

Miért haldoklik a magyar szerepjátzás?



1. rész

A múlt szörnyetegei

Kissé szenzáció hajhász címmel indítom első cikksorozatomat. A negatív hangvétel ellenére őszintén hiszek benne, hogy a magyar szerepjátzás, játékfejlesztés megmenthető. Bár minden környezet védő hasonlóan gondolkodik. Viszont a módszerek hasonlóak. Apróságokkal mindenki hozzátehet egy picit, ami segíthet.

Mivel már a rendszerváltás után születtem, nekem már olyan játékok is a rég múlt részeit képezik, mint az Első Törvénykönyv, a CODEX, vagy egyéb korai magyar szerepjátékok. Példának okáért sosem játszottam lapozgatós könyvvel.

Wikipédián van is egy egész átfogó lista.

Egyet említenék a szörnyeteg előtt.

Káosz. Klasszikus fantasy játék. A folyamatos kezdeményezés nagyszerű ötlet. Remek fajok vannak benne, gondoljunk csak a gennymanókra. A karakteralkotás menete kissé nehézkes, de abban is vannak remek ötletek. A könyvnek még 2-3 kiegészítőre lenne szüksége ahhoz, hogy egy teljes világot adjon (egy hosszabb mágia rendszer leírás, egy könyv mesélői tippekkel, esetleg modulokkal). Kissé talán paródia hangulatú, bár lehetséges, hogy csak azért érzem így,

mert majd egy évtizeddel a megjelenése után jutottam csak hozzá a könyvhöz.

Sajnos a többről csak pletykák szintén hallottam, ezekről máshol kerestetek információt.

2. rész

A M.A.G.U.S.

A játék élettörténete tökéletesen bemutatja a mai budapesti közösség széttagozottságát, ellentéteit. Az internet bugyaiból kis kutatással előásható mindenféle réges-régi fórum hozzászólás, és dokumentum, melyek csak megnehezítik annak kibogozását, hogy milyen körülmények vezettek oda, hogy egy jól kidolgozott játék helyett van 3 különböző.

Előre szeretném leszögezni, hogy a világ összecsapottsága ellenére szeretem. Vannak regények, amiket kedvelek, (mint pl. az Abbitkirálynőt) de sok népszerű regényt szörnyűnek tartok (Renegát). A világnak vannak részei, melyek tökéletesen hangulatosak, és ha nem gondolkodsz el furcsa logikátlanságokon, akkor nem is lesz belőle baj.

Ez utóbbi tanulható. Ne kérdezd meg, miért nem foglalja el a világot Krán, vagy Toron miért süllyesztette el a Kyr böszme hadihajókat.



A legnagyobb gond a kiadások minőségével van. Nem a külalakra, vagy a papír anyagára, a képekre gondolok. Nyisd ki bármelyik szabálykönyvet, és ahol a készítő felsorolása található keress olyat, hogy „Lektorálta: ”. Nem fogsz találni. A könyveket megírásuk után nem olvasta át senki szűz szemmel. Ebből következnek helyesírási hibák, olyan utalások, melyek nem létező részekre utalnak, össze-vissza rendezés. ((Copy-paste előző kiadásokból, részekből.))

A mögöttes jogi huzavonába nem megyek bele, sosem érdekelt. Találtak erről cikkeket, írásokat. Jól jellemzi a magyar kiadók hozzáállását, és a közösség szövevényes szociális hálózatát.

A könyvek fele azzal foglalkozik, hogy a hat különböző mágia rendszert leírja. Javítsatok ki, ha tévedek: bárd, szakrális, pszi, magas, boszorkány/boszorkánymester, tűzmágia. Ennek fele indokolt csak, és erre bárki számolatlan tudná sorolni a példákat.

Természetesen írok jó dolgokat is.

A temérdek regény csodás világleírást alkot. Ezeknek köszönheti a játék máig töretlen népszerűségét, és hogy már egy újabb részen dolgoznak. Akadnak köztük nagyon jók, melyeket bárkinek tudok ajánlani.

Imádom az UTK szabadságát. Tipikusan olyan, amire szüksége lehet annak, aki unja a D&D vagy a korábbi kiadások kötött fejlődését. A hozzá kiadott Új Bestiárium, bár nagyobb részt tényleg a szörnyekről szól, mégis a mágia részletes leírásával, és a lényalkotó rendszerével emelkedik ki.

Toron és Északi szövetség. Rendszer független leírások nagy hézagot töltenek ki.

