

## **Szerepjáték TOP 10 eredménye** **Az RPG.HU-n zajló közvélemény kutatás alapján**

*Készítette: Hulla*  
*/hulla.atw.hu/*

Három hónappal ezelőtt felmerült bennem a kérdés, hogy jelen pillanatban melyek kis hazánk legnagyobb érdeklődésre számot tartó szerepjátékai. Ahhoz, hogy erről többé-kevésbé pontos képet kapjak, itt - Magyarország leglátogatottabb szerepjátékosoknak szóló weboldalán - nyitottam egy topicot. Arra kértem az idelátogatókat, hogy írják meg, szerintük melyek azok a játékok, amelyeknek véleményük szerint feltétlenül helyet kellene kapni az első tízben. Az első hónapot követően BePe közreműködésével megjelent az a felhívás, amelyben az oldal látogatóit kértem fel a szavazásban való részvételre, a rákövetkező hónapban pedig a Thrillion Kincsei oldalán is sikerült meghirdetni a felmérést.

Mindvégig komoly érdeklődés volt tapasztalható a témával kapcsolatban. Mostanra, hogy a három hónap letelt, végül is 411 szerepjátékos adta le érvényes szavazatait. Összesen 2634 szavazat érkezett, ami azt jelenti, hogy egy szavazó átlagosan 6,41 szerepjátékot nevezett meg a vélemény nyilvánítása során.

A kezdetektől az volt a célom, hogy megtudjam az átlag magyar szerepjátékos mely játékok iránt érdeklődik leginkább. Emiatt az értékelésnél minden egyes szavazónál, minden egyes megnevezett szerepjáték egy-egy pontot kapott, függetlenül attól, hogy a szavazó rangsorolta-e az általa megnevezett játékokat vagy sem. Egy szavazótól egy konkrét játék csak egy szavazatot kaphatott, függetlenül attól, hogy az illető hány verzióját vagy kiadását nevezte meg az adott játéknak.

A szavazatok leadása során, sajnos a szavazatok jellege nem volt feltétlenül egységes és egyértelmű. Ez azt jelenti, hogy nem csak a szó szoros értelmében vett szerepjátékok kaptak szavazatot, hanem olykor kiegészítők, világleírások és más hasonlóak is. Másrészt esetenként megnevezésre kerültek egyes szerepjátékok különböző verziói illetve kiadásai, néhol egyazon szavazó által is. Így a végelszámolásnál különösen figyelemmel kellett lenni arra, hogy egy konkrét szerepjáték az ilyen szavazóktól ne kapjon két vagy több voksot. Ahogy a szavazást tanulmányozók is láthatják, van néhány olyan voks, amit több-kevesebb jóindulattal esetleg be lehetne sorolni egy-egy adott szerepjáték mellé, de mivel az adott szavazó akarata ezekben az esetekben nem volt teljesen egyértelmű, én inkább külön kezeltem azokat. Szintén kisebb problémát okozott, hogy esetenként nem a hagyományos értelemben vett asztali szerepjátékok is kaptak néhány voksot. Ezeket sajnos nem állt módomban a végelszámolásakor figyelembe venni.

A 90 nap letelte után összességében 258 "dolog" - mint majd látható ez lesz a legjobb szó - kapott szavazatot. A végső sorrend alapjául természetesen a kapott szavazatok száma szolgál. Közvetlenül a helyezés mellett fel van tüntetve, hogy a szavazók hány százaléka találta érdekesnek az adott játékot arra, hogy az első tízbe kerüljön. Ezután következik a játék neve. Ha az adott játék különböző verziója, kiadása vagy kiegészítője hozta a játéknak a szavazatot, akkor az közvetlenül utána megnevezésre kerül azzal együtt, hogy a voksok hány százaléka származik abból. Ezek felsorolása a sorrendet is jelenti a "házi versenyben". Az ilyen verziót vagy kiadást csak abban az esetben tüntettem fel, ha az a szavazatok több mint 1 %-át hozta a szerepjátéknak. Ha több verzió vagy kiadás kapcsolódik egy százalékos értékhez, az azt jelenti, hogy azok külön-külön ugyanazon eredményt érték el. Nagyon fontos megjegyezni, hogy például attól, ha egy játék 2. kiadása hozza a szavazatok 30%, az korántsem azt jelenti, hogy az 1. kiadásé a fennmaradó 70%, hanem azt, hogy az 1. kiadás nevesítve nem érte el az adott szerepjátékra vonatkozóan a voksok 1%-át, azaz nagy valószínűség szerint a szavazatok 70%-a a kiadás megjelölése nélkül érkezett a játékokra. Ezek után következnek a tabella:

