



DRAKKAR

číslo 38. – červen 2013

Obsah čísla

Literatura (recenze a rozhovor)

4 Dobrodruhovia: zbierka poviedok

Andrej Jáchim

Titul Dobrodruhovia je zbierka poviedok na pokračovanie, prinášajúca čitateľom príbehy odohrané v známej spoločenskej hre Dračí Doupě. Popisuje dobrodružstvá hrdinov na ceste za slávou a bohatstvom, ich strasti, útrapy a radosti.

Žánry a styly

7 Grimdark vs Noblebright

„Gediman“

Co je to grimdark? A co noblebright? Jsou to termíny, které používá komunita fandů počítačových her, wargames a RPG k označení stylu fiktivního světa (tedy nikoliv žánru).

Hry, systémy, světy

8 Void: Sci-Fantasy

„Gediman“

Void: SF je venku už více než rok, ale přesto by neškodilo malé shrnutí toho, co tohle RPG vlastně je a co všechno umí – plus několik rad navrch. Cílem tohoto krátkého představení je rozšířit povědomí a hlavně hráčskou komunitu.

12 Příběhy Impéria po čtyřech letech

Jonáš a Kryštof Ferencovi

Příběhy Impéria jsou česká hra zasazená do 19. století, v němž se mísí technologie s magií. Na české RPG scéně se objevila v r. 2009. Článek se věnuje jejím osudům od vydání do současnosti.

Povídka

15 V osidlech revoluce

Pavel Vaško

RPG Teoreticky

21 Proč obchody nechtějí vaši hru

„Sparkle“

Vytvořili jste vlastní hru a oslovili jste herní obchody s tím, že jim hru poskytnete do komise – tedy, že zaplatí jen za prodané kusy. Oni vás ale přesto odmítají. V čem je tedy problém?

24 Worldbuilding – část 2.

„Onge“

Trefit správnou míru je velmi podstatná součást (nejen) tvorby světa. Když něco přepálíte, nebo naopak nedoceníte, podkopete tím dokonce celkové vyznění a jinak docela solidní práce může dopadnout zle.

28 Vývojový potenciál civilizací

„Pipux“

Tato polostrukturovaná úvaha rozbežuje pravidla a zákonitosti, pomocí nichž se vyvíjejí civilizace. Pro vlastní tvorbu světů je přidáno několik tipů a triků, jak civilizace (ne)tvořit.

Deskové hry

35 Zahrajte sa s nami: Android: Netrunner

Peter „Peekay“ Kopáč

Minule sme začali predstavovať tzv. živé kartové hry („Living Card Games“) hrou Call of Cthulhu, dnes v tom budeme pokračovať skvelou cyberpunkovou hrou od samotného otca Magicu, Richarda Garfielda. Ak vám znie zaujímavo koncept kartovej hry o hackovaní zbieraní informácií a bluffovaní, čítajte ďalej!

Úvodní slovo

Milé čtenářky, milí čtenáři,

červnový Drakkar je tu a přináší vám opět plno zajímavých a inspirativních článků. Přestože už při započetí příprav na nové číslo nevybíráme téma, toto vydání by mohlo nést podtitul „Do světa!“ Proč?

Dva články se totiž věnují hrám, které už jejich autoři do světa pustili: Gediman stručně představuje svou hru VOID: SCI-FANTASY a přidává několik rad k jejímu hraní, přičemž připojil i krátké představení termínu „Grimdark“, kterým je jeho hra charakteristická. Bratři Ferencové rekapitulují, co se dělo okolo PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA za čtyři roky od vydání a jaké mají plány do budoucna. Sparkle se pak věnuje tomu, jak zvýšit své šance, pokud svou hru teprve chcete nabídnout specializovaným herním obchodům.

Onge pokračuje ve svém seriálu s radami k tvorbě herních světů a sekunduje mu Pipux, který radí, jak ve svých světech (ne)pojímat civilizace...

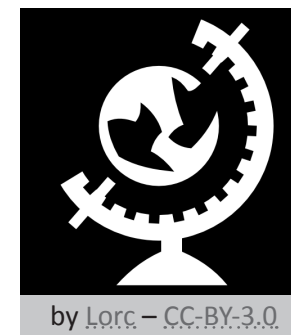
Dozvíme se něco o nodávno založeném projektu *Dobrodruhovia* – tištěné sbírce povídek na pokračování. Do světa nás zavede i povídka Pavla Vaška, i když jen za do sousedního Saska – ovšem za zvláštních okolností fiktivní poválečné revoluce.

A nakonec se už tradičně podíváme do světa deskových her. Peekay nám tentokrát představí kartovku ANDROID: NETRUNNER, kterou v původní verzi designoval autor světově proslulého MAGICU...

Tedy je na co se těšit!

Příjemné počtení vám přeje za celou redakci Drakkaru

Jakub „boubaque“ Maruš



Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zpracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do našich [organizačních diskuzí](#).

Napísal Andrej Jáchim

LITERATURA

Dobrodruhovia: zbierka poviedok

Titul „Dobrodruhovia“ je brožovaná zbierka poviedok na pokračovanie, ktorá si kladie za úlohu sprostredkovať čitateľom príbehy odohrané v známej spoločenskej hre DRAČÍ DOUPĚ. Popisuje dobrodružstvá, ktoré hrdinovia prežívajú na ceste za slávou a bohatstvom, ich strasti, útrapy a radosti.

Recenzia

V prvom rade treba autorom uznať, že zaplnili dieľu na trhu – a teda, že začali vydávať cenovo dostupné fantasy publikácie v krátkom rozsahu, ktoré si môžete kúpiť v novinovom stánku pred cestou vo vlaku či autobuse a skrátiť si ich čítaním zdĺhavú cestu. Vychádzajú v periodicite dvoch mesiacov a touto cestou sa dostanú do rúk nie len skalných fanúšikov menšinového žánru fantastiky, ale aj ostatným „bežným smrteľníkom“.

Koho by predsa nezaujal pekný farebný obrázok za sklom stánku? Stále platí, že keď nepoznám obsah, titul predáva obálka.

Zbierka obsahuje tri poviedky – TRAGÉDIA MARTINA A BOŽKY, PREKLIATE SÍDLO a HROZBU Z LESA. V prvej poviedke sa skrížia cesty dobrodruhov. Ukrytí pred nepriazňou počasia sa stretávajú a

stávajú svedkami záhadnej vraždy. Detektívny príbeh vytvára prvé putá priateľstva a dáva dokopy tri osoby s rozličnými cieľmi a pozadím. Tar – hrdý stopár a lukostrelec, Yaril – neskúsený kúzelník s mimoriadne vyvinutým pudom sebazáchovy a Rynn – barbarka s podrezaným jazykom a tvrdými päťami.

V príbehu PREKLIATE SÍDLO sa dozvedáme, že majú spoločnú cestu a tak ich dobrodružstvá pokračujú. Namiesto detektívnej zápletky sa stávame svedkami putovania v útrobach hrôzostrašného sídla, kde sa prebúdzajú k životu nemŕtvi, aby ochutnali čerstvé mäso ľahkovážnych dobrodruhov. V tejto poviedke som sa ako hráč DrD asi najviac stotožnil s hrdinami, prežíval ich zážitky a pri vstupoch do tmavých chodieb podzemia tajil dych.

Posledný príbeh trojice – HROZBA Z LESA sa tiež odohráva počas spoločného putovania do Elšumy, hlavného mesta Almiru. Pokojná cesta sa po dramatických udalostiach mení na masaker a ukážkovú rúbačku vo veľkom štýle. Drúzgajú kosti, prýšťa gejíry krvi a niektorí z hlavných hrdinov siahnu až na dno svojich síl.

Na textoch prekvapivo nepoznať, že ide o kolektívne dielo viacerých autorov, sú napísané jednotným štýlom s kladmi a zápormi, ktoré definuje idea písať podľa príbehov spoločenskej hry. V poviedkach cítiť prvok náhody a teda že niekedy namiesto predpokladaného odvíjania sa príbehu zaúraduje kocka a výrazne zmení dej, následky niektorých činov a snažení. Okrem toho, ako ma upozornil autor projektu, nie je vylúčená ani smrť

hlavného hrdinu, takže má čitateľ opodstatnený dôvod obývať sa o život obľúbených hrdinov.

Každá minca má ale dve strany. Mimo všetkých spomenutých pozitív vystupuje do popredia slabšia štylistika. V texte sa objavujú moderné mená, ktoré pôsobia v historickom kontexte nepatrične, prípadne sa často opakujú niektoré slová.

Ďalším záporom je čiastočná plochosť hlavných hrdinov. Okrem niekoľkých krátkych viet, ktoré popisujú ich vzhľad sa človek o nich v prvom dieli dozvie veľmi málo.

Napriek nedostatkom musím ale uznať, že sa mi čítali DOBRODRUHOVIA dobre. Dej plynul, hrdinovia bojovali a v pozadí som cítil mechanizmy hry DRAČÍ DOUPĚ. Doteraz som sa stretával



s negatívnym názorom na písanie poviedok podľa RPG hier, zato Dobrodruhovia nás presviedčajú o opaku a aj cez spomínané nedostatky sú mechanizmy hry veľmi dobre literárne spracované. Ako hráč som si nostalgicky spomenul na svoje začiatky, ako som so svojou družinou bez zbytočných rečí vbehol do prvej jaskyne a začal likvidovať všetko, čo sa hýbalo, prehľadával som každý kút a prevracal každú skalú, či nenájdem cenný poklad alebo magickú zbraň.

Rozhodne treba dať DOBRODRUHOV šancu. Je to sympatický a čitateľný projekt, ktorý má ambíciu zlepšovať sa a je dostatočne životaschopný na to, aby si aj na našom malom trhu vydobyl silné postavenie.

Rozhovor

V úvode by som ťa chcel poprosiť, aby si sa predstavil a aby si predstavil aj DOBRODRUHOV.

Ja konkrétne som vedúci projektu, volám sa Slavomír Blažek. „DOBRODRUHOVIA“ je séria na seba nadväzujúcich poviedok napísaných podľa reálne odohraných hier z prostredia spoločenskej hry DRAČÍ DOUPĚ.

Ako vás napadlo písať na základe spoločenskej hry?

Uvažoval som o tom už dávno, ešte v časoch, keď som s hrou DRAČÍM DOUPĚ začínal. Ako hráč a neskôr aj Pán jaskyne som sledoval príbehy, vytváral ich a do určitej miery nimi žil. A transformovať hru do knižnej podoby... kto by to nechcel?

Prečo práve teraz?

Chcel som sa do toho pustiť už skôr, ale nebol čas a ľudia, ktorí by mi pomohli. V roku 2011 som začal hrať s družinou, kde sa konečne pohli ľady. Jedného dňa za mnou prišiel hráč a predložil mi poviedku napísanú podľa odohraného dobrodružstva. Nevedel, že nad podobným projektom som kedysi špekuloval a mňa nadchlo a potešilo jeho nadšenie. Po vzájomnej diskusii a podpore zo strany hráčov som sa rozhodol skúsiť to.

Aký bol začiatok? Čo všetko sa muselo stať, kým sa v stánkoch objavilo prvé číslo DOBRODRUHOV?

Náš projekt mal jednu nevýhodu, ktorá je paradoxne aj našou zbraňou, lebo nás odlišuje od ostatných – a to, že bude písaný podľa spoločenskej hry a skladba poviedky, jej dramaturgia a ostatné náležitosti, nebudú celkom zapadať do šablóny tradičnej krátkej prózy. Prihlásiť sa do literárnej súťaže bolo zbytočné.

Ak by poviedka aj uspela, bola by publikovaná ako samostatný text, pričom nám išlo o vydanie komplexnejšieho diela, ktoré by vytvárala séria na seba nadväzujúcich textov.

Keď sme mali napísaný text, začali sme hľadať vydavateľa. Oslovil som niekoľko inštitúcií, ale nakoniec sme uspeli v malom vydavateľstve, ktoré mi odporučil známy. Podmienkou bolo, aby sme

si tlač sami financovali a korektúry riešili vo vlastnej réžii. Jediné, čo nám vydavateľ odporučil je forma výstupu. Pôvodný zámer bol vydať knihu, ale on nám poradil, nech vydávame Dobrodruhov zošitovou formou v určitej periodicite. Niečo podobné na našom trhu dosiaľ nebolo, nuž sme sa rozhodli túto radu rešpektovať.

Ako s odstupom času vnímaš svoje rozhodnutie, bolo správne?

Určite áno. Ponúkli sme čitateľom alternatívu za prijateľnú cenu, takže oslovíme aj ľudí, ktorí by klasickú fantasy knihu možno nikdy neotvorili. Nevýhoda je, že každý diel potrebuje vlastnú ilustráciu, ktorá stojí nemalé peniaze.

Kto všetko pracuje na projekte?

Je nás približne desať. Traja hráči, ja – v roli Pána jaskyne, štylistický korektor, gramatický korektor, prekladateľ do češtiny, beta čitatelia a

občas postavy, ktoré sa do deja zapoja jednorazovo v roli vedľajších postáv.

Spomínaš prekladateľa do češtiny. Prečo ste sa rozhodli vydávať DOBRODRUHOV dvojjazyčne?

Najprv mi to ani nenapadlo, ale neskôr som zistil, že je v Česku silnejší trh. Každý rád číta knihy v rod-



nom jazyku a preto sme sa rozhodli, že napriek jazykovej príbuznosti budeme vydávať publikácie dvojazyčne.

Prejdime k samotnému deju a poviedkam? Kde sa odohráva a o čom je?

Siahli sme po hernom prostredí modulu pre DRAČÍ DOUPĚ – DVANÁŠŤ SOŠIEK ALMIRU. Modul charakterizuje okrem herného sveta aj hlavná zápleтка, ktorá sa v sérii poviedok rozvíja. Prvé časti sú skôr rozbehom, ich úlohou je predstaviť dobrodruhov, stmeliť ich a pripraviť. Ako sa postavy vyvíjajú, začína príbeh ťahať hlavná zápleтка. Celú sériu odhadujem približne na 40 častí.

Prečo práve 40?

Mám už niečo odohrané a predpokladám, že celá séria bude mať približne 120 príbehov, čo zodpovedá asi 40 dielom.

Napriek tomu podotýkam, že síce mám predstavu, kam by mal celý príbeh smerovať, no nikto dnes nevie povedať ako to celé dopadne. To považujem na našom projekte za najzaujímavejšie. I keď som zdanlivým autorom príbehu, sú to hráči, kto ho vytvára.

Približný rozsah som určil preto, aby som predišiel nikdy nekončiacemu príbehu na štýl argentínskych telenoviel. Chcem, aby čitatelia vnímali príbeh ako celok, jeho gradáciu a vyvrcholenie.

Nakoľko je príbeh tvorený hráčmi, znamená to, že sám nevieš niektoré udalosti ovplyvniť. Ako chceš teda čitateľom zabezpečiť, že sa všetko vysvetlí?

Máme pripravené takzvané bonusové diely, ktoré budú obsahovať niektoré paralelné deje, v ktorých tentokrát budú naši hlavní hrdinovia vystupovať len ako vedľajšie postavy, ak vôbec v nich budú.



Ako bývalému hráčovi a aj Pánovi jaskyne v DRAČÍ DOUPĚ mi nedá neopýtať sa – do akej miery ovplyvňuje vaše príbehy náhoda? Všetci predsa vieme, ako dokáže hru skomplikovať zlý hod kockou.

Náhoda je neodmysliteľným prvkom našich príbehov, nakoľko do nich vkladá chuť tvrdej reality. Ak sa hrdina rozhodne skočiť z päťmetrovej hradby, v klasických príbehoch môžeme očakávať, že to bez vážnejších problémov zvládne. V našich poviedkach treba rátať s tým, že takého rozhodnutie môže dopadnúť rôzne a aj keď

s veľmi malou pravdepodobnosťou, mohlo by sa skončiť aj tragicky.

Na záver by som ti chcel dať priestor vyjadriť sa k recenzii na prvé číslo, ktorú tu uvádzame. Čo si myslíš o jednotlivých postrehoch?

Určite na sebe musíme ešte popracovať a nepochybujem, že nám čitatelia odpustia drobné nedo-

statky, ktoré sa do tlače dostali. Ako štylistické, tak logické. Veľmi dôležitá je pre nás najmä konštruktívna kritika.