A legfontosabb azonban, hogy ennek a játéknak köszönhetjük jelenleg a magyar szerepjáték létét. Úgy gondolom ez volt az egyetlen játék, melyből talán haszon is volt, nem biztos, hogy pénzben mérhető ugyan, de biztos akadt. Sok fiatalnak ez az első játék, amit kipróbál.

szerk.: Ma a kezembe fogtam egy új Bestiáriumot, és ott volt lektor. (Mondjuk arra könyvre panasz nem lehet.)

3. rész

Klubélet

Régen, olyan tíz évvel ez előtt minden nagyobb városban voltak klubok. Emlékszem jártam Veszprémben, Fehérváron is ilyenekbe, akkoriban még HKK versenyekre, és csak távolról, nyálcsorgatva nézegettem a szerepjáték könyveket. Volt Tatabányán is, de az már akkor is elég hányattatott sorsú volt, mivel elég kevesen játszottunk ott.

Ezek egy része Sárkánytűz volt. Google bácsi jelenleg egyetlen Sárkánytűzet dob ki, itt Budapesten.

Emlékeim szerint ezek azért voltak alkalmasak játékra, mert főképp boltként üzemeltek, és úgy mellékesen voltak ott asztalok, ahova bárki leülhetett játszani, bármit. Nem volt kötelező fogyasztás, lehetett behozni innivalót, ennivalót. Azzal sem volt gond, hogy ha levettél egy könyvet a polcra, és megnéztél benne pár szabályt. E mellett néha voltak programok, versenyek.

Nem hiszem, hogy túl nagy bevétele lett volna ezekből bárkinek is. Azonban sokan évekig ezekből a kicsi üzletekből éltek, szóval valahogy működött. Mondjuk annak aki kellően megszállott eléggé álom munkahely lehet.

Én teljesen megértem, hogy ezeknek ma is működniük kell valahogy, de nem tartom jó hozzáállásnak, hogy ebből komolyabb pénzeket akarnak kicsikarni. Teljesen megértem, hogy fenn kell tartani egy helyet, de ezt nem azzal fogják elérni, hogy napi, havi díjat szednek, vagy röhejesen drágán árulnak nasit, és innivalót. Inkább arra kellene koncentrálni, hogy bevonzzák a játékosokat, közösséget alkossanak, ahelyett, hogy az otthon kényelmében, zárt csoportokat alkotva.

Persze nekem a legnagyobb problémám mindig is a nyitvatartás volt. Én mindig is délutántól késő estig, vagy hajnalig játszottam. Nekem ez a kényelmes, és sok más ismerősömnek is. Egy olyan klub, ami 22-kor, vagy éjfélkor bezár nem alkalmas arra, hogy egy tervezetlenül elhúzódó játékkalkalmat befogadjon.

Persze, biztosan vannak ellenpéldák. Ha van, írók meg nyugodtan, én nem ismerek egyet sem. De a kluboknak nagy felelőssége van abban, hogy újoknak bemutassa a szerepjátszás örömeit, és tanítsák a fiatalokat. Ez utóbbira van példa egyébként. Egy ideális bolt és klub fenntartása nem egyszerű, és meglehetősen megszállottságot igényel, de ez is olyasmi, amit csak a fanatikusok képesek véghezvinni.

4. rész

A pénz és az internet

Talán a legnagyobb seb, amiből vérzik a magyar szerepjátszás. Végig gondolva elég nehéz elhinni, hogy valaha volt profit ebből, és még nehezebb, hogy ma is van. Gondoljunk csak bele, egy csoportnak, aki játszik (4-7 fő) összesen egy könyvre van szüksége egy játékhoz. Persze kényelmes, meg jól jöhet, ha van több, de nem szükséges.

E mellett a legtöbben egyetemisták, akik még nem dolgoznak, viszonylag kevés pénzből élnek, nem fognak sok ezer forintokat elkölteni szerepjáték szabálykönyvekre, legalábbis a néhány fanatikus kivételével. Főleg hogy az interneten ingyen beszerezhetik ezek. A ugyan messze nem olyan jó, mint a könyv, de egy egyetemen nem kell messzire menni olcsó nyomtatásért. Aztán a kisebb bevételek miatt kevesebb könyvből akarják ugyan azt a hasznot behozni, a könyvek drágulnak, és már látszik is az önmagát erősítő folyamat, melynek végén a kiadók vagy lemondanak a könyvek kiadásáról, a játékok fejlesztéséről (mint láthattuk mostanság), esetleg nagyon mellékesen foglalkoznak ezzel (erre is van példa), vagy csődbe mennek.

Ez egyébként vonatkozik a fordításokra is.

Az internet még a legális vásárlásokkal is képes tönkre tenni a magyar szerepjátszást. Ennek oka, hogy

képesé tesz minket külföldről rendelni könyveket. Ez egy elég nehezen kifogásolható dolog, de tény, hogy nem a magyar kiadókat támogatjuk így nehezen összekuporgatott pénzünkkel, hanem a sokkal nagyobb piacot ellátó külföldieket. Ez tipikusan az a tőrszúrás, amit megbocsájtanak nekünk.