## Eredmény:

01. (71,3%) **M.A.G.U.S.** - E.T.\* (47,1%); U.T. (7,2%); D20 (5,8%); Reneszánsz (2,7%)
02. (54,5%) **Vampire** - Masquarade (41,5%); Dark Ages (17,9%); Requiem (6,3%); Victorian Age (1,3%)
03. (50,4%) **Shadowrun** - 3. kiadás (13,5%); 2. kiadás (6,3%)
04. (38,0%) **Call of Chtulhu** – d100 (4,5%); BRP (1,3%)
05. (36,5%) **Ars Magica** - 3. kiadás (2,7%); 4. kiadás (2,0%)
06. (34,8%) **D&D** - 3. kiadás (26,6%); 3.5. kiadás (21,7%); Forgotten Realms (9,1%); Ravenloft (3,5%); Dark Sun, Planescape (2,8%); 2. kiadás (2,1%); d20, Greyhawk (1,4%)
07. (27,0%) **Star Wars** - d6 (45,0%); d20 (26,1%)
08. (24,8%) **Cyberpunk**
09. (24,3%) **AD&D** - 2. kiadás (23,0%); Dark Sun, Forgotten Realms, Planescape (6,0%); Ravenloft (5,0%); 3. Kiadás (4,0%); Dragonlance, Greyhawk, Spelljammer, (2,0%)
10. (23,1%) **Codex**
11. (18,0%) **Warhammer Fantasy Roleplay** - 2. kiadás (6,8%); 1. kiadás (5,4%)
12. (17,8%) **Mage** - Ascension (42,5%); Awakening (16,4%); Dark Ages, Sorcerer's Crusade (4,1%)
13. (16,8%) **Earthdawn** – 1. kiadás (1,6%)
14. (13,1%) **Werewolf** - Apocalypse (48,1%); Forsaken (7,4%); Wild West (3,7%)
15. (10,7%) **Kult** – 1. kiadás (4,8%); 2. kiadás (2,3%)
16. (07,3%) **Káosz**
17. (07,1%) **MERP**
18. (06,6%) **Legend of the Five Rings** – 1. kiadás, 2. kiadás, 3. kiadás (4,3%)
19. (06,1%) **Hunter**
19. (06,1%) **Rifts**
21. (05,4%) **7<sup>th</sup> Sea**
22. (04,9%) **Requiem**
23. (04,6%) **Changeling** - Dreaming (15,8%); WoD (10,5%)
24. (03,7%) **Nephilim**
25. (03,4%) **Paranoia**
26. (03,2%) **Fallout**
26. (03,2%) **Wraith** – Oblivion (30,8%)
28. (02,9%) **Gallia**
28. (02,9%) **Unknown Armies** – 2. kiadás (8,3%)
30. (02,7%) **Armageddon**
31. (02,4%) **Harc és Varázslat**
31. (02,4%) **Planescape**
33. (02,2%) **GURPS** –Steampunk (33,3%); 4. kiadás (22,2%); 3. kiadás (11,1%)
34. (01,9%) **All Flesh Must Be Eaten**
34. (01,9%) **Demon**
34. (01,9%) **Gyűrűk Ura RPG**
34. (01,9%) **Mutant Chronicles**
34. (01,9%) **Tales from the Floating Vagabond**

Továbbá felsorolom azokat a - mint fentebb mondtam jobb összefoglaló szó nincs rá - "dolgokat", amelyek elérték legalább az 1%-os támogatottságot, tehát a gyakorlatban 5-7 szavazatot kaptak.

Amber, d20 Modern, Engel, Exalted, Fusion, nWoD, Orpheus, Pendragon, RogueS, Sla Industries

Nos, az összesítés áttekintése után véleményem szerint jól elkülöníthetően négy - plusz egy - csoport alakult ki.

Az első csoporthoz azok a szerepjátékok tartoznak, amelyek szinte minden második hazai szerepjátékos számára meghatározóak. Ebbe összesen három játék sorolható.

Mint látható, az első hely tekintetében - legalábbis számomra - nem hozott túlzottan nagy meglepetést a M.A.G.U.S. győzelme. Bár ilyen 70%-ot meghaladó népszerűsége azért még én sem mertem volna nagyobb tételekben fogadni. Szintén tanulságos e játék verzióinak küzdelme (\* a megnevezésekben uralkodó káosz miatt kénytelen voltam a legelső kiadás ('93) és az E.T. ('97) szavazatait összevonni, bátorkodtam ezt azért megtenni, mert a két verzió közt kevés a lényegi különbség). Minden majdani – ha valaha még lesz ilyen botor ember – M.A.G.U.S. fejlesztőnek szeretném figyelmébe ajánlani az E.T. toronymagas győzelmét.

Ennél sokkal szorosabb küzdelmet hozott a dobogó második fokáért zajló csata, amelyet végül is a szerintem jóval esélyesebb Vampire nyert meg. Számomra igen kellemes meglepetés volt, hogy Vampire-t komoly küzdelemre készítette a végül a dobogó harmadik fokára érdemes Shadowrun. Öröndetes, hogy mindkét játék 50% feletti eredménnyel végzett.

A második csoportban az a – szám szerint hét - még szintén népszerűnek mondható játék található, amelyek a magyarországi szerepjátékosok 20-39%-ának véleménye alapján tartozik a legjelentősebb játékok közé. Tehát minden harmadik-ötödik "sorstársunk" komolyan érdeklődik ezek után.

Nagy versengés alakult ki a Call of Cthulhu illetve az attól a végső hajrában kicsivel elmaradó Ars Magica közt. Külön érdekesség, hogy az első hónap végén még ők álltak a dobogó második illetve harmadik fokán. Bár sokáig jól tartották magukat, végül még az első csoportból is kiszorultak. Ám jó eredményük így is nem várt meglepetés lehet sokak számára. Ezt a párost a D&D-nek sikerült megközelítenie a felmérés utolsó harmadában mutatottak alapján. Ennek a játéknak a kiadások és világok egymás közti küzdelme is igen érdekes képet mutat. Ettől a hármastól jelentősen lemaradva további négy, eredménye alapján a csoporthoz tartozó játék következik. Ezek közül a legmeggyőzőbben a Star Wars teljesített, amely az utolsó időszakban szinte állva hagyta addigi nagy riválisát a Cyberpunk-ot. Amelytől a voksok számát tekintve épp csak lemaradt a folyamatosan előretörő AD&D. Külön érdekességgel szolgált, hogy a Star Wars házi csatáját döntő fölényrel a d6-os verzió nyerte. A TOP10 tizedik helyét végül egy újabb hazai szerepjáték a Codex szerezte meg.

A harmadik csoportba azok a kevésbé ismert vagy népszerű játékok sorolhatók, amelyek 8-19%-os eredményükkel, amolyan rétegjátéknak tekinthetők. Mondom ezt azért, mert az eredmények alapján már csak kevesebb, mint minden ötödik magyarországi szerepjátékos mutat érdeklődést irányukba. Ide összesen öt szerepjáték sorolható, amelyek közül három toronymagasan kiemelkedik.

Az elitből még épp hogy kimaradt a jól hajrázó Warhammer RPG, amely ezzel a legjobb helyezést elérő, hazánkban hivatalos szabálykönyvvel még nem rendelkező szerepjáték címet is bezsebelte. Tőle alig egy paraszthajszállal maradt el a lista alapján második számú WoD játék, a Mage. A kettős nyomában nem sokkal lemaradva a magát sokáig meglepően jól tartó Earthdawn végzett. A Werewolf és a még szintén 10%-os eredménnyel felül teljesítő Kult szintén stabilan helyet követelnek maguknak ebben a csoportban.

A negyedik csoportot alkotó szerepjátékok közé, a kevés érdeklődésre számot tartó vagy a Magyarországon még (vagy már) alig ismert játékok kerültek, összesen huszonhárom. Nagy valószínűség szerint, az ide tartozó játékok szerelmeseinek vért kell izzadni ahhoz, hogy egy-egy, játékra kész csapatot összehozzanak. Hiszen az eredmények alapján, jó ha minden huszadik-harmincadik szerepjátékos tanúsít komoly érdeklődést az itt felsorolt játékokkal kapcsolatban.

Ezek közül négy játékot szeretnék név szerint megemlíteni, amelyek a felmérés során sokáig a harmadik csoportba soroltattak. Ezek a MERP, a Legend of the Five Rings, a Hunter és a Rifts.

Végül szót kell még ejteni azokról a játékokról, amelyek az 1%-ot képesek voltak elérni. Számomra van köztük néhány meglepetés, amelyekről azt hittem jobb helyezést fognak elérni. És jó néhány, amiről mély sajnálatomra semmit sem tudok. Előzetes várakozásaim alapján azonban kissé meglepett, hogy csak tíz "játék" volt képes ebbe a csoportba kvalifikálni magát.

Természetesen, ahogy azt itt-ott gyakorta hallhatjuk, ez a felmérés sem reprezentatív. Biztos vagyok benne, hogy a valóságban egy-egy játék megítélésében kisebb volumenű eltérések lehetnek. Mindazonáltal remélem ezzel sikerült helyzetképet adnom arról, hogy jelenleg kis hazánkban mely szerepjátékok tartanak számot a legnagyobb érdeklődésre. Másrészt bízom benne, hogy e cikk, mint vitaindító iromány, az azt olvasók közt egy építő jellegű beszélgetés kialakulását is elősegíti majd.

Mindent összevetve azért kijelenthetjük, a hazai szerepjátékos társadalom jól szerepelt a felmérésen. Hiszen 48 szerepjáték ért el 1%-ot meghaladó eredményt, vagyis igen széles érdeklődési körrel bírnak, és többé-kevésbé nyitottak vagyunk mi, magyarországi szerepjátékosok.

Végül ezúton is szeretném megköszönni minden szavazásban közreműködő segítségét. Biztos vagyok benne, hogy lesznek olyanok, akik ilyen-olyan okból nemtetszésüket fogják majd kifejezni ezen felméréssel kapcsolatban, de remélem többen lesznek azok, akik érdeklődéssel böngészik majd a kapott adatokat. És talán valaki, ha nem is feltétlenül én, 2-3 év múlva elkészít egy hasonló felmérést a témában, hiszen biztos, hogy sokan kíváncsiak lesznek majd, milyen változások következnek be addigra a magyarországi szerepjátékos társadalomban.