Pri menách som sa stretol s rozporuplnou reakciou. Ľudia sú zvyknutí vo fantasy žánri na vymyslené mená postáv i hrdinov. Podľa môjho názoru je však takýto výber mien nekonzistentný. Na Almire je veľa krajín a verím, že čitateľ veľmi ocení, keď bude vedieť podľa mena zaradiť, z ktorého kráľovstva postava v príbehu pochádza. Vychádzal som však z toho, že v domácej krajine mi musia odznieť blízke mená, preto som pre mená miestnych obyvateľov v Kaleve (pozn. tu dobrodružstvo začína) čerpal z nášho kalendára a po historickom kalendári som siahal len v prípade postáv s vyšším spoločenským postavením. Nedám predsa sedliakovi meno Vojnomír, keď o vojne počul akurát zo skaziek v krčme.

Pripúšťam, že sme mohli v prvom dieli prezradiť niečo viac o hlavných charakteroch. Čo však človek nenašiel v prvom dieli, môže očakávať v ďalších. Charaktery každej z postáv odhaľujeme postupne. Čitateľ bude krok po kroku odkrývať jednotlivé črty hlavných hrdinov i udalostí z ich minulosti. Tu by som rád naviazal aj na kritiku týkajúcu sa nedokončených myšlienok. Čitateľ musí mať stále na pamäti, že príbeh sa odohráva podľa konania hlavných hrdinov a keď sa im niečo nepodarí odhaliť v danom príbehu, čitateľ sa to v ňom takisto nedozvie. Môžem ale každého ubezpečiť, že v neskorších dieloch sa časom všetko vysvetlí a aj zdanlivo nelogické veci v budúcnosti dostanú zmysel.

Napsal „Gediman“

ŽÁNRY A STYL

Grimdark vs Noblebright

Co je to grimdark? A co noblebright? Jsou to termíny, které používá komunita fandů počítačových her, wargames a RPG, a to hlavně okolo celosvětově známého diskuzního fóra 4CHAN, k označení stylu fiktivního světa (tedy nikoliv žánru).

Jako první vznikl termín „**grimdark**“, a to odvozením od motta WARHAMMERU 40.000:

„In the grim darkness of the far future, there is only war.“

Termín „**noblebright**“ je pak jeho protikladem a vznikl de facto účelově.

Grimdark

Grimdark označuje kruté světy, kde vítězství dobra není vůbec zaručeno. Většinou je tu zlo v převaze a dobro musí bojovat jen za své pouhé přežití. Anebo je rozdíl mezi dobrem a zlem neznatelný, či dokonce tu žádné dobro v tomto smyslu slova není. Hrdina může na začátku příběhu stát na straně dobra, ale nakonec se může obrátit na stranu zla (např. WARHAMMER 40.000, WARHAMMER FANTASY, MUTANT CHRONICLES). Styl grimdark skvěle zapadne do postapokalypsy, dystopie a dark fantasy. Je charakterizován těmito prvky:

- ponurá a depresivní atmosféra
- totalitní režimy (iméria, korporace), většinou tu reprezentují dobro

- globální nekonečná válka, která je jediným řešením problémů
- velká úmrtnost, postradatelnost obyvatel
- mocné nadpřirozené, mimozemské nebo umělé bytosti, jejichž záměry smrtelník nemá šanci pochopit
- technologický a kulturní úpadek, společnost se postupně rozpadá
- jednotlivec nemá mnoho šancí, síla leží pouze v bezejmenných masách
- hlavní hrdina nakonec zemře (a nebo hůř), aniž by něčeho dosáhl
- nekončí to dobře...

Dalo by se říct, že pokud z výše uvedeného seznamu platí alespoň dvě možnosti, daný svět je s velkou pravděpodobností grimdark. V grimdark stylu jsou tyto světy: WARHAMMER 40.000, WARHAMMER FANTASY, mýtus CTHULHU, MUTANT CHRONICLES, WORLD OF DARKNESS, ECLIPSE PHASE, STARSHIP TROOPERS, SÉRIE ALIEN, TERMINATOR, BRAZIL, BATTLESTAR GALACTICA.

Noblebright

Za noblebright lze označit heroické světy, kde dobro vždy nakonec zvítězí. Dobro a zlo jsou výrazně a jednoznačně odlišeny, někdy s použitím klíšé prvků – princezna v nesnázích, hrdinný vesničan, temný rytíř, zlá královna. Hrdina může svůj příběh začínat i na straně zla, ale nakonec vždy prozře, povstane a bojuje za dobro (např. Equilibrium, Robocop, Avatar). Styl noblebright se dá dobře přiřadit do nejruž-

nějších utopií, high fantasy, ale i pohádek a příběhů pro děti. Je charakterizován těmito prvky:

- jasná a optimistická atmosféra
- na straně dobra jsou většinou spravedlivé a demokratické režimy
- totalitní režimy fungují jen jako protivníci a nakonec jsou poraženy
- k válkám sice dochází, ale většinou se jedná o lokální konflikty, malé střety nebo velké jednorázové bitvy, tak či tak jsou nakonec ukončeny
- technologický a kulturní rozvoj, společnost postupně dosahuje dokonalosti
- jednotlivec má šanci dosáhnout velkých věcí, stát se slavným hrdinou
- hlavní hrdina přežije (chrání ho silný „plot shield“) a je bohatě odměněn
- pokud hlavní hrdina zemře, tak velkolepou a slavnou smrtí, například sebeobětováním pro záchranu přátel, lidu či celého světa.
- happyend

Opět – pokud je na svět možné aplikovat alespoň dvě z možností, pak ho lze považovat za noblebright. Za noblebright se obecně považují tyto světy: STAR WARS, STAR TREK, PÁN PRSTENŮ, MATRIX, STARCRAFT, WARCRAFT, TRANSFORMERS, ROBOPOLICE, AVATAR, EQUILIBRIUM, většina superhrdinských komiksů.

A který styl je lepší? Oba mají své kouzlo. V obou lze vybudovat unikátní světy a zajímavé příběhy, jak už koneckonců ukazuje výčet příkladů.

Napsal „Gediman“

HRY, SYSTÉMY, SVĚTY

Void: Sci-Fantasy

Void: SF je venku už více než rok, ale přesto by neškodilo malé shrnutí toho, co tohle RPG vlastně je a co všechno umí – plus několik rad navrch. Cílem tohoto krátkého představení je rozšířit povědomí a hlavně hráčskou komunitu.

Nejvýraznější prvky hry jsou následující:

1. Sci-Fantasy

Neboli kombinace sci-fi a fantasy. Stále relativně neokoukaný žánr. Přitom, pokud je správně nastaven, má téměř neomezené možnosti. Inspiraci pro zápletky může gamemaster čerpat prakticky odkudkoliv. Stejně tak i hráči pro své postavy.

2. Pravidla

Základní kniha má přes 500 stránek, což může na první pohled odrazovat. Ale nezafrkejte. Většina z nich obsahuje sekundární materiál, tedy seznamy předmětů, zbraní, kouzel, protivníků a podobně. Nic, co musíte podrobně pročit, pro orientaci vlastně jen stačí prohlédnout nadpisy. To platí nejen pro hráče, ale i pro gamemastera. Nejpodstatnější pravidla zabírají jen nějakých 20 stran a jsou psána stručně. Systém *Void* hodně čerpá z wargamingu, což přináší tři zásadní prvky.

- je velmi jednoduchý na pochopení. I hráč, který stolní RPG vidí poprvé v životě, ho pochopí během pěti minut.
- nabízí hlavně svižnou bojovou akci, která si zachovává většinu obvyklých možností, které byste čekali od běžného RPG, jako např. speciální útoky a manévry.
- má několik omezení, která usnadňují plynulou hru (resp. odpadá nutnost řešit věci, které by ji komplikovaly), např. nelze sbírat předměty mrtvých nepřátel, některé vybavení je přístupné jen pro určitou rasu/specializaci, střelným zbraním se nepočítá munice – což vlastně není omezení, ale naopak uvolnění.

Hru může efektivně hrát jak rázný munchkin, jehož jediným cílem je rychle pozabíjet vše živé, tak i zkušený roleplayer, který dává přednost spíše vyprávěcímu přístupu a pečlivějšímu plánování (nástroje tu na to má).

3. Akce

Už byly zmíněny svižné boje. Ještě tedy dodávám, že v nich skutečně jde o život. I když svoji postavu vybavíte tak, aby byla doslova chodícím tankem, vždycky tu bude možnost, že zemře... klidně i po jednom zásahu. Riziko je tu velké, je potřeba si dávat pozor na cokoli. Asi tak jako v reálném boji. Vyplácí se nakombinovat tým tak, aby se vzájemně efektivně podporoval – a to nejen v boji, ale i mimo něj. Ale nenechte se odstrašit. Zás tak hrozné to asi nebude, v našich hrách žádná hráčská postava zatím nezemřela... což tedy musím zaklepat. Hra

je nastavena tak, aby dobrodružství (misi) stručně představila a postavy rychle a bez zbytečného zdržování vhodila přímo do víru bitvy. To funguje tak, že hráčům-žoldnéřům jejich zaměstnavatel zadá primární a sekundární úkoly, načež jsou dopraveni (obvykle letecky) přímo do cílové oblasti.

4. Fluff? Cool & Awesome

Setting se rozhodně nedrží při zemi, nebere si žádná svazující omezení. Je to fantastický svět s magií a technologií vedle sebe, tak proč si to pořádně neužít? Vytvořte si zjizveného kouzelníka, vylepšete ho kybernetickými implantáty, dejte mu nějaké ty posvátné talismany, oblečte ho do pořádného power-armoru, vyzbrojte laserovou puškou a posadte ho do věže super-těžkého tanku, který z děla střílí nukleární granáty, hell yeah! Ano, přesně tak. Epické prostředí se zabývá válkami a intrikami v celé galaxii v rozmezí jednoho tisíce let (tak dlouho trvá „současnost“, na kterou se hra primárně soustřeďuje), přičemž na mnoha místech odkazuje na vlastní bohatou historii dlouhou stovky tisíc let. Je tu několik „příběhových linií“, tedy hlavních částí settingu, na které lze snadno navázat. A nebo si můžete vytvořit zcela vlastní. Prostoru a času tu na to máte dost. Kostrou většiny zápletek je dualismus – především konflikty víra–věda, magie–technologie, Nebe–Peklo, barbarství–civilizovanost, Světlo–Temnota, vesmír–Prázdnota. Nezapomeňte, že VOID: SCI-FANTASY je „grimdark“, což v podstatě znamená, že dobro tu je v silné nevýhodě a jeho vítězství nad zlem není vůbec jisté. Další věci,

kteřou musím vyzdvihnout, je propojení settingu s pravidly... tady by to bylo na delší řeč. Stačí si pročíst příslušné kapitoly a šedé fluff-rámečky, které jsou rozestě různé po knize, a budete v obraze.

5. Expanze

Hra měla být původně komerční, ale na poslední chvíli jsem se rozhodl, že její vydání zdarma má více výhod, než nevýhod. Takže ji můžete stahovat rovnou z domovského webu. Další výhodou je to, že můžu snadněji vydávat opravné verze – tu a tam modifikace pravidel, balancování atributů a tak. Vše ve jménu lepší hratelnosti a svižnosti. Projekt se také stále rozšiřuje. Již nyní má VOID: SCI-FANTASY tři rozšiřující příručky, a další budou následovat. Ba co víc, projekt VOID počítá s dvěma dalšími samostatnými RPG hrami – VOID: FANTASY a VOID: SCI-FI, které se budou na základní nosné téma (boj Světla s Temnotou) dívat čistě z pohledu magie a víry respektive technologie a vědy.

Proč hrát Void: Sci-Fantasy?

- velkolepé prostředí sci-fantasy
- temná a bezútěšná atmosféra válek a intrik (tzv. „grimdark“)
- snadná pravidla
- rychlý boj, i proti mnoha nepřátelům

„Ve Void: Sci-Fantasy zažijete epická dobrodružství, zúčastníte se krvavých bitev a vykonáte velkolepé činy – hra vás k tomu všemu přímo vede.“

- prvky *wargame* dělají z hry poměrně unikátní záležitost
- jedinečný systém Předchozích zážitků a Kontaktů dovoluje sestavit ostříleného veterána
- obrovský výběr z předmětů, zbraní a dopravních prostředků – když započítáte nejružnější modifikace a dodatečné vybavení, jsou to doslova stovky kombinací
- široká škála nejružnějších protivníků, od zvířat přes vojáky až po nadpřirozené bytosti
 - budování kariéry postavy... od žoldáka až po vládce galaktické říše
 - projekt neustále expanduje
 - přispějete k vybudování hráčské komunity, jejíž postřehy budou Void dále vylepšovat, a ve které si budete moci vyměňovat své zkušenosti (komba, taktiky, strategie...)

Hlavní je nenechat se odradit a zkusit to. Ve VOID: SCI-FANTASY zažijete epická dobrodružství, zúčastníte se krvavých bitev a vykonáte velkolepé činy – hra vás k tomu všemu přímo vede. Troufám si tvrdit, že na něco podobného ve většině jiných RPG her zřejmě nikdy nenarazíte.

Rady k hraní

Přikládám několik rad do začátku:

1. Dobrá postava na vyzkoušení hry je **člověk šedých říší** – nemá žádné výhody ani nevýhody

a atributy má vyrovnané. Není třeba sledovat žádná speciální pravidla týkající se rasy.

2. Z Předchozích zážitků si určitě vyberte alespoň jednu **Válku** – tahle schopnost dobře funguje jako „poslední záchrana“, když čelíte velké početní přesile nebo silnému protivníkovi.
3. Předchozími zážitky se pokuste navýšit startovní **Strength** a **Durability** – z těchto atributů se totiž odvíjí počet životů.
4. Nebojte se **maxovat**. Během mise můžete narazit na spoustu případů a efektů, které dávají i dosti vysoké postihy. Mít atribut méně než 10 je hodně velké riziko.
5. Naberte všechny dostupné **Předchozí zážitky a Kontakty**. Vaše postava do hry nastoupí sice jen se základními schopnostmi, avšak podstatné je, že nové schopnosti můžete nakoupit za body zkušeností později, zatímco Předchozí zážitky a Kontakty lze získat pouze při sestavování postavy.
6. Postavu pokud možno oblékněte do **silného brnění**. Bude ho potřebovat. A nebo aktivně využívejte okolní terén ke krytí. I když, jak už bylo řečeno výše, stále tu existuje hrozba smrti.
7. Postavě dejte **Soupravu na údržbu zbraní**. Při hodu 20 se zbraň totiž rozbije, takže se tahle věčička docela hodí. Velmi oblíbenou je také adamantiová modifikace, která učiní zbraň nezničitelnou (ovšem lze aplikovat jen na ty chladné). Takže minimálně jedna adamantiová zbraň ve výzbroji je určitě dobrá investice.

8. Zápasníkovi určitě dejte **Dřevcovou zbraň**, Střelcovi **Těžkou zbraň**. A pokud možno v nějaké modifikaci. Jsou to ty nejničivější zbraně, jaké může jednotlivec nést. Střelce je vhodné vybavit gyrostabilizačním ramenem, aby nemusel svoji těžkou zbraň pokaždé fixovat na trojnožku.

9. Kouzelníkovi a Kněžímu dejte všechny dostupné **kouzla/rituály**. Úroveň 0 je zdarma. Za vyšší se už musí platit body zkušeností (které nebudete mít, pokud se budete řídit bodem 5). Rituály jsou v průměru mocnější než kouzla, ovšem jejich nevýhodou je to, že Kněz pokaždé musí obětovat jeden předmět ze svého vlastnictví. Tady je dobré nakoupit mu nějaké postradatelné věci. Pozor – pokud budete rituály provádět často a nebudete mít vhodnou zásobu předmětů, budete muset začít obětovat potřebné kusy (brnění, zbraně), což určitě není dobré. Nezapomeňte, že během mise nelze nic sbírat ani si půjčovat od spolubojovníků.

10. **Lékař a Technik** jsou dobré „support-postavy“. Lékař mimo jiné umí vzkřísit postavu, která byla právě zabita. Technik zase dokáže zprovoznit třeba zničený tank. V tužších bojích se tedy hodí. Mají schopnost výrazně upravovat atributy, a to jak kladně (spolubojovníkům), tak i negativně (protivníkům).

11. **Infiltrátor** není určen pro přímý boj, takže nechť se drží spíš opodál. Kvůli svým startov-

ním zvláštním schopnostem může na první pohled vypadat chabě... ale jeho největší síla leží v jeho dodatečných schopnostech a hlavně pak vybavení. Takže se vyplatí prvních pár misí šetřit.

12. Do **výzbroje** si určitě kupte nějakou zbraň, která snižuje nepřátelské Armor. Hodí se to proti elitním protivníkům a bojovým strojům. Dobré jsou tedy například monomolekulární chladné zbraně, protipancéřová munice pro pušky/kulometry a kumulativní hlavice do raketometů.



13. Aktivně používejte své **Kontakty**. Jsou to efekty, které gamemasterovi dokáží pěkně zkomplikovat jeho plány a výrazně ovlivnit průběh celé mise ve váš prospěch. Např. atentátníky vyšlete, aby vyvraždili nepřátelské velitele a tím způsobili zmatek v celé pevnosti... abyste mohli snáze infiltrovat. Častokrát vám to ušetří dost problémů. Gamemaster by však neměl připustit, aby použití Předchozího zážitku automaticky vyhrálo hru. Hru si přece chtějí všichni pořádně užít...

14. Jakmile to bude možné, kupte si vlastní **dopravní prostředek** – a nejlépe vesmírnou loď. Postavy pak nebudou muset shánět přepravce. Navíc budou mít mobilní velitelství, které se správnou výbavou může fungovat jako efektivní bojová podpora. Nezapomeňte, že alespoň jedna postava z týmu musí mít schopnost tento stroj řídit.

15. Pravidlo říká, že **postavy nemohou sbírat předměty**. Toto omezení se však týká jen těch předmětů, které si lze běžně koupit (tedy těch, které jsou uvedeny v seznamech). Jeho důvodem je přimět hráče, aby svoji postavu na misi pečlivě vybavili ještě před jejím začátkem. V průběhu mise si už musí vystačit pouze s touto výbavou. Pokud ale bude cílem mise ukrást například klíč od trezoru nebo získat prototyp počítače, postavy ho samozřejmě vzít mohou – takový předmět ani nezabírá žádné místo v inventáři. Stejně tak si mohou brát třeba setnuté hlavy nepřátel jako trofeje.

16. Důležitý prvek každé mise je **finanční odměna**, kterou postavy získají. Do první mise je optimální každé postavě dát 20 000 peněz. Odměna za úspěšně splněnou misi se může pohybovat od 5 000 do 20 000. Primární úkoly je samozřejmě vhodné ohodnotit lépe než sekundární. Částka se od druhé mise pro každou postavu automaticky modifikuje jejím počtem bodů prestiže, takže můžete v podstatě vytvořit stabilní ceník.

17. Gamemaster by si měl připravit **mapku oblasti**, ve které se mise odehrává. Mise lze stejně tak dobře zasadit do interiérů (pevnosti, vesmírné lodě), tak i do exteriérů. Je tedy dobré zvolit vhodné měřítko – na exteriéry v řádech kilometrů, na interiéry v řádech desítek metrů. Pro bitvy vesmírných lodí je pak lepší mít měřítko mnohem menší.

18. Gamemaster by si měl též připravit jakýsi „tahák“ obsahující **informace o všech protiv-**

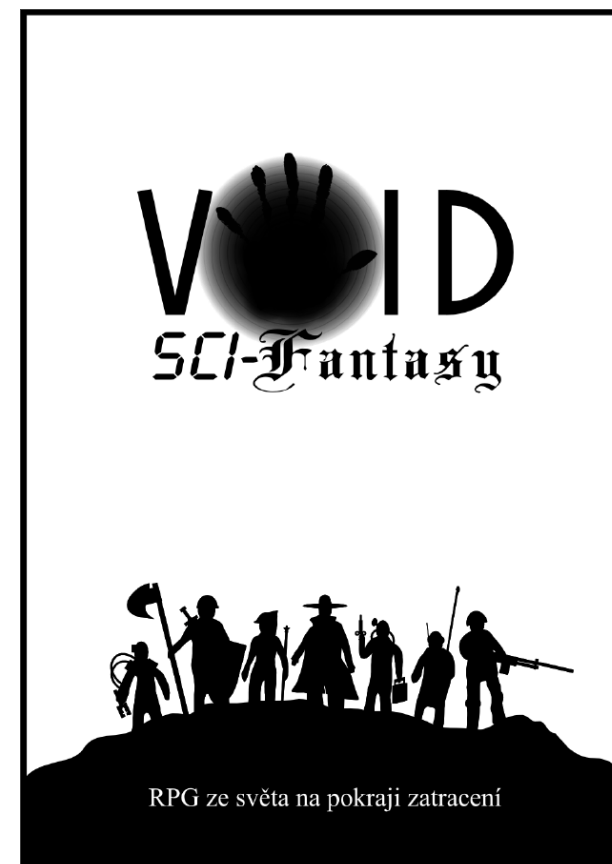
nících, jejich atributech a výzbroji, které v misi použil. Já to dělám tak, že otevřu .pdf s pravidly, vyhledám příslušné položky, označím je jako obrázky (nemusím tak řešit formátování) a zkopíruji si je do samostatného .doc. Na průměrně složitou misi stačí jeden papír A4, plus mapka. A nějaký papír na poznámky.

19. Gamemaster může snadno počítat **uběhnutý čas mise** (tedy čas z pohledu postav), většina činností a efektů má totiž pevně stanoveno, jak dlouho trvá. Díky tomu lze vytvářet časově omezené úkoly. Když postavy úkol nestihnou splnit, mise je neúspěšná. Nebo naopak když úkol splní velmi rychle, získají bonusové odměny.

20. Další rada pro Gamemastera – je dobré si napsat jakýsi **scénář**. Rozhodně nepište přesný průběh celé mise tak, jak chcete aby šel za sebou. Hráči to svými akcemi stejně nabourají. Vypište si spíš jednotlivé body, jednotlivé události a jejich „trigger“ – tedy události, které je spustí. Např. „Když hráči vejdou do budovy

A, na základnu zaútočí helikoptéry“, „Když hráči zabijí postavu X, kontaktuje je postava Y“ a podobně. Triggery, které jsou pro misi zásadní, nastavte tak, aby se jim nešlo vyhnout, anebo je improvizací upravujte přímo za pochodu tak, aby pružně reagovaly na to, co postavy právě dělají.

To by bylo asi vše. Snad jsem na nic nezapomněl. Takže už jen odkaz na závěr – příručky a další bonusový materiál můžete stahovat na domovské stránce www.gediman.cz. Zde také uvítám všechny vaše zkušenosti, postřehy, nápady a dotazy. Klidně se i zaregistrujte a do svého profilu třeba napište, za jakou postavu hrajete nebo jaké herní styly nebo typy misí preferujete. Registrace sice zatím nepřináší žádnou výhodu, ale to se může časem změnit. Pokud jste to dočetli až sem, děkuji za pozornost. Věřím, že se vám VOID: SF zalíbí a že si jeho hraní užijete stejně tak dobře, jako si já užívám jeho tvorbu.



Napsali Jonáš a Kryštof Ferencovi

HRY, SYSTÉMY, SVĚTY

Příběhy Impéria po čtyřech letech

Příběhy Impéria jsou česká příběhová hra, která je zasazena do 19. století, ve kterém se mísí technologie s magií. Poprvé se na české RPG scéně objevila v roce 2009 a tento článek se věnuje jejím osudům od vydání do současnosti.

Svoje závěry z vývoje hry PŘÍBĚHY IMPÉRIA (tehdy ještě pod anglickým názvem STORIES OF THE EMPIRE) jsme shrnuli o prázdninách 2009 do článku **STORIES OF THE EMPIRE – POST MORTEM**. Byl napsán v době, kdy jsme knihu PŘÍBĚHŮ dokončili a zveřejnili ji zadarmo na internetu. Tehdy jsme si mysleli, že tím pro nás odyssey s Impériem skončila... ale sotva co mohlo být vzdálenější pravdě.

Vydali jsme pro zájemce STORIES OF THE EMPIRE tiskem – celkem se našlo 11 lidí, kteří projevíli zájem o neskutečně drahou verzi v pevné vazbě. Zpětně jim za to hrozně chceme poděkovat, protože ani vysoká cena je neodradila a my jsme si řekli, že na tom projektu asi něco bude. Dnes tomu říkáme „nultá verze“ nebo „nulté vydání“. Celkem nakonec v tomto nultém vydání bylo vytištěno 14 – my jsme měli zájem o dvě knihy, ale nakonec jsme se rozhodli vzít si tři, aby výsledné číslo nebyla „smolná“ třináctka.

Okolo prázdnin 2009 nás pak oslovil Jiří „Skaven“ Reiter, majitel serveru FANTASYOBCHOD.CZ, který v té době zakládal nakladatelství Mytago. STORIES OF THE EMPIRE ho zaujaly a nabídl nám, jestli bychom nestáli o jejich vydání. Samozřejmě jsme nadšeně souhlasili a STORIES OF EMPIRE se tak staly první z dnes již mnoha publikací nakladatelství Mytago.

Ale samozřejmě ne hned – stála před námi docela dlouhá cesta, kdy jsme v podstatě celý obsah znovu přepracovali, rozšířili, zpřehlednili a vyjasnili. Co bylo v pořádku pro hru, která byla vydána zdarma na internetu, u tištěné publikace nemělo co dělat. V podstatě jsme zahodili a znovu napsali kapitoly o konfliktech, doplnili hromady příkladů a vysvětlení... a překopali, co se dalo. Někdy v průběhu právních prací také došlo ke změně anglického názvu STORIES OF THE EMPIRE na české PŘÍBĚHY IMPÉRIA. Šlo jednak o odlišení obou verzí, ale hlavně o to, aby česká kniha měla český název. Vydávat původní českou knihu pod anglickým názvem by prostě bylo podivné. Musíme říct, že hrozně obdivujeme Skavenovo nadšení a odvahu, se

kterou do projektu šel, přestože mu bylo jasné, že je to docela velké riziko. Vůbec jeho zápalu pro věc a pečlivosti celý projekt Příběhů vděčí za svou existenci.

Kniha vyšla nakonec na podzim roku 2009 v nákladu 580 kusů a zaznamenala na naše poměry solidní úspěch. Oněch osmdesát kusů jsme dostali se slevou, protože jsme plánovali jen 500... ale v tiskárně zapomněli vypnout stroje – měli tak o osmdesát kusů víc než jsme chtěli, ale levněji jsme je samozřejmě vzali.

Rozšiřování světa Příběhů Impéria

Vzhledem k tomu, že o Příběhy byl zájem, rozhodli jsme se pro ně vytvořit další dodatečné příručky a materiály.



1. Nejprve se objevila **RUKOVĚŤ MÁGA**, která vyšla o rok později (2010) a věnovala se magii a kouzlům. Hodně lidem tehdy vadila přílišná volnost v magii a měli problémy s neexistencí mantinelů, o které by mohli opřít svoje hraní. Pokusili jsme se nějaké odpovědi zahrnout do knihy, společně s články věnovanými různým kouzelným a okultním tématům. Dvojici kapitol do ní přispěl také David „Conlai“ Klimeček, jehož postava lorda Mourningstona (z testovacích hraní) se stala pevnou součástí světa Impéria.
2. Druhá dodatečná příručka, která se jmenuje **KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ**, se objevila až v roce 2012, po pauze způsobené tím, že jsme se podíleli na tvorbě **DRAČÍHO DOUPĚTE 2** a nebyl na PŘÍBĚHY tolik čas. Tato kniha přinesla podklady pro hraní dobrodružných příběhů a čtveřici nepravdivých „archetypů“ – vojáka, vynálezce, dobrodruha a Sídhe – pro které přináší příběhové podklady a nápady.

Na všech knihách se podílel svou korekturou Jakub „boubaque“ Maruš a musíme na tomto místě vyzdvihnout jeho obětavou a pečlivou práci. Kromě jazykových korektur nám pomáhá a radí i s obsahem a mnoho zajímavých nápadů vzniklo při debatách s ním, nebo pochází přímo z jeho hlavy.

3. Vznikla i brožurka **ODVRÁCENÁ STRANA LONDÝNA**, která představuje spojení PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA se STŘEPY SNŮ od Matouše Ježka (české RPG, které vyšlo ve stejném roce jako základní kniha

PŘÍBĚHŮ). Byl to pokus změnit ... „*zkrivenou konkurenci na zkrivený kartel*“ ... a materiál představuje prostředí Impéria pro STŘEPY SNŮ. Jako inspirační zdroj je samozřejmě použitelný i pro hraní PŘÍBĚHŮ.

4. Kromě doplňujících příruček funguje také [facebooková stránka](#) projektu, kde se každodenně (nebo nejhůř obden) objevují inspirační střípky a materiály. Od letošního roku jsou spuštěny také [nové stránky PŘÍBĚHŮ](#) (na stejné adrese), kde se tyto střípky archivují a jsou dostupné často v rozšířené podobě. Lze odsud také stáhnout hromadu dodatečných materiálů. Vznikly díky ohromné pomoci Barbory „Balú“ Lyčkové, autorky steampunkového blogu [Nebe plné vzducholodí](#).

Svět Impéria mimo RPG

PŘÍBĚHY IMPÉRIA nezačínaly jako čistě RPG projekt – vznikly na základě série krátkých komiksů, které jsme z tohoto světa kdysi udělali. Postupem času se na to navázalo v několika oblastech. Na Vánoce 2010 vznikla karetní minideskovka **DUEL**, která se věnuje souboji na pistole mezi dvěma gentlemany. Je to spíš svižná záležitost na odlehčení než vážný projekt, ale je to docela zábava.

Pro několik ročníků souborů povídek **HRY S PŘÍBĚHEM** vzniklo několik povídek ze světa PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA. Psali jsme je jak my, tak přispěli i další autoři – boubaque a Hike – velmi zajímavými povídkami, které rozšířily svět Impéria. Zatím vyšly dva díly sborníku a chystá se další, do kterého zase s Bubákem píšeme povídky. Je možné, že se nějaké

Geografická poznámka – Že ne vždy je legrace takové projekty zorganizovat, ukazuje příklad základní knihy a Rukověti mága, které jsme pro vydání připravovali během studijního pobytu v Belgii. Všechny texty se tak z Belgie posílaly do Brna boubaquovi na první kolo korektur, šly pak Skavenovi na druhé kolo do Ostravy, zpět do Brna na třetí kolo jazykových korektur... pak do Belgie na zasazení a hotová pdfka do Českého Těšína do tiskárny. Všechno doprovázely hromady mailů a dotazů všemi směry, které z toho občas dělaly docela zajímavé dobrodružství samo o sobě...

další objeví i v rámci jiných sborníků (v současnosti se uvažuje nad jedním steampunkovým), ale to bude dost záviset na čase.

Otevřené hraní

Příběhy Impéria si můžete zahrát, i když nemáte vlastní skupinu. Objevují se v nabídce hraní na velkých RPG akcích jako je GAMECON nebo PRAGOFFEST. Na GAMECONU je většinou vedeme my (využíváme toho, že jsme dva Vypravěči a můžeme tak vést víc skupin) nebo Bubák, na Pragoffestu vede hry Kikira ze sdružení **RPG Aliance** (což jsme zjistili náhodou a hrozně nás to potěšilo).

Na letošním **GAMECONU** se kromě hraní jednotlivých her rozjede i nový druh aktivity, nazvaný Legendy klubu dobrodruhů (ve světě a na pravidlech Příběhů Impéria), který se formátem

trochu podobá „mistrovství v DRAČÍM DOUPĚTI“. Jde v podstatě o jeden velký příběh, na kterém se podílí několik skupin a na nich poté závisí výsledek, takže poměrně velká akce. Uvidíme, jak se vše podaří skloubit...

Otevřené hry PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA se občas hrají v klubovně Mephit v Praze (vede je většinou Balú). Přemýšlelo se i o uspořádání „příběhového dne“, kde by hrálo více družin najednou a byly i nějaké debaty o PŘÍBĚZÍCH (samozřejmě bychom se účastnili). Doufáme, že se to podaří uskutečnit. Projekt otevřeného hraní se začal organizovat i v Brně, kde Bubák odehrál jedno sezení PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA a v budoucnu se snad objeví další.

Plány do budoucna

PŘÍBĚHY IMPÉRIA se určitě nezastavují. Sice jsme si říkali, že dvě doplňující příručky jsou tak akorát... ale zase nám nedalo a píšeme materiály pro další. Připravovaná kniha se zatím pracovně jmenuje „PŘÍBĚHY MONARCHIE“ a zaměřuje se na rakousko-uherskou monarchii a české země. To je teď spíše ale na druhé koleji, v první řadě teď připravujeme krabicovou verzi knihy, určenou jako snadný start, kde budou další dodatečné materiály, obrázky... a snad mnoho dalšího.

Snad můžeme prozradit, že se chystá i karetní hra z prostředí PŘÍBĚHŮ IMPÉRIA – **MOCNOSTI**

IMPÉRIA. Jejím autorem je Petr „ilgir“ Chval, tvůrce povedené české deskovky **VERONA**. Podíleli jsme se na grafické podobě Mocností, několikrát jsme hru i testovali a sami se na ni opravdu těšíme. Věříme, že snad brzy vyjde.

Připravuje se nejméně jedna další deskovka z prostředí Impéria a jeden další větší projekt, jež autory nejsme my, ale je asi příliš brzo o nich mluvit... každopádně, PŘÍBĚHY IMPÉRIA ani po čtyřech letech neztrácejí dech. Pokud něco, tak se jejich herní prostor stále rozšiřuje, což nás opravdu upřímně těší.



V osidlech revoluce

Pavel Vaško

Ulrika procitla sama. Tentokrát ji neprobudila přerušovaná palba z lehkých kulometů. Že by revoluce skončila? Táhlo jí myslí ještě omámenou spánkem.

Říše se zmítala v agonii. Od Alsaska až po Východní Prusko probíhaly boje mezi desítkou frakcí a kaiser nebyl schopen cokoliv udělat. V Bavorsku skupina válečných čarodějů organizovaná v Thule Gesellschaft vyhlásila vlastní stát v čele s princem von Thurn und Taxis, aby krátce poté byla zmasakrovaná komunisty, kteří se rozhodli osvobodit proletariát vyhlášením Republiky rad. Ti, podle kusých zpráv, v současné době čelili útoku veteránů vedených jakýmsi svobodníkem Hitlerem.

Boje logicky zasáhly i Altdorf, její současný domov. Krom střelby a pouličních bojů se situace promítla i ve škole. Ve třídě vznikl klub „Junkers“, jehož členové příležitostně mlátili na školním dvoře ty, kteří prohlásili, že jsou pro revoluci. Teď ovšem byla škola zavřená, protože si v ní zřídily hlavní stan jednotky Rudých, gymnázium ve vedlejší čtvrti podobně využily jednotky Freikorpsu.

Ulrika vstala, rozsvěcet nepotřebovala, viděla v noci stejně dobře jako ve dne. Pokojík byl pro ní doslova palácem. Nejranější vzpomínky měla na temnou a neuvěřitelně vlhkou místnost dělnické kolonie, kde na deseti metrech čtverečních žilo třicet lidí. Spalo se na směny, podle toho, jak se kdo vrátil z fabriky. Plesnivé matrace byly prosáklé tuberkulózou a miazmaty z častých epidemií cholery.

Situace se zlepšila, když ji vzal do učení onkel Karl, a pod jeho vedením se z ní stala zkušená vykradačka bytů. Na konci Velké války ale skončila společně s dalšími dětskými kriminálníky ve vychovatelně spojené s robotárnou. Vyčerpávající dřina, za nesplněné normy mlácení a samotka v podzemí, oblečení okousané od krysy.

Když ji odtamtud neregistrovaný čaroděj Heinrich vytáhl, odstartovalo to sice celou řadu eskapád, které ji málem stály život, ale nakonec se věc vyvinula docela dobře.

Otevřela dveře a potichu vešla do jejich druhého pokoje. Na psacím stole zavaleném hromadou papírů a historických inkunábulí spal její nový adoptivní otec Heinrich. Městský úředník, archivář. Ještě před několika měsíci umíral na tuberkulózu, z níž se vyléčil za cenu několika šálků krve démonského křížence – její krve.

Jeho definice vztahu k dívce by se dala shrnout do spojení „mobilní leidenská láhev na Moc“ nicméně bylo to určité zlepšení od „dábelskéj parchant, zlodějská kurva“, kterými ji častovali její předcházející opatrovníci.

Heinrich chrápal a slinil na svůj mistrovský výtvar. Vzhledem k tomu, že se spousta úředníků buď nevrátila z války, nebo zemřela na Španělskou chřipku, byl zavalen jejich agendou.

Na jednu stranu mu to přinášelo vítané přilepšení. Jako předseda chlebové komise rozhodující o přidělech potravin bohatl na různých kšeftících. Na druhou stranu ho to odvádělo od archivařiny a jeho posedlosti historií. Proto po nocích smolil svůj opus magnum o Saských magických ceších, který, jak doufal, mu měla vydat Drážďanská historická společnost.

Dospělí mají různé zvyky, přemítala dívka. Karty, chlast, holky. Při posledním zmiňovaném se mimovolně otrásla vzpomínkou na dozorce ve vychovatelně a jeho ruce. „Vědecká práce“, ať už to znamená cokoli, jí přišla celkem neškodná.

Co slyšela, tak si dost lidí pořídilo levné služebnictvo ze sirotčince a chovali se k němu jako k otrokům. O Urmových ze sousedního vchodu dokonce šly řeči, že je pálí žehličkou. Takže to, že mě nutí chodit do školy, zakázal mi „zámky“ a bere si ode mě Moc, se dá přežít. Mohla jsem dopadnout výrazně hůř, uzavřela dumání nad svým osudem.

Ulrika prošla do kuchyně, která byla společná pro další tři byty činžovního domu. Nástěnné hodiny ukazovaly tři čtvrtě na šest, byl nejvyšší čas vyrazit pro mléko.

Rychle připravila snídani pro sebe i pro Heinricha. Uvařila mu k ní „kávu“ ze žaludů, melta nebyla k dostání už nejmíň dva roky. Heinrich sice básnil o něčem, čemu říkal pravá káva, ale tu Ulrika nikdy v životě neviděla.

Popadla bandasku a sklonila se k botám. Měla je vycpané stohem letáků, aby vyschly. Bylo těžké poznat, které straně patří. Většinou začínaly nadpisem „Hodina odplaty se blíží“, člověk se při jejich čtení musel prokousat odstavci plnými nadávek a nerozluštitelných výtek, než pochopil, jestli jsou zrádci a vrahy dělníků myšleni Karl Liebkecht, nebo Ebert s Scheidmanem

Vyšla do chladného únorového rána. Čekala ji cesta přes několik bojových zón. Stejně jako mnoho jejích kamarádů pronikala ze sportu do uzavřených ulic, plížila se potom domy, dvorky a propojenými sklepy, aby

se vynořila daleko za zády „neprodyšně“ uzavřených kordonů. Daleko za nápisy „Stůj! Kdo půjde dál, bude zastřelen.“

Zlodějské nádobíčko, které si přes Heinrichův vyslovený zákaz opatřila, a to, že její zlodějské schopnosti v robotárně „nezrezly“, jí otvíralo celé město.

Od vyděšeného mlékaře na předměstí si koupila půl litru vodového mléka a chtěla vyrazit domů, když spatřila ubrečeného Kurta. Její spolužák, jeden z těch, kteří dostali od „Junkerského“ spolku přes hubu, vypadal zničeně.

„Co se ti stalo?“ zeptala se ho soucitně.

„Táta mě zabije, já to nezvládnou.“

„O co jde?“

„Chce, abych se dostal ke gymnáziu a vyslechl, co plánujou. Prej jim tam přišly posily.“

„A to je všechno?! Pojď, dostanu tě tam co by dup“, řekla rázně Ulrika. Bandasku hodila rychle domů, pořád teprve svítalo, takže času bylo dost.

O několik otevřených zámků, dvoje proplazení uhlákem a šest skle-pů dál byli v bočním traktu gymnázia. Budovou se šířil pach korditu a krve, protože u zdi tělocvičny si členové Freikorpsu zřídili popraviště.

Plížili se chodbami, jako by šlo jen o pozdní příchod, až se dostali ke sborovně. Vůně jídla prozrazovala, že velení právě snídá.

„Pane Guntre, dokáže ta vaše Zauberei dorovnat početní převahu Rudých? Měl jsem o posilách trochu jinou představu, než že půjde o jedi-ného magika.“

„Nepodceňujte moc umění, Herr Oberst. Rudé vyděsím tak, že po-běží sami před vaše hlavně. Budu potřebovat jen trochu krve.“

Ulrika se snažila ovládnout své zběsile bušící srdce. To, co začalo jako běžná hra, nabralo rychle obrátky. Čaroděj ji mohl vycítit, poznat podle aury, že není člověk. Heinrich z ní sice vysál prakticky veškerou Moc, ale co kdyby. Jak už se krutě poučila, její krev měla pro zasvěcené velkou cenu.

Po špičkách se začala plížit zpět a na Kurtově tváři četla stejnou úlevu.

„Halt!“

Zpoza rohu chodby se vynořil pucflek, nesoucí nášup wurstů pro velení a spatřil je. Obě děti se rozeběhly, ale smůla je neopustila. Za rohem doslova vrazily do dalšího vojáka. Poslední, co Ulrika uviděla, byla pažba jeho pušky.

Probrala se, hlava se jí točila a chtělo se jí zvracet. Jedno oko měla zalepené zaschlou krví. Když popotáhla, aby si uvolnila ucpaný nos, udeřil ji do něj zápach krve. Rozhlédla se po sklepe, u jehož stěny ležela, a viděla, že celá jeho půlka byla zaplněná mrtvolami popravených Rudých. Z pod mrtvol se táhlo jezírko napůl sražené krve. Vedle ní brečel Kurt, před ní stál voják v hnědé uniformě a vedle něj čaroděj z Thule Gesellschaft.

Voják je školometsky poučoval: „Máte smůlu. Možná bych i uvěřil tvému fňukání, chlapče, že vás Rudí svedli, a pustil bych vás, ale tady magik má s vámi jinej plán.“

Ulrice se znovu zatočila rozbitá hlava a sesula se do jezírka krve. Krůpěje s mlasknutím vystříkly a ztuhly se vzduchu. Čas se zastavil, čaroděj, oberst i Kurt byli jako přimrazení. Na rozbouřené hladině krvavého jezírka se zformovala tvář.

Otřesená Ulrika uslyšela hlas, který jako by vycházel z jejího nitra. Zněl jako šustění tisíců krovek.

„Sestřičko, nepotřebuješ pomoc?“

„Co, proč ... kdo jste?“

„Tvoji vzdálení příbuzní, dcero z krve Pána Much Bal-Zebutha. Máme mnoho jmen, Mnohojeden... Tady tě nečeká nic jiného než smrt. Můžeme si navzájem pomoci. Ti mrtví, kteří zde zemřeli, padli v nenávisti a zlobě. Hranice světů je oslabená, dostaň jednoho z nás k vám. On ti pomůže.“

„Jak?“ zachraptěla Ulrika, hlava se jí pořád motala. Musí to být jen sen, pomyslela si. „Smíchej svou krev s krví padlých, Ichor v tvé krvi se postará o zbytek.“

Bylo to jednoduché, stačilo nechat skanout krůpěj z rozbité hlavy do jezírka. Tekutina ji hladově pozřela. Ulrika náhle stála na planině, která byla pokrytá okrouhlými šedožlutými kameny. Když se na ně podívala blíže, pochopila, že jsou to lidské lebky otočené temenem vzhůru. Vize pominula tak, jak přišla, a čas se znovu rozeběhl.

Čaroděj vykročil a sklonil se nad dívkou. V tu chvíli se krev začala chovat naprosto proti fyzikálním zákonům. Stružky krve vystřelily vzhůru a zasáhly člena Thule Gesellschaft do obličeje.

„Herr Gunter, co se to děje?“ zeptal se znepokojeně voják.

„Vůbec nic veliteli, zapomeňte na to,“ řekl rozkazovacím tónem čaroděj. Prázdný výraz, který se z ničeho nic objevil na vojákově tváři, hovořil za vše.

„Odejdi co nejdál, opusť město sestřičko,“ obrátil se čaroděj na děti. V jeho hlase nezůstalo lidského vůbec nic.

Heinrich se pomalu blížil k radnici. Zabrán do přemýšlení ignoroval palbu z minometu, která se ozývala podezřele blízko. Kdo by to byl řekl, vdova Kalewská se konečně vyjádřila kladně ke schůzce. K jeho údivu ji tolik nepřesvědčily peníze z kšeftování s přiděly potravin, ale spíše to, že adoptoval Ulriku.

„Najít v tomhle století nepragmatickou ženskou, to je menší zázrak,“ přemýšlel. Ale konec konců Kalewská je typická válečná vdova, sňatek se spolužákem z oktávy, který měsíc poté padl na frontě. Je jí sotva dvacet, takže má ještě na nějakou romantiku nárok.

Opatrně vyhlédl na náměstí s radnicí. Uprostřed hořel panzerwagen a několik členů Freikorpsu odklízelo mrtvolky po útoku Rudých. Došel k radnici jen proto, aby byl s nadávkami o natvrdlých byrokratech poslán zpět domů.

Proč ne, dovolenou jsem neměl ani nepamatuju. Alespoň se můžu věnovat psaní. Taky bych měl něco udělat s Ulrikou, aby vypadala k světu, až přijde Kalewská. „Musí to být dokonalý obrázek, vzorný otčím a jeho načančaná dceruška v pěkných šatech,“ táhlo mu hlavou.

Jako by ho osud chtěl usvědčit ze lži, za rohem doslova do Ulriky narazil. Holčička měla blond vlasy spleené zaschlou krví, kabátek z přešitého a načerno obarveného vojenského pláště měla zvalený a neuvěřitelně špinavý. Vedle ní brečel s nepřítomným výrazem nějaký kluk.

„Takže, když si to shrneme, máme teď ve městě tři strany. Freikorps v mundúrech barvy hovna, Rudé, a aby toho nebylo málo, démony,“ sopil Heinrich a nešetrně vymýval Ulrice rozbitou hlavu.

„Jednoho dne tě, Riko, utopím ve Sprévě a každý rozumný soudce mě osvobodí,“ řekl a přirazil na ránu vatu namočenou v jodu. Ulrika sykla bolestí.

„Na druhou stranu musím obdivovat její odolnost, ten kluk jen brečel a nedostal jsem z něj ani slovo,“ pomyslel si a podíval se na Kurta. Chlapec ležel na dece na zemi a spal pod vlivem uklidňujícího kouzla. Heinrich mu pro jistotu upravil paměť.

Ulrika se sice chvěla bolestí a strachem z trestu, ale přesto se odvážila namítnout: „Byl jen jeden.“

„Za chvíli sem přitáhne celé příbuzenstvo. To se musí zarazit. Pojd’.“

Zachariášovo vetešnictví mělo výklad zatlučený fošnami a bytelné dveře nevypadaly, že by se měly otevřít.

„Zachariáši otevři. Potřebuju s tebou nutně mluvit.“

„Tak mluvit, a abych ti připravil gefühlte Fisch a odevzdal veškeré své grimoáry bys nechtěl?! V týhle době každé Žida beztrestně praští po hlavě a obere,“ odpověděla mu zevnitř triáda nářků.

„Jestli ty dveře neotevřeš, tak ti zruším tu magickou ochranu, co na nich máš.“

„To bych rád věděl jak. V kabale seš naprostej nedouk.“

„Riko, přeruš tamtu čáru a ten nadpis,“ usmál se Heinrich. Dívka natáhla ruku a dotkla se dveří. Normální člověk by nic neviděl, ale před jejím zrakem na dveřích žhnuly linie Sephirothu.

„Né!“ zavřískl Zachariáš a ozvalo se zarachocení zámku.

„Co mi sem taháš posedlou Dybbukem?“ skuhral, když je vedl ztemnělou chodbou domu.

„Ona není posedlá, ona je do jisté míry Dybbuk.“

„Aj vaj!“ zaúpěl Zachariáš.

„Mnohojeden, Legie, most z krve mezi světy,“ mrmlal kabalista. „Řešení je jednoduchý, co krví začalo, krví skončí. Prostě ho zlikvidujte něčím namočeným v její krvi. A udělejte to rychle, než sem přivede další. Takhle to dopadá, když se mešuge goj plete do věcí, o kterých nemá ani páru.“

„To se mu lehko řekne,“ přemýšlel nahlas Heinrich, když vyšli od žida. Zamířil s Ulrikou ke starému kostelu. Potřeboval se na věci podívat z vyšší perspektivy. Zámek na dveřích byl pro dívku otázkou vteřin. Vzhledem k tomu, že se opět ozývala minometná palba a lidé byli zalezlí, si jich nikdo nevšiml.

Sotva Heinrich popadl dech, začal se rozhlížet z věže. Školu s velitelským Freikorpsu měl jako na dlani. Dvůr, na kterém dříve gymnazisté cvičili, byl po obvodu rozkopaný. Magický kruh neuměle vyrytý polními lopatkami.

„Vzhledem k tomu, že dvůr je podsklepen, je plán démona jasný,“ pomyslel si. Určitě ho nechal podminovat, a až Rudí zaútočí, tak ho odpálí. Freikorps i komunisté jako jedna velká oběť, protože většina z nich byla v dětství pokřtěná.

Se stovkou obětovaných křesťanských duší se dá udělat už hodně věcí. Například stabilnější portál na dost dlouhou dobu, aby prošla celá Legie.

„Ne, tentokrát to nebudou prasata, jako v Bibli, do kterých se vtělí. Obyvatelé Altdorfu poslouží jako hostitelé. Musím to zarazit a už vím jak,“ říkal si v duchu.

Kurtův otec Hans, velitel rudé gardy, prožíval právě těžké chvíle. Manželka řvala jako fúrie a nechtěla slyšet nic o velké oběti, kterou jejich syn podstoupil pro zdar revoluce. Proto mu Heinrich, který omámené dítě přivedl zpět živé, připadal jako anděl. Byl tedy více než ochotný svému zachránci věnovat chvíli.

Nad kávou ze žaludů a Marxem mu pak Heinrich vyložil svůj plán na likvidaci čaroděje. Hans byl krajně nedůvěřivý a nervózně žmoulal amulet, který dokazoval, že to s jeho vírou v dialektický materialismus není tak horké.

Dohoda zněla nakonec takto, při příštím střetu s Freikorpsem zítra ráno, půjde nejlepší střelec, veterán Udo, s Heinrichem. Ten ho dostane na kostelní věž, odkud postřílí Freikorps jako králíky. Heinrich také dodá „magické“ střely na likvidaci čaroděje.

Podezřivému Hansovi namluvil, že s čarodějem má spor z dřívějšíka. Posvátná půda kostela navíc ochrání Uda před případným magickým podrazem, všichni totiž vědí, že na ní nelze čarovat.

Hans Heinricha poté vyprovodil zadem. Vědět o něm bude jen on a Udo. Není totiž vhodné, aby se velitel otevřeně paktoval s buržoazními pověrami.

Ráno bylo mrazivé a jasné. Heinrich se klepal společně s Udem na věži a s dalekohledem u očí propátrával bojiště po čarodějovi. Udo mezitím odstřeloval členy Freikorpsu jako růže na střelnici. Rudí postupovali rychle, až příliš rychle. Démonův plán nalákat všechny do kruhu byl při pohledu z výšky průhledný, ale jeho oběti o tom neměli ani tušení.

„Tam, to je on!“ zvolal a ukázal na postavu, krčící se s krabicí detonátoru za linií. Udo vzal náboj, který Heinrich namočil v Ulričině krvi. Hostitelova hlava se rozprskla jako zralý meloun. Boj se chýlil ke konci.

Ulrika se loudala domů. Otevřela Heinrichovi a Udovi kostel a byla poslaná zpátky. Heinrich se jí přitom zmínil, že si pak s ní chce promluvit. Po zkušenostech s ostatními dospělými měla poměrně přesnou představu, jak bude „rozmluva“ vypadat. „Holí, latí nebo něčím horším? Navezla jsem ho do pěkné kaše,“ táhly jí hlavou neveselé myšlenky.

Do Kurta opět skoro narazila. „Rychle, musíš ho varovat. Fotr řekl Udovi, aby ho zabil. Nechce, aby někdo věděl o jeho paktování s čarodějem,“ vychrlil na ní vděčný kamarád. Ulrika zaváhala, uniknout zmlácení, nebo zachránit někoho, kdo byl nejbližší pojmu rodič v celém jejím životě. Přemýšlela jen chvíli a pak se rozeběhla zpátky ke kostelu.

Bez dechu vtrhla do kostelní lodi, zoufale chtěla vykřiknout, ale z hrdla se jí podařilo vyrazit jen zasípění. Střelba utichla, ale velebné ticho, které se zvolna vracelo do kostela, bylo najednou přerušeno.

Práskl osamocený výstřel a pak bylo znovu ticho.

„Heinrichu, tatí...“ zavřískla zoufale dívka.

Po schodišti ze zvonice se ozvaly kroky.

Heinrich se otočil k Udovi, který znovu nabil pušku.

„Mám spadnout, nebo mě zastřelíš?“ zeptal se nevinně. Udo na něj bleskurychle zamířil.

„Promiň, rozkazy,“ řekl veterán a chtěl stisknout spoušť. Nedokázal však ani pohnout prstem.

„V momentě, kdy jsi začal zabíjet, jsi kostel znesvětil a umožnil mi používat magii,“ řekl s úsměvem Heinrich. Udo se otočil a rukama, o kterých ani nevěděl, že jsou jeho, zamířil na bojiště. Uprostřed nitkového kříže uviděl Hanse a stiskl spoušť.

„Teď, když velitel zahynul na prahu vítězství kulkou vypálenou ustupujícími nepřáteli, jsi jeden z mála lidí, co o tomhle ví,“ řekl nevzrušeně Heinrich a vychutnal si okamžik zděšení na Udově tváři.

„Ale bohužel by to vypadalo divně, pokud by ses nevrátil. Takže se jen rozluč s pamětí,“ dokončil Heinrich a vztáhl ruku.

„V pořádku, vše je v pořádku,“ řekl, když uviděl dole pod schody vyděšenou Ulriku. Ta se mu k jeho překvapení vrhla vstříc a objala ho.

„Takovýho času a Moci, co jsem vyplejtval. Navíc jsme s největší pravděpodobností přispěli k vyhlášení Saské republiky rad. Navezla jsi mě teda do pěkný kaše,“ sjel Heinrich Ulriku, když seděli doma u večere.

„Jo, a taky jsem si s tebou chtěl promluvit o tomhle. Vypůjčil jsem si to od Urmových,“ řekl, vstal od stolu a přešel do druhého pokoje. Ulrika se zděšeně schoulila a přivřela oči.

„Co to bude, karabáč nebo něco horšího?“ táhlo jí hlavou.

„Možná to bude třeba přežehlit,“ ozvalo se z druhého pokoje a Ulrice vstoupily do očí slzy.

„Ale přece nevypadají tak hrozně, ne? Navíc je to jen na dobu návštěvy vdovy Kalewské,“ řekl Heinrich překvapeně, když se vrátil a viděl Ulričin výraz. V ruce držel postarší námořnické šatičky.



Napsala „Sparkle“

RPG TEORETICKY

Proč obchody nechtějí vaši hru

Vytvořili jste vlastní hru, sami jste si ji vydali a je čas ji nabídnout světu. Oslovili jste herní obchody s tím, že jim hru poskytnete „do komise“ – tedy, že obchod hru vystaví, zkusí ji prodávat a zaplatí zpětně jen za skutečně prodané kusy, zbytek může kdykoli vrátit. Oni vás ale přesto odmítají. Jak to? Vždyť hra je nebude nic stát, pokud se neprodá. Tak v čem je problém?

Článek je určen stávajícím i budoucím autorům RPG a deskových her, kteří své dílo povedou skrz jiné než zavedené distribuční kanály. Jeho cílem je odpovědět na dvě otázky: Proč vaši novou a neznámou hru obchody nechtějí, i když by je „neměla nic stát“? Jak zvýšíte šanci, že obchody vaši hru přijmou do nabídky?

Měla jsem tu čest stát na obou stranách – jako zástupce autora, který se nepříliš úspěšně snažil svoji hru protlačit do obchodů, a později jako zástupce herního obchodu, který tyto nabídky pravidelně dostává a mnoho z nich musí s lítostí odmítat. Své zkušenosti vám chci předat. Připravte se na tvrdá fakta bez příkras – článek vám má pomoci, ne vám mazat med kolem pusy.

Dobrý den,

Rádi bychom nabídli Vašemu obchodu naši novou konverzační párty hru Zombíci.

Jednalo by se o komisní prodej, tzn. bez nutnosti hru do obchodu nakoupit. Vyúčtování až po prodeji. Zároveň bychom Vám poslali 1 otevřený kus hry na předvádění.

Hra obsahuje 82 karet, kostku s obrázky zombíků a pravidla. Hráči představují živé lidi, kteří se snaží přežít zombie apokalypsu. Systém hry hráče motivuje k výřečnosti a barvitým popisům prostředí.

Partie hry trvá zhruba 20 minut, hra je vhodná od 12 let a může se jí účastnit 3 až 8 hráčů. Hra je od původních českých autorů v českém jazyce.

Více o hře najdete na stránkách www.zombi-bici.cz nebo na tomto Youtube videu: ...

Velkoobchodní cena bez DPH je X,- Kč. Doporučená maloobchodní cena je Y,- Kč s DPH. Poštovné neúčtujeme při zásilce alespoň pěti kusů naráz.

Máte-li další dotazy ke hře, neváhejte mne kontaktovat. S pozdravem...

Takový pěkný email jste zaslali specializovaným herním maloobchodům... a neodpověděly, nebo vaši hru přímo odmítly. Co jsem udělal špatně, ptáte se sami sebe. Marži jsem jim nabídl pěknou a pokud hru dostanou do komise, není to přece pro ně vůbec žádné riziko...

Ve skutečnosti i hra přijatá do komise přináší obchodu nezanedbatelnou práci a náklady navíc. Které to jsou?

Riziko ztráty zákazníka kvůli zklamání z produktu

Tedy: pokud krám prodá člověku hru, která ho pak nebude bavit, může dotyčný jít příště nakupovat jinač. Jakkoli vám to může přijít přitažené za vlasy, zákazníci do určité míry při nákupu hry spoléhají na svůj obchod jako jakéhosi „garanta kvality“. Podvědomě či vědomě předpokládají, že krám slouží jako „filtr“: že objednává jen kousky s dobrými ohlasy, případně že prodavač přímo ty hry hrál a umí dát osobní doporučení.

Vaši hru nikdo v krámu nehrál a ohlasy na ni nejsou. Nepočítejte, že majitelé obchodu budou mít čas si vaši hru ozkoušet, ani když jim věnujete zkušební exemplář!

Co s tím?

Vaše hra musí být vnímána jako dobrá. To je na prostý základ. Musí se líbit tomu typu lidí, jaký chodí obvykle do daného obchodu nakupovat. Převědeme-li to do řeči recenzí, měla by mít průměrné skóre alespoň 6/10 – nemusí být skvělá, ale nesmí urazit. Jak zjistíte, jestli se vaše hra bude líbit? To nebudu v tomto článku blíže rozebírat – pokud jste schopný tvůrce, již jste sbírali při vývoji ohlasy od lidí a snad se vám k ní vyjádřili i odborníci z branže.

Jakmile bude vaše hra mít kladnou recenzi na renomovaných webech (BOARDGAMEGEEK, ZATROLENÉ HRY, DESKOVEHRY.COM...), ihned ji uveďte v emailu, který budete posílat obchodům. Obchod opravdu nemá čas vaši hru zkoušet nebo si o ní

něco googlit – kladné recenze na spolehlivých nezávislých webech udělají tuto práci za něj. U RPG her v češtině je to s renomovanými weby, které by majitelé herních obchodů uznávali a sledovali, bohužel horší...

Námětem na samostatný článek je myšlenka, že hru zkusíte nejprve přeložit do angličtiny, nasbírat na ni ohlasy uznávaných zahraničních odborníků a komunit a až poté budete prezentovat její českou verzi na českém trhu. U deskovek již takové pokusy byly a vliv na vnímání hry českými hráči a obchody to určitě mělo – teď je otázka, jestli byl natolik silný, aby vykompenzoval náklady spojené s překladem a vývozem hry. U RPG to zatím ještě nikdo nezkoušel. Možná právě tudy vede cesta...

Náklady ušlé příležitosti

Vaše hra bude zabírat v regálu místo, kde by mohla být jiná hra, která by se prodávala líp. Obchody nejsou nafukovací, některé opravdu bojují o každíček malý kousíček fyzického místa na vystavení her. Rozdíl mezi výdělkem z vaší hry a výdělkem z potenciální jiné hry musíte taky započítat do nákladů, které kvůli vám obchodu vzniknou! Pamatujte: kvalitních a atraktivních her je mnohonásobně více, než je míst v regálu typického herního obchodu. Proč by tedy měli vzít právě tu vaši, a ne jinou?

„Dokažte obchodu, že z vaší hry uvidí slušné peníze.“

Co s tím?

Dokažte obchodu, že z vaší hry uvidí slušné peníze. Jak asi tušíte, u neznámé hry od neznámého autora se to dokazuje... no... velmi těžce. Ale pár nástrojů k tomu přece jen máte: marži a demonstraci vlastních PR aktivit.

Co se týče marže: aby se s vámi obchod vůbec bavit, měli byste nabídnout alespoň 20 %. Více motivující je samozřejmě 30 %, a pokud obchodu nabídnete dokonce 40 %, je velmi slušná šance, že začne být ihned zainteresován do jakkoli obskurně vypadající hry! Marže 40 % znamená, že obchodu stačí prodat polovinu kusů, co jiné stejně drahé hry s marží 20 %, a má z ní stejné peníze. To už je více než slušný argument, nemyslíte?

Samozřejmě vyšší marží obchodům se zase vy obíráte o peníze, ale to už si musíte spočítat, jestli vám to stojí za to. Pokud jste si jako autor stanovili cíl, že vám stačí mít z prodeje vráceny náklady na tisk, a jinak vám jde hlavně o to, aby se hra dostala k co nejvíce lidem, není moc co řešit. Už to, že si uděláte svojí prvotinou dobré jméno, znamená pro vás zisk, který může v konečném důsledku mít větší cenu než výnos z jejího prodeje.

Demonstrace vlastních PR aktivit je o tom, že předvedete, kde má vaše hra již reklamu a jaké akce na podporu prodeje chystáte v nejbližší době. Nepočítejte, že obchod bude sám vaší hře dělat nějaké speciální PR! Některé to možná udělají, pokud se pro vaši hru obzvlášť nadchnou, nebo

pokud jim k tomu dodáte promo materiály (jejichž výroba stojí docela dost peněz), nebo pokud jim nabídnete opravdu hodně dobrou marži. Ale i tak je to v rovině „možná“ a jen některé obchody.

Nic naplat, **propagace hry** je na vás. Obchod předpokládá, že ji budete dělat, a bude chtít vidět důkazy. Pokud o vaší hře kdekoliv napíšou, archivujte si to. Můžete přinést do obchodu desky s vystřiženými či oskenovanými články a „štětky“ o vaší hře. Udělejte na webu vaší hry sekci „napsali o hře“ a zaplňte ji. Dále dělejte fotky a reportáže z proběhlých předváděček hry na conech, veletrzích a podobně.

Samozřejmě, někdy se hra nebude prodávat ani přes vynikající recenze a výbornou propagační činnost z vaší strany. Zkuste obchod přesvědčit, že vaše hra potřebuje čas. Vaše štěstí je, že herní speciálky přece jen provozují nadšenci. Pokud uvidí, že se opravdu urputně snažíte o propagaci své hry, a zároveň je ta hra podle nich aspoň trochu dobrá, nebudou mít to srdce úplně ji vyhodit z regálu...

Administrativa spojená se zavedením vaší hry

Nejsou to úplně malé položky. Hru musí někdo zavést do pokladního systému, udělat k ní popisky na e-shopu, nahrát obrázky a především ji nacenit, což znamená: zkontrolovat, za kolik hru prodává konkurence, podle toho stanovit cenu, za jakou to je šance vůbec prodat, následně přepočítat marži. Pokud je obchod plátcem DPH, ještě je ten výpočet o trochu složitější.

Dalším nákladem je účetnictví – pokud se v obchodě prodá aspoň jeden kus, budete vystavovat fakturu a tu pak oni musejí zanést do účetnictví. To může požrat i celý zisk z prvního prodaného kusu z každé faktury.

Pak je tu otázka zaškolení obsluhy. Obchod si nemůže dovolit blamáž před zákazníkem, že na dotazy ohledně vaší hry nebudou prodavači schopni říci vůbec nic. I když prodavač vaši hru neozkouší regulérním zahráním, stále potřebuje dostat aspoň „rychlý nálev“. Má-li krám více prodavačů (což obvykle má), potřebují dostat nálev všichni, celkově to může zabrat více než hodinu jejich času – přepočítejte si to na peníze.

A to úplně nejhorší nakonec. Komisní prodej, ač se to možná nezdá, je pro obchod sám o sobě administrativní zátěží. Obchod potřebuje prakticky denně sledovat svoji „cash flow“, tedy kolik utržil a může ihned protočit na nákup dalšího zboží. A příjem z her v komisi na rozdíl od ostatních her ihned protočit nemůže – bude ho muset zpětně zaplatit dodavateli. Tohle sledovat a oddělovat při počítání disponibilních peněz je strašlivý opruz – až takový, že obchody se raději snaží komisní prodej úplně odbourat, jakmile si to můžou dovolit! Sami uvidíte, že pro část obchodů bude méně bolestivé risknout regulérní nákup několika kusů vaší hry než brát to do komise.

Co s tím?

Zcela tyto administrativní náklady bohužel neodbouráte. Obvykle se kompenzují tím, že dodavatel

do obchodu věnuje k první objednávce **promo předmět** – rozbalený kus hry navíc. Přítomnost demo kusu na krámě často vede k lepším prodejům, obzvlášť u neznámé hry. A i kdyby se hra vůbec neuchytila a komise by se vám vracela, obchod může demo kus udat v dražbě a tím si zalepit ztrátu. Ano, opět jsou to pro vás náklady navíc. Ale mějte na paměti, že dávat obchodům demo kus je dnes už poměrně běžná praxe – některé obchody vůbec nemusejí neznámou hru bez toho vzít!

Ať už obchodu věnujete promo kus nebo ne, zároveň očekává, že mu vyjdete vstříc ve snaze snížit administrativní náklady na naprosté minimum. Základem je dodat ke hře **krátký popis**, který obchod jen copy-pastne do svého e-shopu. Pokud by obchod musel sám tvořit popis ke hře, je dost možné, že se v tuto chvíli na vaši hru vykašle! A i kdyby ne, z mé zkušenosti většina lidí, kteří prodávají hry, psát neumí – tím spíš, pokud prohlédnou vaši hru jen z rychlíku a mají o ní něco smysluplného napsat – ne, opravdu to takovým lidem nechcete ve vlastním zájmu svěřit... Jak napsat dobrý popis ke vaší hře, by bylo na samostatný článek. Zjednodušeně – podívejte se na popisky her Mindoku nebo Albi a inspirujte se.

Dále musíte dodat obrázky. **Pěkné obrázky**. Ideálně více obrázků. Pokud obchod vydává katalog nebo posílá tiskové zprávy, bude potřebovat také obrázky v tiskové kvalitě (tj. minimálně 1500 pixelů na šířku a zároveň velikost souboru menší než 200 kB).

Zaškolení obsluhy nejlépe zjednodušíte tím, že do obchodu dojedete osobně a obsluze hru předvedete sami na místě. Můžete to spojit

s předváděčkou pro zákazníky – to chcete beztak dělat. Nemáte-li síly jezdit po krámech osobně, vyrobte aspoň videonávod ke hře a pošlete jim odkaz. Videonávody a trailery se poslední dobou začínají stávat běžnou praxí i u jinak silně obskurních her včetně RPG.

„To je všechno hezky napsané, ale moje zkušenosti jsou jiné...“

V tom vám věřím. Tento článek je zjednodušeným rozbořem pro hypotetickou situaci, kdy se herní obchody chovají čistě „tržně“. Naštěstí a zároveň naneštěstí pro vás, herní speciálky jsou v naprosté většině případů provozovány herními fanoušky. To znamená, že do celé věci se bude ještě promítat emoční zainteresovanost obchodu. Jednoduše – pokud se majitel obchodu pro vaši hru nadchne, vezme ji na krám navzdory všem problémům s tím spojeným. A naopak, pokud majiteli vaše hra vysloveně nesedne, můžete se přetrhout v přesvědčování, ale nedostanete ji tam.

Rozhodování, zdali hru vydat a distribuovat sám a jak to dělat správně, je téma na mnoho a mnoho pojednání. Tento článek nemá vyšší ambice než popsat malý střípek problematiky. Celkovou představu o tom, jestli se vám hru vůbec vyplatí komerčně vydávat a jak, si musíte poskládat z mnohem více zdrojů informací a rozhodnout se nejen na základě tvrdých faktů, ale i toho, jak to celé cítíte – koneckonců, tvorba her je pro nás především srdeční záležitostí, ne?

Napsal „Onge“

RPG TEORETICKY

Worldbuilding – část 2.

Minule jsme si řekli o základních přístupech k tvorbě světa, jeho ústředních myšlenkách, souvislostech mezi jeho jednotlivými elementy a že i když jsou souvislosti velmi důležité, nesmí se to s nimi přehnat. Trefit správnou míru je vůbec velmi podstatná součást (nejen) tvorby světa. Když něco přepálíte, nebo naopak nedoconeíte, podkopete tím nakonec celkové vyznění a jinak docela solidní práce může dopadnout jako šedivý suchopár, nebo naopak strakatý cirkus.

Jak moc vážně svět pojmout

Vážnost pojetí je pro určování správné míry asi nejdůležitějším momentem. Čím větší nadsázku svému světu vtisknete, tím více můžete přehánět, aniž by to něčemu uškodilo. Kdyby byla Pratchettova *Zeměplocha* psána ve vážném tónu, řekněme stylem *Pána prstenů*, byla by nejspíš už v počátku označena za trapnou frašku a fantasmagorii. Jenže ona je to humoristická fantasy, a tak všechny ty ulitlosti, jako třeba truhla s nožičkami, nepůsobí nijak nepatříčně, ale naopak tomu dávají ten správný říz.

Takovým zvláštním případem je svět WARHAMMERU 40K, který ve svém začátku vznikl s celkem slušnou dávkou nadsázky. První edice pod názvem *Rouge Trader* (z roku 1987 – nezaměňovat s novým RPG) obsahovala celkem slušné množství nadsázky

a ironie. Všechna ta krutost a ponuřost vyšroubovaná do absurdních rozměrů, nekonečné válčení a všeobjímající zaslepenost a fanatismus obsahovaly jistou dávku tragikomičnosti. Ta se v následujících edicích vytratila a zbyla jen ta absurdní ponuřost, krutost a zaslepenost... nutno však poznamenat, že to stále funguje.

Čím větší nadsázku si při tvorbě světa zvolíte, tím více si můžete dovolit přehánět a dokonce se ztratí i některé vnitřní rozpory v logice světa a šrámy na uvěřitelnosti. A co má být – vždyť je to legrace!

V zásadě se dá říct, že vytvořit dobrý svět s nadsázkou je lehčí, než vytvořit dobrý svět zcela bez ní. Samozřejmě, pokud chcete třeba děsivé prostředí, nadsázka není na místě. Možná právě proto je celkem těžké vytvořit něco opravdu děsivého a kde kdo se to snaží (marně) nastavit stále zubatějšími potvory, brutalitou nebo množstvím prolité krve... a přitom jsou pořád na Hitchcockovy *Ptáky* krátký.

Kontrast, aneb dobrého po málu

Mnoho tvrců si myslí, že když dá do svého světa samé „cool“ věci, tak to bude megacool. Prostě super! Když jich tam bude desetkrát víc, než mají jiné světy, bude to desetkrát lepší, a když jich tam dají stokrát víc, bude to stokrát lepší. Příběh „Jak Pejsek s Kočičkou dělali dort“ dává pravdivé svědectví, jak to dopadá, a měl by si ho přečíst každý, kdo se chce do nějaké tvorby vůbec pustit.

Pokud má něco působit skvěle, musí to vynikat. Godzilla zápasící se všemi druhy ošklivých

obřích langust, ještěrek a slizáků by nebyla ničím jiným, než turnajem v boxu se srandovními kostýmy, kdyby při tom aktéři nedupali po Tokiu. Hvězda smrti by nebyla ani z poloviny tak děsivá, kdyby jich bylo dvacet a odpálili nějakou planetu třikrát do týdne. Z Gandalfových kousků by se málokomu tajil dech, kdyby ve Středozemi bylo čarodějů na každém rohu deset. Když se Vetřelec a Predátor objevili ve stejném filmu, jejich „charisma“ dostalo na frak a nebylo to jen mizerným filmovým zpracováním. Tyhle dvě vraždící potvory se zkrátka vzájemně ruší.

Často lze narazit na padoucha obklopeného neschopnými poskoky, který se nakonec rozhodne vypořádat s hrdinou sám, aby mohlo dojít ke skutečně dramatické a rozhodující závěrečné bitvě. To je ale trochu druhý extrém. Stejně tak nemusí být okolo hrdiny sami bezbranní a neschopní chudáčci, které ten zlý padouch může utlačovat. Jen je potřeba dosáhnout kontrastu, aby mohl padouch nebo hrdina dostatečně vyniknout.

Když se podíváme na oblíbený svět WARCRAFTU, pak zjistíme, že je plný drsných nestvůr, magii potkáte na každém kroku, a přesto velcí hrdinové působí jako velcí hrdinové. To proto, že velcí hrdinové bojují s jako barák velkými nestvůrami, které z těch jinak drsných nestvůr, čarodějů a malých hrdinů udělají mastný flek, jen se na ně podívají. Takové nestvůry (a hrdinové) nejsou běžné, je jich jen pár. Právě díky tomu vystupují z té záplavy drsných, ale zdaleka ne tak drsných hrdinů a potvor.

Na druhou stranu se můžeme podívat třeba na takový MOUSE GUARD. Komiks a hra, ve které

se strážní myši střetávají s nepřáteli jako jsou lašičky, dravé želvy, hadi nebo krabi. Takový krab, s pevným krunýřem, silnými klepety a kusadly, co se nemohou dočkat, až něco schroupou, dokáže být pěkně děsivým protivníkem, když jste jen malá myška. Zvítězit nad takovým krabem je hrdinský čin, před kterým mohou drakobijci blednout závisť. Právě proto, že to dělají jen malé myšky. A ne ledajaké, ale strážní myši, které vynikají tím, že se narodil od ostatních nebojí, nebo dokáží svůj strach ovládnout.

Sečteno a podtrženo – pokud má ve vašem světě něco vynikat, musí to být vzácné (nebo ještě lépe jedinečné) a musí to převyšovat záplavu běžných a obyčejných věcí. Co vyčnívá, to záleží na ostatních prvcích vašeho světa. Může to být vůdce nekonečné legie démonů požírající světy, nebo myška co se nebojí bojovat s hadem. Jen těžko by ale mohlo obojí dostatečně vyniknout v jednom světě.

Tím se dostáváme k dalšímu velkému tématu a tím je, co do světa vložit, a co ne...

Dát či nedat

To je oč tu běží. Protože to, jaký váš svět bude, neurčuje jen to, co se rozhodnete do něj vložit, ale stejnou měrou i to, co se rozhodnete do něj nedat. Než do svého světa něco vložíte, dobře si rozmyslete, jestli to rozvíjí základní myšlenky, posouvá svět dál, nebo jestli to tam vůbec pasuje.

Zde velmi výrazně platí pravidlo, že méně je často více. Pokud je něco jen pěkné nebo zajímavé, ale nemáte příliš jasno, jak to do světa zakompo-

novat, nedávejte to tam. Je daleko jednodušší v budoucnu něco přidat, než to odebrat. Dokud nemáte celkem jasnou představu, proč by ta která věc ve vašem světě měla být a jaký dopad by na svět měla, prostě ji tam nedávejte.

Třeba takoví ještěrovití mimozemšťané, žijící v podzemí a maskující se dokonalou holografickou technologií, kteří jsou vyhnanci a našli úkryt na téhle planetě jsou hezký nápad. Pokud zrovna pracujete na světě pokrytém nekonečnými lesy, kde žijí víly, po poloucích a nivách tančí bludičky a vše se točí okolo soužití s přírodou a přírodní magie, tak tam ale tito mimozemšťané zkrátka nepasují.

Jistě, kdybyste si dali záležet, tak je tam dostanete – jsou přeci podzemní a mistrně se maskují, takže o nich nemusí nikdo vědět... ale když o nich nebude nikdo vědět, je třeba, aby tam vůbec byli? Nebo by se mohli vydávat za lesní duchy a mohlo by se ukázat, že celá ta přírodní magie je jenom ještěří technická hadačůra – ale nerozbije se tím celkové vyznění vašeho světa?

Pointa je v tom, že není nutné (a často ani dobré) snažit se do světa dostat všechny dobré nápady. Když si to svět přímo nežádá, nebo to tam alespoň opravdu dobře nepasuje, když se od toho neodvíjí nějaká zajímavá souvislost, co by svět v tom správném směru doplnila, nedávejte to tam. Nápad přece nemusíte spláchnout do záchodu – zanamenejte si jej a později ho můžete vytáhnout, rozvinout a použít v nějakém docela jiném světě, kam už pasovat bude.



Hlavně žádnou vatu

Spousta her má nějaký svůj příběh, legendu, co dává hře nějaký rámeček. Třeba šachy jsou bitva dvou armád, kde máme pěšáky, střelce, jezdce, věže, královnu a konečně krále, kterého je třeba vyšachovat, aby bitva mohla skončit. Pro tuto legendu se vžil anglický termín fluff, čili vata. Když budeme mít herní kameny označené čísly místo toho, abycom jím říkali král, střelec a podobně, bude hra fungovat dál. Je to jen výplň, která má dokreslit hru, ale na funkci nemá vliv – prostě vata.

V případě her, které stojí na své mechanice (jako třeba šachy) není třeba nic víc, než tahle vata. Když se ale dostaneme k hrám, které na příběhu stojí (jako třeba RPG), přestává už vata stačit. Příběh je tu totiž to hlavní, a mechanika je naopak až na druhém místě (vlastně se stává vatou). Příběh potřebuje prostředí, co nejširší a pokud možno dobré prostředí. Získat takové prostředí je často důvod, proč se vlastně nějaká tvorba světa dělá, protože tu nestačí to jen zaplácnout nějakou vatou.

Bohužel ale často dochází k tomu, že tvůrci při snaze udělat to opravdu pořádně, svůj svět vycpou hromadou vaty. Může to být sáhodlouhá historie k počátku věků, obří pantheon božstev, nebo třeba přehnaně podrobný popis prkotin, jako je tábornické vybavení.

Příliš mnoho podrobností, které nevytvářejí žádný hlubší kontext, odvádí pozornost od věcí, co nějaký význam mají. Rozmyslete si, jestli má cenu sepsat třístránkový elaborát o rozmnožování troj-pohlavních stonožek, vymýšlet vzhled nábytku, či popisovat průběh evoluce. Budou tyto informace pro vyznění světa nějak významné, anebo to bude jenom vata?

Pozor na věci, kterým nerozumíte

Za specifický druh vaty lze považovat technoblábol v (pseudo)science-fiction. Vzniká zpravidla tím způsobem, že autor nemá povědomí o daném vědeckotechnickém oboru, podléhá bludu, spletl se nebo je mu to jednoduše fuk.

Například STARCRAFT II má v terranské kampani výzkum *Vanadium plating*. Tento lehký kov,



který vynalezli na palubě Hyperionu studiem protosských krystalů totiž skvěle rozptyluje zásahy nepřátelských zbraní a všechny jednotky jsou tak odolnější. Jenže... vanadium, nebo po našem vanad, je kov, který nevynalezli na Hyperionu z protosských krystalů, není lehký, ani nemá jiné popísané vlastnosti, ale běžně se používá do slitin pro výrobu nářadí, protože je tvrdý a nástroje se tak méně opotřebovávají. Pokud máte doma sadu klíčů nebo šroubovák, pak vězte, že obsahuje právě tento materiál.

Pokud nebudeme předpokládat, že na palubě Hyperionu znovuobjevili kolo, je toto příklad zcela zbytečného (a dosti hloupého) blábolu. Pokud by místo zabodnutí prstu do periodické tabulky říkali materiálu třeba protossit, bylo by po problému. Nikdo nemůže říct, že protossit je známý už pár století a má docela jiné vlastnosti, jako je tomu v případě vanadu.

Dalším zdrojem technoblábolů je nepochopení principů, na kterém nějaké zařízení (nebo fyzikální děj) funguje. Jako jeden příklad za všechny (a že jich není málo) bych citoval pasáž z knihy J. M. Trosky *Kapitán Nemo*:

...Kmitko vyhoví jistě každému mému přání, bude-li provedení jen trochu v jeho moci. A tohle je pro něho hračka. Nepatrný výlet. Kmitko má totiž také malé autogyry, které letí rychlostí mnoha set kilometrů za hodinu. Stejně jako u jeho velkých vzducholodí je pohon nevyčerpatelný, poněvadž si elektrické generátory samy vyrábějí proud.

Pan Troska zde používá elektrické generátory jako zdroj energie. Prostě vezmete generátor, posadíte ho do letadla a on vám vyrobí elektřinu. Pokud by se o věc trochu více zajímal, věděl by, že generátorem musí něco otáčet a to je také důvod, proč se v elektrárnách páli vagóny uhlí, nebo se kvůli tomu staví přehrady. Generátor není perpetuum mobile, ale jen způsob jak převést energii z jedné formy do jiné. J. M. Troska svůj román ale napsal během 2. světové války, kdy měl podstatně ome-

zenější přístup k informacím, než máme dnes my, a tak můžeme jeho neznalost omluvit.

Technoblábol nám může vzniknout i v případě, kdy se pokusíme objasnit princip fungování nějakého zařízení, které reálně neexistuje. Třeba takový gravitační generátor. Můžeme ho popsat třeba jako rošty ze supravodivých polovodičů, do kterých pustíme elektřinu a v jednom směru (jsou to polovodiče) vytvářejí gravitační pole a mají jen minimální spotřebu energie (jsou to supravodiče). Ačkoliv to na někoho může udělat dojem, je tento popis technicky zcela nesmyslný.

Co tedy s tím? Stačilo by si odpustit snahu popsat přesný princip fungování takového zařízení, ale zůstat u popisu jeho funkce: v podlaze je gravitační rošt, do kterého pustíme elektřinu a tak vytváří jednosměrné gravitační pole. Díky tomu se dá na jedné straně stát na podlaze, aniž by to z druhé strany tahalo lidi ke stropu. A máme gravitační generátor, máme jasno v tom, jak funguje a nepotřebujeme k tomu žádné divoké výmysly.

Existují však situace, kde se nějakému technoblábolení jen těžko vyhneme. Například při cestování rychlostí vyšší, než rychlost světla, rozboru paranormálních jevů, nebo pokud chcete nějak vysvětlit, proč je něco lepší nebo horší, než něco jiného.

Podstatné ovšem je ale držet se co možná nejvíc popisu toho co to dělá a jak se to projevuje, namísto (rádoby) chytrého rozpitvání jak k tomu vlastně dochází. Pokud popisovanému problému (ať už je to zařízení, fyzikální zákon, nebo třeba jed) důkladně nerozumíte, nesnažte se vypadat, že ano. Nezbytné informace si zjistěte a podržte se jen toho, co nezbytně potřebujete popsat, a o zbytku mlčte. Uděláte daleko lepší dojem, pokud řeknete málo, ale to málo stát na solidních základech, než když vychrlíte spoustu divokých teorií stojících na vodě.

Jaká je tedy správná míra

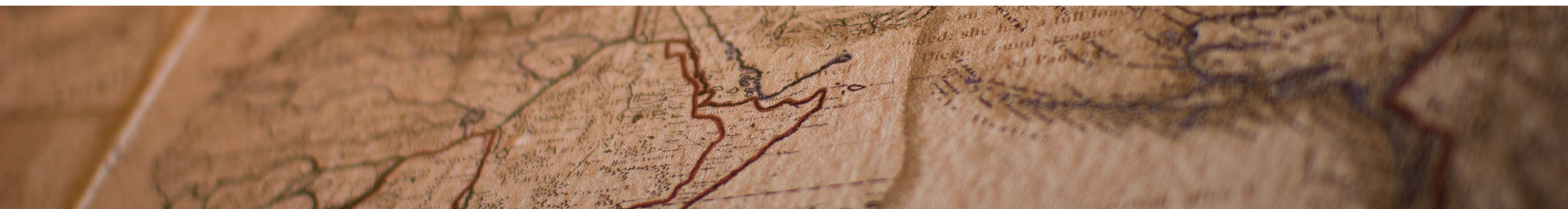
Čekáte-li jednu správnou odpověď, nebo alespoň nějaké zlaté pravidlo, budete zklamáni. Správná míra je totiž pokaždé někde jinde a závisí snad na všem, co vaše dílo tvoří. V obecné rovině se nedá říct, co je moc nebo naopak málo, protože se to liší případ od případu, a jakékoliv pravidlo by mělo více výjimek, než případů, kdy platí. Pokud z tvorby světů něco dělá umění, je to (vedle nutné dávky fantazie) právě správný odhad, co je ještě dobře, a co už je moc nebo málo.

Asi jediný způsob, jak se správné míry dobrat, je neustále se kriticky ptát, jestli to či ono už není moc, nebo naopak málo. To ostatně neplatí jen pro určování míry, ale obecně pro posuzování kvality vašeho výtvoru. Chce to podívat se na vlastní vývor, jako by

ho dělal někdo jiný (a neříkat si při tom „já bych to udělal úplně stejně“), a co možná nejkritičtěji posoudit, jestli je to takhle opravdu to pravé. Nejlépe se to dělá druhý (nebo další) den, protože jistý odstup získáte už díky časové prodlevě. Přesto to není jednoduché a naučit se dívat na vlastní dílo jakoby cizíma očima vyžaduje jistou dávku cviku.

Jistě se dá namítnout, že takovéto zkoumání vás okrádá o čas, který byste mohli věnovat tvorbě, nemluvě o čase, který strávíte případným předěláváním už hotových věcí. Je pravda, že takto strávíte vytvářením světa podstatně víc času, než pokud byste jeli vysloveně na první dobrou. Jenže když pojedete na první dobrou, výsledek bude téměř jistě horší, než když se sem tam k něčemu vrátíte a upravíte. Tento navíc investovaný čas může znamenat rozdíl mezi dobře postaveným a zajímavým světem a snůškou nesmyslů.

Sebehodnocení, předělávání a návraty zpět ze slepých uliček jsou důležitým prvkem snad každé tvůrčí činnosti a tvorba světů tak nemůže být výjimkou. I zde je ale třeba najít tu správnou polohu mezi pohledem přes růžové brýle a zdrcujícím perfekcionismem. O tom, jak si předělávání ulehčit, nesklouznout do bludných kruhů a vyrovnat se s narůstajícím množstvím materiálu, který je potřeba udržet po hromadě, a nenechat se tím ubít, si povíme v příštím díle.



Napsal „Pipux“

RPG TEORETICKY

Vývojový potenciál civilizací

Tato polostrukturovaná úvaha rozbežuje pravidla a zákonitosti, pomocí nichž se vyvíjejí civilizace. Pro vlastní tvorbu světů je přidáno několik tipů a triků, jak civilizace (ne)tvořit.

Uvažme tvorbu (fantasy) světa, který má být dynamický a založený na uvěřitelných podkladech. Přiměřenost a promyšlenost takového světa se pak na první pohled pozná třeba v existující ekonomice...

Položme si tedy základní, testovací otázku:

Co hráčské postavy ve světě můžou (a zmůžou), když dojde na všelijaké obchodování, odměny a výměny?

Tj. kde si mohou hráči v rámci světa přilepšit na majetku, s kým mohou obchodovat, kde si mohou objednat zakázkovou výrobu, a jak asi taková transakce (a výroba) bude vypadat? A tak dále ...

Lacinou odpovědí líných designérů bývá: „existují zlaťáky, stříbrňáky a měďáky ... jež stačí sbírat z měšců zařízených potvor“. Hráči si tedy v kobce plné nestvůr naplní kapsy k prasknutí (tzv. „farmování“ nestvůr), a po návratu do města své peníze snadno promění za prestižní cetky

s nejvýhodnějšími systémovými bonusy. Takto koncipovaná „ekonomika“ leží někde mezi neoliberalním konzumerismem a nepochopením základních ekonomických principů – což je škoda, protože dobře navržený ekonomický základ daného světa může tomuto světu přidat na stylovosti, příp. tu a tam napomoci nějaké příběhové zápletky.

A co si lze představit pod takovým dobrým ekonomickým základem? Ne, nejde o krycí manévry (přejmenování zlaťáků na denáry, počítání osmi stříbrných za zlaťák namísto deseti, apod.); cílem je nabídnout realie dynamických ekonomik (ať již historických či smyšlených) – tzn., že opravdu nemusí jít jen o kupování zboží za peníze, protože peníze nemusí existovat, protože nebudou suroviny na výrobu zboží, protože prodej zboží cizincům bude zakázán, protože výroba zboží potrvá týdny a měsíce, protože zboží půjde sehnat jinde za poloviční náklady ...

Stačí jen prozkoumat faktory, které určují podstatu ekonomiky v dané oblasti a/nebo v konkrétním vývojovém období.

Zdroje energie a potenciál produkce

Množství objektem vstřebané energie reflektuje množství energie, které bylo tomuto objektu

poskytnuto (s ohledem na případné ztráty v procesu předávání energie lze podobnou větičku určitě nalézt v učebnicích fyziky). A co to znamená v překladu do běžného jazyka?

Nechť existuje nějaké tažné zvíře – třeba člověk. Zapřáhnutý člověk, táhnoucí za sebou pluh, provede práci (poryje pole), a přitom vynaloží energii, kterou si později bude muset doplnit (jídlem). Ve své časové perspektivě, i takové porytí pole by pochopitelně mělo mít svůj smysl pro navrácení

vynaložené energie: poryté pole se oseje obilninami, obilniny uzrají, následovat bude sklizeň a třeba pečení chleba (tedy produkce stravitelné energie, k jídlu). A toto je jeden ze základních ekonomických koloběhů.

Z hlediska ekonomiky je pak vhodné takový koloběh maximizovat – nadřít se tedy co nejmeně a získat co nejvíce (zrovna v zemědělství pomůže např. úrodná půda, výnosná plodina, lepší náradí, vhodné tažné zvíře (výměnou tažného člověka za koně), atd.)

Samozřejmě, že v ekonomice dané civilizace existuje povíce výrobních koloběhů (čím pokročilejší ekonomika, tím více náročných a/nebo vzájemně závislých koloběhů); cyklus obstarávání potravy je však tím základním ... a všechny ostatní výrobní cykly, ty už jsou jen nadstandardem, pro zlepšování podmínek života.

„Dobře navržený ekonomický základ daného světa může tomuto světu přidat na stylovosti, příp. tu a tam napomoci nějaké příběhové zápletky.“

Neolitická revoluce

Proč je zemědělství hlavním pilířem každé ekonomiky? Jednoduše proto, že zemědělství obstarává jídlo – základní surovinu pro přežití. Člověk se přece jenom bez různých vymožeností a ozdob obejde (akorát bez nich bude méně ozdobený a/nebo méně efektivní ve svých činnostech), zato bez jídla zaručeně zemře.

Jakmile se lidem podaří obstojně vyřešit otázku obživy, mohou se zabývat i ostatními záležitostmi, a posunout tak svoji ekonomiku (i celou civilizaci) dále. Pokud se ale přes získávání potravy nedokáží efektivně přenést, jakýkoliv další vývoj ustrne – tj. pokud lidé vynaloží všechno své úsilí na získávání obživy, a toto úsilí bude přitom vynášet pouze v poměru 1:1 (za investici:zisk – sklídí tedy sotva dostatek potravy ke konzumaci (a k případnému znovuosetí), bez přebytků), budou se akorát snažit, aby neumřeli hladu a přežili do další sklizně, a na nic jiného jim nevyzbydou zdroje.

K neolitické revoluci (tj. k přechodu k usedlému, zemědělskému způsobu života), došlo po ústupu poslední doby ledové, tedy před cca dvánácti tisíci lety. V této revoluci nebyly tehdejší prakultury, rozmístěné po všech možných koutech planety země, zdaleka stejně úspěšné. Nabízí se otázka: proč?

Mimo jiné proto, že na jednotlivých světadílech se nacházely odlišné plodiny, s rozdílnou

výživností. Nejlépe dopadla Evropa a Malá Asie (obilniny), následovala východní Asie (rýže); situaci v obou Amerikách štěstí nepřálo (k dispozici byla pouze kukuřice; brambory neznali), na konci žebříčku pak zůstávají Austrálie a střední Afrika, které nedisponovaly žádnou výraznou plodinou.

Zasívat obilniny je snadné (nemusí se zasívat jednotlivé rostliny – stačí posypat zoranou zem), obilné produkty poskytují samy o sobě dostatečný výživný základ, a úrodnost také není marná (i když ve starověkém zemědělství nešlo zrovna o závratná čísla, téměř vždy se sklídil několikánásobek původního osiva). Kukuřice je sice v porovnání s obilninami o poznání výnosnější (lze sklídit třeba i stonásobek zasetého), ale nízké zastoupení bílkovin dělá z kukuřice přinejlepším jen přílohu k hlavnímu chodu.

Starověk může, z definice, vzniknout tam, kde bude vynalezeno písmo a část populace se přestěhuje do měst. Obě tyto kritéria vycházejí z předpokladu efektivního zajištění obživy.

Písmo, spojené se zvětšením mluveného slova, vzniká např. u obchodníků (evidence transakcí a zboží), anebo v náboženské praxi (svaté texty, nařízení, výchova populace k poslušnosti). Aby se někteří lidé mohli zabývat obchodem a kultem, musí je zemědělci být schopni uživit (krom obchodníků a kněží lze uvážit i specializovanou kastu písařů, a další hladové krky (vojáky, nobilitu ...)) Měšťany

„Jakmile se lidem podaří obstojně vyřešit otázku obživy, mohou se zabývat i ostatními záležitostmi, a posunout tak svoji ekonomiku (i celou civilizaci) dále.“

musí být okolní farmy schopny uživit taktéž; navíc, při uvážení města jako středobodu civilizace s vysokou koncentrací obyvatel, musí být dostatečně rozvinut jednak transport (ať už směřující do periferií či do okolních měst), a navíc musí být zemědělství dostatečně kompaktní a stabilní, aby bylo schopno z přilehlých čtverečních kilometrů zásobit město potravou (zásobit město obilím lze snadno, protože obilí roste relativně předvídatelnou měrou a díky absenci nohou nikam neuteče; oproti tomu zásobit povětší město masem lovných zvířat by bylo pošetilé, protože migraci zvířecích populací nelze předvídat; a navíc by lidé zřejmě ujedli zvířecí ekosystém dříve, než by se ten stíhal zotavovat).

Technologická evoluce

V počátcích období kolonialismu, kdy první evropští dobyvatelé vstoupili na americkou půdu, se jasně ukázala převaha jedné civilizace nad druhou. Španělští rozvraceči mesoamerických říší jako Hernán Cortéz či Francisco Pizarro nedisponovali žádnými obrovskými armádami (šlo jen o skupiny žoldáků o několika stovkách mužů), svůj početní deficit vůči místním však dokázali více než dorovnat technologickou nadřazeností. Španěl v boji, manévrující na koni, chráněný ocelovým brněním a užívající ocelových čepelí či přímo střelných zbraní, vydal za stovku Inků.

Debata o tom, zda to, co zasadilo mesoamerickým civilizacím rozhodující a zdrcující ránu byly zbraně dobyvatelů či choroby (odolnost evropanů vůči nemocím, které následně přenesli na

domorodé obyvatelé souvisela s tisíciletým soužitím evropanů s domestikovanými zvířaty (nemoci pocházely od zvířat, a evropané si vůči nim po mnoha generacích vypěstovali odolnost)), které s sebou dobyvatelé přivlekli, by vydala na další diskuzi; protože by tu ale šlo o rozebírání jednoho ze symptomů převahy evropanů, nechme takovou debatu stranou, a zaměřme se na ústřední otázku: proč měli evropané takovou převahu? Kde svoji převahu získali?

Zdroje potravy v Evropě (resp. v celé Eurasii a Malé Asii) byly nutričně bohatší a různorodější než v Americe. Jak již bylo řečeno, obilniny (které americké civilizace neměly) jsou výživnější než am. kukuřice – a to asi pětinásobně. Dále, zatímco evropané domestikovali tučt chovných zvířat, americké civilizace si musely vystačit pouze s jedním zvířetem – s lamou (chovanou pouze jako zdroj masa – lama totiž neprodukuje mléko, a navíc ji nelze využít jako tažné či jízdní zvíře). Geografické podmínky také přály Evropanům – máme-li porovnávat mezi pastvinami a ornou půdou Evropy vůči komplikovanému, členitému hospodaření na pohoří jihoamerických And (kde navíc museli domácí obyvatelé hospodařit vlastními silami, bez užitkových zvířat), pak je jasné, že Evropané měli navrch i v tomto bodě. Navíc, evropské státy byly z vývojového hlediska nuceny usilovat o inovaci a zlepšení výrobní efektivity, pokud si chtěly uchovat nezávislost vůči svým

sousedům/rivalům (u Španělů lze ukázat např. na reconquistu, sousedství s Anglií a Francií, dynastické války, a také ono koloniální úsilí); oproti tomu Inkové žádné významné rivaly neměli.

Obecně lze mezi potřebou obstarávání obživy a technologickou inovací vypozaovat prováděný, kruhový vztah: zvýšená produkce potravin umožňuje uživení specialistů, odborníků a inovátorů mimo zemědělství; technologické výtobytky a inovace, nasazené do výroby pak zvyšují zemědělskou produkci, a tím uvolňují další část obyvatelstva k jiným aktivitám (mj. k údržbě současných technologií i k vynalézání dalších inovací).