Teljesen érthető, hiszen elég nehéz versenyre lépni ezekkel a kiadókkal. A több pénz miatt képesek olyan játékokat is megvalósítani, amire tudják, hogy kicsi lesz a kereslet. Mindezt remek minőségben, öserdöket nem kímélő lapokra. Elég szomorú, hogy sokszor már mindössze a postaköltségből kijönne egy Új Törvénykönyv. (Pont ez történt velem, mikor megrendeltem a Mouse Guard második kiadását.)

Úgy gondolom, hogy a kalózkodás, és a külföldi rendelések ellenére, sokunk odafigyel a magyar kiadók tevékenységére, és amikor megérdemlik, támogatja őket a maga módján. Erre nem csak a könyvek megvásárlásával van lehetőség, de a hobbi terjesztésével is. Valamint sokan a magyar játékosok közül nem beszélnek a közöst, és nekik nincs más lehetőségük, mint megvárni a fordítást, vagy magyar játékokkal játszani. Úgy vélem ők az igazi, megbízható felvevő piac, és a MAGUS támogatók nagy része közülük kerül ki.

5. rész

Nehézkes megjelenések

Egészen elfogult vagyok a játékfejlesztésről. Szerintem felesleges ezzel foglalkozni, magánemberként, és úgy, hogy nincsenek kiadói kapcsolataim, alkothatok bármilyen jó rendszert és/vagy világot, nem lesz belőle semmi. Persze mindig ott a Kickstarter, de ahhoz eleve angolul kell fogalmazni, és nem szabad magyar közönségnek célozni, mert azzal sosem lesz elég pénzed hozzá.

A probléma gyökerei eléggé mélyek. Körülnézve láthatjuk, hogy a magyar szerepjátékos közösségben 10-20 éves játékok dívnak a leginkább. MAGUS Új Törvénykönyv (2007), Shadowrun (2002), Dungeons and Dragons 3.0 (2001), Vámpír: a Maszkabál (1999), és persze majd az összes OWoD kiadvány is idejöhét, melyek annak ellenére, hogy keveset fordítottak le közülük meglepő népszerűsége tettek szert itthon is.

Olyan ez, mintha befagyott volna az érdeklődésünk. Nem vagyunk nyitottak új játékokra, főleg, ha nincsenek lefordítva magyarra.

Essék szó azért azokról, akik hajlandóak frissebb játékokkal játszani. Bár mivel azt már kétlem, hogy magyar nyelvű szabálykönyvből tennék ezt, ők nem sokkal járulnak hozzá a magyar megjelenésekhez.

A másik rész, amiről pár éve hallottam egy előadást, hogy nem éri meg a kiadóknak kevés példányszámot kiadni. Ez érthető, vannak olyan alapköltségek, melyek csak egy bizonyos példányszám eladása után térülnek meg. Reklámozás, népszerűsítések és versenyek híján(ugye ezekre nincs pénz), nem sok emberhez fog eljutni egy új játék híre.

Ezért egyetlen lehetőség az olyan játékok megjelenése, amiknek már biztos olvasótáboruk van. Ez a magyarázata a MAGUS máig töretlen népszerűségének. Van egy fix olvasótábor, aki minden regényt megvesz. A kiadók biztosan tudják, hogy mennyi fog egy könyvből elfogyni egy éven belül, ha ráírják ezt az öt betűt. Ezért lesz egy újabb kiadás a szerepjátékból is. Tehát a modell, ami esetleg működhet, hogy megírsz 8-10 regényt, amiben bemutatod a világot, aztán ha azok sikeresen megteremtik a rajongótáborot, jöhet is a szerepjáték.

Ha ezt teszed, kérlek figyelj oda, hogy sokkal előrelátóbban dolgozz, összefüggőbb, egységesebb

világot alkoss, mint a szörnyeteg. Jó példákat találsz ennek remek megvalósítására külföldi játékok esetén (Dresden RPG, Mouse Guard éppen a kedvencek).

A következő részben már a fejlesztésről fogok írni, de előtte elbeszélgetek pár olyan emberrel, akik már belefogtak ilyesmibe.

2015.10. - 2015.11.

Szerző: Rezi Mór

Forrás: mesekmeserol.blogspot.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk öt részletben jelent meg a mesekmeserol.blogspot.hu oldalon.

Megjelenésük ideje:

1. rész - 2015.10.26.
2. rész - 2015.10.28.
3. rész - 2015.11.04.
4. rész - 2015.11.08.
5. rész - 2015.11.12.