

# KIÁLTVÁNY

Utolsó módosítás: 2000 május 1.

## Kedves olvasó!

Nagy Balázs vagyok, az Igen Könnyű Szerepjáték kiagyalója. Az alábbiakban röviden leírom, hogy miért is jött létre, és hogyan működik az *IKSZ*.

Kis hazánkban egyre több szerepjáték lát magyar nyelven napvilágot. Sajnos eddig megkíméltek minket az igényesebbektől (tisztet a kivételtől). Jelenleg (1997 február vége) 7 magyar nyelvű szerepjáték kapható vegyes színvonalon.

Kétségtelen, hogy szerepjátékot kiadni nem egy nagy üzlet. Ráadásul új szerepjátékot írni még veszélyesebb. A piac törvényei uralkodnak: ami nem felel meg a közönség kívánalmainak, gyorsan eltűnik. Sajnos a közönség kívánalmái pedig nem egyezik meg a Mi kívánalmainkkal.

Eddig egy játék sem foglalkozik tipikus magyar érintettségű eseményekkel. Mivel már három, legnagyobb részben magyar fejlesztésű szerepjáték kapható, bizony felmerül a kérdés a magyar vonatkozással kapcsolatban.

A szerepjátékok meghatározó része a világ. Enélkül még a legjobbak sem élnének meg. Ám a világ be is skatulyázza a szerepjátékot. A játék nevére már is a világrendszere jut az eszünkbe. Hangulata végigkíséri az egész játékot. Miért kell minden világhoz teljesen más szabályokat kitalálni?

A játékok legnagyobb része bonyolult, szabályorientált. Ez mániákusoknak még elmegy, de azoknak, akik a valódi szerepjátékot szeretik, csak kolonc a nyakukon.

Itt az idő egy teljesen magyar, egyszerű szerepjáték megalkotására!

A játék kifejlesztését úgy gondolom, a legszerencsésebb az interneten lebonyolítani, mert ez az egyetlen fórum, ahova bárki szabadon beléphet (nem anyagi lehetőségre, inkább hajlandóságra gondolok), és a véleménye nyilvánossá válhat. Másrésztől – szerintem – nincs más fórum, ahol meg lehetne a gyors információcserét oldani. Nem szeretném, ha a fejlesztés csak egy szűk csoport privilégiuma legyen, minél több embert be akarok vonni.

Mi az *IKSZ*-et azért fejlesztjük, mert

- ▶ Így nem kell még tíz haszontalan kiegészítőt venni egy jó játékhoz,
- ▶ Így nem kell felesleges információk tömkelegét megjegyezni, hogy gyorsan folyjon a játék,
- ▶ Szabad fejlesztésű játék, ezért kívülesik az üzleti élet hajtásától, így több időt lehet a *valódi* problémákra szánni,
- ▶ Teljesen független a világoctól, így többfajta világot is létrehozhatunk.

Ezért Mi elfogadjuk, hogy

- ▶ A szerepjáték megalkotásáért pénzt, vagy más direkt honoráriumot nem kapunk,
- ▶ A játék fejlesztését **csak** az *IKSZ* hivatalos Internet levelezős listáján keresztül végezzük, mivel ez a legnyilvánosabb, legszabadabb fórum,
- ▶ Ha a játékba kidolgozott ötletünk belekerül, úgy alkotóvá válunk, és nevünk belekerül a hivatalos alkotói névsorba,
- ▶ Ha a játék ötletünk alapján módosítva lett, úgy segítővé válunk, és nevünk bekerül a köszönetlistába.
- ▶ Ha játéktesztelőként vettünk részt a munkában, akkor szintén segítőkké válunk, és nevünk bekerül a köszönetlista játéktesztelő rovatába.

Remélem, tetszik az *IKSZ* gondolata, és nemsokára Te is csatlakozol hozzánk. Írjunk együtt egy tökéletes szerepjátékot!

Kelt: Győr, 13-10-97 20:00pm

Nagy Balázs Nagy Balázs (Jul the Keeper) <js@iksz.hu>,  
Kalandok Listája admin <kaland-admin@iksz.hu>,  
Igen Könnyű Szerepjáték listaadmin <iksz-admin@iksz.hu>