelenéstől és a minőségtől függetlenül. Számukra ezek az alkotók az "istenek" és ilyenkor sem tények, sem más vélemények nem lesznek meggyőző erejűek. Majd az első komolyabb csalódás. Az ő preferenciáik pedig nem a tisztesség, következetesség mentén merülnek fel, mert eddig sem zavarta őket a keresztbe írás, következetlenség, de a vásárlók jelentős részének tudatos átverése sem. Nem feltétlenül azért mert balekokat keresne a kiadó. Egyszerűen azért, mert a vonzó rendszerhez sok játékos kell, és őket még meg lehet győzni. Ha a rendszer másnak is jó lesz, akkor évek munkájával helyre lehet állítani a többi csoport bizalmát is a M.A.G.U.S. brandben.

Alapvetően 4 képből lehet elindulni, egyik sem feltétlenül jobb vagy rosszabb a

többinél. Miért? Mert mindegyik más előnyökkel és más hátrányokkal rendelkezik. Nézzük meg kapásból az előnyöket és hátrányokat: Nagyon sokan tartjuk meghatározó látásmódnak Nyul világgépét. Tényleg jó, egyedi és értékes. Tényleg érdekesebb lehet egy olyan világon játszani ahol van mit kiderítenie a karaktereknek. Ami nem fekete-fehér, hanem sokszínű, sokféle jellegű és lényegű konfliktussal. Csakhogy erre a világgépre igencsak hiányos leírásokból következtethetünk. Nincs rendesen dokumentálva. És csak azokra a játékosokra hagyatkozni akik ebből következtettek, jobb vagy rossz érveket sorakoztatva összerakták a mozaikot közel lehetetlen. Mert hiába igaz, hogy az első erről szóló cikkemet Nyul is megdicsérte, mégis igaz az is: Másnak esélye sincs véleményt kapni a sajátjáról.

Nincsenek abszolút érvek, és baromi sokan kicsit máshogy játsszák ezt, senki sem fogja vegytisztán ezt játszani, hiszen megannyi olyan terület van ami ebből a szempontból nem volt érdekes. Ugyanezeket a sémákat könnyű máshova is alkalmazni, de nem feltétlenül kell. A világ ugyanis akár kicsit más irányba is bővíthető. Még akkor is, ha a hasonló világgép sok híve (akár magam is) ugyanezen az alapon bővítené.

Hogy mi ezzel a baj? Hogy 93ban természetes volt, hogy megfogtuk az AD&D-t, láttuk milyen irányban mozdult el tőle a M.A.G.U.S. és ha egy változás következetesnek, alkotói preferenciának nézett ki, hamar rásütöttük: Ezt Nyúl nem véletlenül így találta ki. Például nem véletlen, hogy a jellemben nem gonoszságról és jóságról, hanem életről és halálról van szó. Ez később sok világleíráshoz tartozó cikkben is kiütközött. Yneven az egyik legnagyobb konfliktust éppen az a kérdés adja, hogy mit tekintenek a legfőbb értéknek. Ebbe pedig a reinkarnáció mint tény is erősen beleszól,

mint az is, hogy a túlvilág léte ténykérdés, és ismerik az isteneik tanait.

- Pyarroni kultúrkör legfőbb értéke az élet.
- Yllinorban szabadságnak rendelnek alá sokmindent, akár az emberi életet is.
- Shadon egy olyan vallást tekint a legfőbb értéknek ami jelentős részben hamis.
- A Dszad vallás sokmindent a vagyonnak rendel alá, sok dzsad ezt az életénél fontosabbnak tartja.
- Gorvikban a család befolyása, hatalma a meghatározó érték.
- Ha ezt a világgépet nézzük, akkor Krán a lélek hosszútávú sorsát tartja érdekesnek, a reinkarnációra figyelve
- Ha északra kiterjesztjük ezt: Kyreknek a Kyr eszme, kultúra, tudomány, mágia... Az ő örökségük az első

Sorolhatóak még hasonló szempontok. És bármelyik szempont szerint élő nép olykor ilyen vagy olyan mértékben rossznak tarthatja a másikat. Szélsőséges esetben akár gonosznak is. Egy jónak gondolt pantheon két istene (Arel és Ellana) is ezért ápol igen feszült viszonyt. A sokféle ellentét sokféle véleményre ad okot, sok átmeneti vagy végleges szövetséget teremt meg. Soroljam?

Csakhogy van egy kis baj. Sőt, igazából nem is kicsi. Akik a kezdetek óta eszerint játszanak azoknak könnyű a dolga. Akik csak tőlük tanultak nehezebb. De sok fiatalabb játékosnak egyszerűen nem volt lehetősége sem megismerni ezt a fajta világgépet. Pedig ez alapján bármikor 5 perc alatt lehetne jó kalandokat alkotni. A kérdés az, kire lehetne rábízni e világgép következetes dokumentálását, meg lehetne ezzel ismertetni a játékosokat? Az összetettsége nem jelent-e a piac méretét csökkentő belépési korlátot? Nincs aki egyszerűbbre, primitívebbre vágyik?

2012.12.21.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely