



ZASADY WSPÓŁPRACY

Poniższe wskazówki przeznaczone są dla autorów tekstów i ilustracji zainteresowanych współpracą z fanzinem „Spotkania Losowe”. Prosimy o zapoznanie się z wytycznymi – ułatwi nam to pracę. Dziękujemy. :)

„Spotkania Losowe” są fanzinem poświęconym grom fabularnym, tworzonym przez fanów i dla fanów, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji. Ani redakcja, ani autorzy tekstów i ilustracji nie otrzymują wynagrodzenia za swoją pracę. Jedyną gratyfikacją jest publikacja na łamach magazynu oraz możliwość stworzenia czegoś fajnego dla społeczności fanów RPG. Fanzin jest dostępny za darmo w Internecie

Wersja tl;dr

Jeśli piszesz

Prosimy o przesyłanie plików tekstowych w formacie Libre/OpenOffice (preferowany), MS Word lub RTF. Artykuły powinny być kompletne – nie przyjmujemy szkiców i konspektów. Prosimy o przejrzanie tekstu przed wysłaniem i poprawienie błędów, literówek itp. Przeczytamy i odezwiemy się, jeśli będziemy zainteresowani. Możecie także wysyłać nam linki do swoich blogów i innych publikacji w Internecie wraz z listą tematów związanych z RPG, w których czujecie się najlepiej. Zapoznamy się z materiałami i być może uda nam się nawiązać współpracę.

Jeśli rysujesz

Możecie przysyłać nam próbki swoich prac, najlepiej w postaci linków do internetowych galerii. Jeśli mają to być pliki, to prosimy o format JPG, PNG lub TIF (jakość robocza – wielkość kilka megabajtów). Skontaktujemy się z wybranymi osobami i poprosimy o ilustracje do tekstów. Jeżeli ktoś koniecznie będzie chciał wysłać nam materiały w wersji analogowej, prosimy o wcześniejszy kontakt.

Teksty, rysunki, pytania prosimy wysyłać na adres: redakcja@spotkanielosowe.pl.

Tematyka pisma

Jesteśmy zainteresowani wszelkiego rodzaju tekstami o grach fabularnych, od recenzji, przez poradniki, pomysły na przygody, jednostronicowe podziemia i nowe, fajne potwory oraz artykuły analizujące gry i graczy na potrzeby nauki. RPG interesuje nas jako graczy i mistrzów gry, a także jako osoby zainteresowane historią i rozwojem naszego hobby, trendami na rynku, modami, wzlotami i upadkami RPG jako części popkultury i produktu komercyjnego – zarówno w Polsce, jak i na świecie. Ciekawi nas również sfera okoloerpegowa: kontekst, w jakim RPG się rozwija, środowisko fanów, a także zainteresowanie badaczy grami fabularnymi.

Jakich tekstów potrzebujemy: almanachów i poradników; artykułów o fandomie polskim i zagranicznym; informacji o klubach i zrzeszeniach miłośników gier fabularnych; pomysłów na scenariusze i settingi, potwory i bohaterów niezależnych; opisów podziemi i innych ciekawych miejsc; nowych zasad lub modyfikacji istniejących; felietonów dotyczących bieżących spraw i problemów erpegowego fandomu; relacji z konwentów z naciskiem na zagadnienia związane z RPG; poradników dla początkujących (w tym dotyczących grania z dziećmi); recenzji (najlepiej ciekawych, lecz mało znanych gier); wszelkiego rodzaju inspiracji; rozważań na temat publikowania i wydawania gier fabularnych (zarówno hobbystycznie, jak i profesjonalnie); tekstów o graniu przez Internet; omówień nowych projektów fanowskich bądź komercyjnych.

Przyjmujemy przedruki – są one publikowane wraz z podaniem miejsca pierwotnej publikacji. W takim przypadku prosimy o zmodyfikowanie lub rozbudowanie tekstu.

Chociaż pierwszeństwo mają materiały do systemów RPG wydanych w języku polskim (także do *Złego Cienia!*), jesteśmy zainteresowani tekstami dotyczącymi wszystkich gier fabularnych.

W tej chwili nie jesteśmy zainteresowani: rozbudowanymi, kilkudziesięciostronicowymi scenariuszami. Ich publikacja wymagałaby dużego zaangażowania z naszej strony i zajęłaby zbyt dużą część magazynu. Nie mamy też w planach zamieszczania w piśmie opo-

wiadań, choć jeśli uważasz, że Twój tekst zasługuje na publikację, podeślij go – pomyślimy.

Długość tekstów

Nie narzucamy limitów znaków (minimalnych i maksymalnych) materiałom niezamówionym. Jedyny wyjątek to recenzje, które nie powinny być dłuższe niż 8000–10000 znaków – w przypadku obszerniejszych omówień prosimy o uprzedni kontakt z redakcją. Artykuły o objętości większej niż 25 000 znaków mogą być publikowane w częściach. Cenimy jednak zwięzłość przekazu i zachęcamy, aby teksty nie przekraczały 20 000–25 000 znaków. Jeśli zajdzie taka konieczność, poprosimy autora o odpowiednie przerobienie artykułu.

Kwestie formalne

1. Autor musi dysponować pełnią praw do tekstu lub ilustracji.
2. W przypadku dołączenia do nadesłanego tekstu ilustracji autorstwa osób trzecich prosimy o wskazanie źródła (dotyczy prac udostępnionych na otwartej licencji, w domenie publicznej itp.) lub o dołączenie zgody autora grafik.
3. Na początku tekstu prosimy wpisać dane autora: (imię, nazwisko, nick/ksywa) oraz adres e-mail (kontakt dla redakcji).
4. Decyzję o publikacji tekstu podejmuje redaktor naczelny.
5. Artykuł powinien być zatytułowany. W przypadku braku tytułu zostanie on nadany przez redakcję.
6. Teksty przyjęte do publikacji przechodzą redakcję merytoryczną i językową. Autor, o ile nie zdecyduje inaczej, otrzymuje poprawki i uwagi do wglądu i zatwierdzenia. Podczas redakcji tekst może zostać skrócony, podzielony na części lub też autor może zostać poproszony o uzupełnienie treści.

Teksty powinny być przyjazne mistrzom gry i graczom i zawierać, tam gdzie to konieczne, elementy mechaniki (rozpisane zasady bądź też inne informacje pozwalające na bezproblemowe zastosowanie materiału podczas gry. W przypadku treści uniwersalnych (bezsystemowych) prosimy o dołączenie dodatku zawiera-

jącego zasady (o ile tekst odwołuje się do nich) dla przynajmniej jednej gry lub wskazówek pozwalających taki materiał przygotować. Dobrze by było, gdyby zasady odwoływały się do tytułu wydanego w Polsce (np. *Neuroshima*, *Savage Worlds*, *Zew Cthulhu/BRP*, *Wolsung*, *Warhammer* lub mechanika *d20/Pathfinder*, choć z *Fate* i innymi grami też sobie poradzimy).

Jeśli zechcecie później umieścić swój tekst na blogu bądź stronie poświęconej RPG lub zrobić z nim cokolwiek innego – nie ma sprawy. Poczekajcie tylko miesiąc lub dwa od momentu publikacji w „Spotkaniach Losowych”. Będziemy też wdzięczni za link do strony pisma i stosowną adnotację o publikacji.

Kwestie techniczne

1. Prosimy o nadsyłanie plików w formacie ODT (preferowany), DOC, DOCX lub RTF.
2. Śródtytuły w tekście prosimy wyróżniać **pogrubieniem**.
3. Tytuły gier, opowiadań, książek, rozdziałów prosimy wyróżniać *kursywą*.
4. Tytuły czasopism prosimy ujmować w „cudzysłowy”.
5. Prosimy nie używać w tekście podkreślenia.
6. Jeśli zachodzi konieczność wyróżnienia wyrazów (np. wyrazy i zwroty obcojęzyczne), można to zrobić za pomocą *kursywy*.
7. Cytaty przytaczane w tekście prosimy ujmować w „cudzysłowy”.
8. Akapity prosimy wyróżniać wcięciami akapitowymi lub światłem międzyakapitowym; w ostateczności można je oddzielać podwójnym Enterem.
9. Prosimy nie stosować podwójnych wyróżnień w tekście, jeśli to tylko możliwe („” w połączeniu z *kursywą*, ***kursywa jednocześnie z pogrubieniem*** itp.).
10. Będziemy wdzięczni za przejrzanie tekstu przed wysłaniem i poprawienie błędów, literówek itp.

W przypadku pytań [jesteśmy do dyspozycji](#). :)

Redakcja