Tento teoretický, zemědělsko-technologický inovační kruh, který by se v ideálním případě měl jen roztáčet směrem za pokrokem a nabírat na otáčkách až do té doby, kdy se civilizace téměř odproští od závislosti na zemědělství (jako v současnosti, kde v zemědělství setrvává 2–3% populace), bývá ve skutečnosti brzděn limitacemi prostředí. Takto lze také vysvětlit, proč nepřilíš příznivé podmínky k zemědělství u Inků zbrzděovaly (či přímo zastavovaly) jejich civilizační vývoj; když ponecháme stranou Španěly, vyvinutost incké civilizace by nedopadla dobře ani v porovnání se Sumery (kteří působili na scéně dějin o pět tisíc let dříve (!))

Přirozený odpor prostředí Evropy byl pak v porovnání s oběma Amerikami o poznání nižší, čímž také napomohl urychlenému vývoji ... a následné dominanci evropské civilizace nad celým světem.

„Kolektivní organizace mohou sice bránit vývoji, vždy se ale najde oportunista s novou, efektivnější (byť třeba formálně zakázanou) formou výroby.“

Záseky fantasy civilizací

Ve fantasy hrách i literatuře přežívá několik nešťastných civilizačních omylů a klišé. Proto bude následovat popis a rozbor těchto klišé, provázený doporučeními, jak se (v realistickém hraní) z jejich sevření vymanit.

Klišé věčné říše

Tradicionalismus je sice hezká věc, ale pokud existuje prostor pro změnu, pak je desetitisíclété impérium, živořící jen a pouze podle způsobů dávných předků, nemožné a neudržitelné (a kdo se zde odvolává na římskou říši, ten patrně nezná dějiny Říma).

Proč je věčná říše neudržitelná? Protože tradicionalismus je pouze jeden z mnoha mocenských proudů (mocenský proud současné vládnoucí elity, snažící se udržet u moci). Tento mocenský proud může být podryt (či aspoň ovlivněn) jiným proudem – a to zpravidla proudem revolučním, opozičním, undergroundovým (řekněme jim jak chceme, ale v každém případě jde o jinou mocenskou skupinu, snažící se dostat k moci). Změna mocenského složení je pravděpodobná; s novými událostmi a proměnami v okolí je možné, že opozice jednou zkrátka nabídne lepší řešení pro celou civilizaci (s nabývajícími léty se taková možnost stává takřka jistotou).

Tradicionalismus je možné udržovat jen ve stabilní době; dojde-li však jednou k radikálním změnám, vzdát se své tradice bývá rozumné řešení (a to zvláště tehdy, je-li alternativou ke ztrátě tradice ztráta holého života).

V ekonomické perspektivě jde v principu o to stejné: kolektivní organizace mohou sice bránit vývoji, vždy se ale najde oportunista s novou, efektivnější (byť třeba formálně zakázanou) formou výroby. Změna sice těžko proběhne ze dne na den, v dlouhodobé perspektivě se ale původní, na tradici lpící organizace stanou dinosaury – a dinosaury se buďto budou muset přizpůsobit novému trendu, anebo vyhynou.

A jakou dobou je výše zmíněná „dlouhodobá perspektiva“? I kdyby šlo o hodně „zabedněnou“ civilizaci s minimem vnějších podnětů, ke smysluplné, realizovatelné změně by v celospolečenském měřítku mělo dojít do 200 let (10 generací).

Někdy sice může být proměna v říši skrývaná (mocenské struktury a způsoby se promění v důležitých, ale zamlžovaných aspektech, zatímco představitelé říše sami zdůrazňují neměnnost v jiných, jen formálně významných aspektech), tato manýra ale spíše směřuje mimo fantasy – jde o běžnou praxi moderních společností (propaganda, public relations), kde je nepřítelem státu běžný lid, a lid je třeba klamat, držet ve sladké nevědomosti, v iluzi stability a bezpečnosti doby.

Ještě jednu myšlenku k věčné říši: kdyby tato říše skutečně zuby nehty lpěla na své neměnnosti s maximální paličatostí, bylo by jen otázkou času, než by se na horizontu objevila jiná, vyvíjející se síla, jež by si věčnou říši podrobila (věčná říše by se vzápětí stala (hloupou a zpátečnickou) říší minulosti). Věčné říše tedy existují jen v řešeních líných designérů (protože vymyslet dynamickou, vyvíjející se strukturu je namáhavější, než se spokojit se strukturou statickou).

Klišé dávné, zaniklé, vyspělé civilizace

Idealista by mohl prohlásit, že posláním historie je poučit se z omylů těch, co zde byli před námi. Toto sice ve skutečnosti moc dobře nefunguje (paměť jednoho lidského života je omezená a snadno ovlivnitelná), ale co se týče bývalých, vyspělých civilizací, smrtelník z pozdější doby by, když už nic jiného, aspoň rád okopíroval její dávnou (a tak úžasnou) technologii – minimálně proto, aby si usnadnil život. Jakmile se okopírování technologie podaří a rozšíří do běžného života, ta dávná, úžasná civilizace už pro současníka přestává být tak úžasnou.

Přesto existuje pár postupů, pomocí nichž si lze dávnou civilizaci zdůvodnit a dokonce i obhájit. První variantou je zapomenutá říše jako mýtus – pohádka, která se vykládá dětem (příp. i dospělým) – pohádka, skrývající nějakou symbolickou poučku, ale minimum objektivní pravdy. Proč? Protože mýty si, na rozdíl od historických faktů, vyprávíme jako symbolickou „zábavu“, jež má rozproudit emoční prožitky všeho druhu.

Druhou variantou je zaniklá říše zaniklá tak chytře, že zbytky této civilizace dnes nelze vůbec vyhrabat a/nebo použít. To on se třeba takhle Atlantis ponoří několik kilometrů pod mořskou hladinu, případně se budou oplakávat epitafy dávné, magické říše v dnes již nemagickém světě. Nicméně, kdeco dávné a tajemné zůstává stále neověřitelné, takže existující vysvětlení o mysteriózní minulosti mohou opět sklouzávat do mýtu.

Klišé kamenožroutů, objímačů stromů, a podobných

Špatně, špatně, špatně – jde tu v zásadě o konkretizovaná klišé věčných říší, která postrádají zemědělství a další základy funkční infrastruktury. Jedni se sdružují v divokých lesích a druzí v klenutých chodbách pod horskými masivy; obě skupiny těchto výtečníků mají ale jedno společné – tragickou absenci jakékoliv snahy o zajištění zdrojů potravy. Objímači stromů by sice mohli horko těžko usilovat o přežití lovem zvířat, ke své klišoidní vyspělé kultuře by se takto ale popracovat nemohli (lépe les sežehnout a vybudovat farmy – a to už je náběh na standardní civilizaci, mimo matku přírodu, hnutí hippies či ušlechtilého divocha (všechny tři jsou jen takové hezké, ač nefunkční zbožné představy)). V jeskyních a vyhloubených štolách je pak situace ještě o stupeň vtípnější, protože pokud nepočítáme seškrabávání lišejníků, neroste zde zhora nic. V rámci jeskyní by při tvorbě světů bylo potřeba promýšlet zbrusu nové ekosystémy – např. chov netopýrů (namísto kuřat?), anebo chov ryb v podzemních potocích a rybnících. Ono zrovna to rybníkářství může být stabilním a výnosným zdrojem potravy, i toto má však své „ale“ – totiž, i ryby je třeba něčím krmit. I podzemní ekosystém by tedy potřeboval svůj primární zdroj energie, své „podzemní obilí“; průšvih ale je v tom, že rostliny z chladné, slunečnímu svitu skryté skály obvykle nerostou – a to je také přesvědčivé zdůvodnění, proč lidé nedokázali kolonizovat podzemí.

Magické klišé

Pokud má svět zahrnovat magii (přece jenom, jde o fantasy), pak existují tři varianty nasazení magie. V první variantě je magie vzácná, a disponují jí zpravidla senilní starci s plnovousy – a to proto, aby do vyprávěného příběhu mohli vnášet zvraty deus ex machina. Tuto variantu přenechme tlustým spisovatelům a vrhněme se na variantu druhou – světy překypující magií: kouzlit zde umí každý druhý, a fantasy supermarket je vždy dostatečně zásobovaný magickým harampádím všeho druhu. Stačí tedy přijít do supermarketu, koupit si ohnivý meč +3, zapíchnout meč do země, postavit okolo skleník 3x3 metry, a pěstovat si tam třeba banány... v lednu. Varianta fantasy světa volně překypujícího magií je šíleností, protože v magicky bohatých podmínkách by se celé houfy smrtelníků hrnuly k rapidnímu zlepšování své životní úrovně – došlo by přitom k něčemu, co by vzdáleně šlo připodobnit k industriální revoluci – tato revoluce by ale více než revolucí „industriální“ byla směřováním k utopickému sci-fi. Proč? Protože tam, kde je třeba běžně investovat energii k dosažení kýženého výsledku, tam je magie „energií zadarmo“ (pokud budu chtít ve výše zmíněném skleníku vytápět tradičně, musím vytápěcí kotel sytit palivem; oproti tomu, „vytápěcí“ meč +3, se považuje za autonomní, nevyčerpatelný zdroj energie). Kde byla industriální revoluce revolucí násilnou a špinavou (na výhřevu parních strojů se spálily i celé lesy), tam by magická revoluce znamenala úžasný, čistý přechod do utopie – přechod, jež by považovali za splněný sen i ti nejkrajnější futuristé.

Proto je vhodné rozebrat ještě třetí, nejsnáze ukočírovatelnou variantu magického klišé: a sice magii „ano, ale“, kde jsou veškeré nadpřirozené výhody vyvažovány rovnou porcí nevýhod. V takovém případě může všedostupná magie při používání způsobovat chřadnutí mysli a/nebo urychlené stárnutí (klasika), příp. může jít o magii mutující svého sesilatele do podoby ohybné zrůdy (další klasika). Kdo zde chce být o stupínek originálnější, ten si např. může vymyslet temné, život odčerpávající mraky, jež se náhodně objeví na obloze kdykoliv, kdy to nějaký megalomanský mág přežene s čerpáním magické energie z okolí. Tak či onak, pořád jde o dodržení principu zachování energie. Ostatně, i svět Dark Sun je pěkným příkladem adaptace tohoto principu.

Konstrukce nových (fantasy) civilizací

Na závěr je uvedeno několik doporučení, pomocí nichž lze při tvorbě světů vytvářet civilizace, které budou mít hlavu a patu ...

Zdroje obživy (z rostlin i z domestikovaných zvířat)

Chcete-li umožnit své civilizaci plnohodnotný výkvět, umístěte ji do oblasti s bohatým zastoupením využitelné fauny i flory. Ozvláštnit danou civilizaci pak půjde vynalezením nových dominantních plodin, které se budou sklízet odlišným způsobem, než klasické obilí (toto také může napomoci k částečné obměně technologie či mentality). Dále, kde

chcete civilizaci zbrzdit na vývoji, tam usedlé zdroje obživy omezte jen na několik neplnohodnotných položek (jako u Inků, resp. v Číně). Primitivové (lovci a sběrači) pak mohou existovat jen v takových lokalitách, kde nebude co pěstovat, tj. farmářský způsob života tam nebude možný.

Úroveň dané civilizace by se měla promítnout i do ekonomického potenciálu výroby. Tzn., že vykování meče se bude dělat na zakázku (nikoliv převzetím hotového zboží z fantasy supermarketu), a nepůjde zrovna o snadnou, instantní záležitost. Kovy budou vzácné a jejich získávání nebude snadné – železo lze např. sbírat z rašelinišť (tzv. „bog iron“ – k sebrání bývá max. několik kilogramů za jednu generaci), případně přetavením starých, opotřebovaných zbytků, důlní těžba bude fyzicky vyčerpávající a těžít bude mít smysl jen v pár nejbohatších nalezištích.

Je dobré také mít na paměti sociální rozvrstvení v dané společnosti – zlatým pravidlem budiž, že devadesát a více procenty kterékoliv preindustriální populace zůstávají rolníci a farmáři. Jakékoliv ne-městské prostředí pak lze dělit na dvě kategorie: obydlené (farmy, vesnice, statky atd.) a neobydlené (pustiny, hluboké lesy atd.).

Klimatické podmínky

Jedna civilizace bude nejlépe **expandovat ve stejných zeměpisných délkách**, v nichž vznikla. Proč? Protože ve stejných délkách lze předpokládat podobné klimatické podmínky – rozšíření se do takových podmínek je pak pro danou civilizaci

bezbolestné, protože se není třeba přizpůsobovat skoro ničemu (ve stejných zeměpisných délkách se daří stejným zvířatům i rostlinám). Kdo chce obrovskou říši, ten by měl uvažovat o jejím umístění na délkově rozsáhlý kontinent (příkladem zde mohou být Mongolové, jimž nedělalo problém se roztáhnout po celé střední Asii).

Opačnou úvahou je problematika rozšiřování civilizace po zeměpisných šířkách. Tato problematika je ... problematická – s proměnou klimatu dochází i k proměně ekosystémů, a např. obilniny, zvyklé na čtyři roční období mírného pásu, v tropech (období sucha, období dešťů) nerostou. Jako příklad poslouží obě Ameriky – ač jsou tyto kontinenty propojené a po zemi průchodné, neexistovala civilizace, která by zde grandiózně expandovala v rozsáhlých zeměpisných šířkách. Kdo tedy stvoří kontinent délkově úzký, ten ať počítá s tím, že do jedné délky se zde vejde třeba jen jedna civilizace, a civilizační výměna zde nebude tak bohatá.

Dále platí obecné tvrzení, že nejpočetnější populace se udrží v mírném pásu, který je nejúrodnější a pro zemědělství nejvhodnější. Ovládnout tropy je pak problém také kvůli zvýšenému výskytu nemocí, a ve studených pásech neroste skoro nic (pomoci může rybolov – ten je ale jen nouzovým opatřením).

Vyváženost sil

A protože neexistují žádné statické, věčné říše (naopak, boje o moc – a to jak vně, tak i uvnitř jednotlivých říší – jsou denním chlebem), při tvorbě říší je třeba myslet na sousedící mocnosti – pokud nebude dosaženo vyváženosti sil, či vklínění nějakých dalších překážek (třeba těch geografických), silnější budou mít obecně tendenci k pohlcení těch slabších.



Deskové hry



napsal Peter „Peekay“ Kopáč

DESKOVÉ HRY

Zahrajte sa s nami: Android: Netrunner

Minule sme začali predstavovať tzv. živé kartové hry („Living Card Games“) hrou *Call of Cthulhu*, dnes v tom budeme pokračovať skvelou cyberpunkovou hrou od samotného otca *Magicu*, Richarda Garfielda. Ak vám znie zaujímavo koncept kartovej hry o hackovaní zbieraní informácií a bluffovaní, čítajte ďalej!

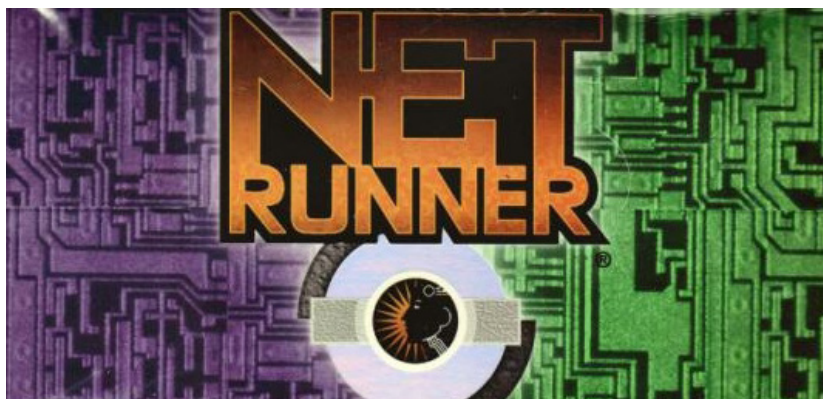


Richard Garfield, Lukas Litzsinger

Fantasy Flight Games, 2012 (2 hráči, 40–70 minút)

Dnes vám chcem predstaviť kartovú hru, ktorej venujem viac času ako ktorejkoľvek inej z celého spektra hier, ktoré pravidelne hrávam. Chytila ma za srdce dvomi vlastnosťami – prvou je strategická hĺbka rozhodnutí, ktoré treba robiť nielen pri stavaní balíku, ale hlavne počas hry samotnej. Druhou je to, že skutočný súboj medzi hráčmi nie je kartový, ale psychologický – to, o čom ste súpera presvedčili že ste schopní urobiť je omnoho dôležitejšie ako to, čoho ste naozaj v danom momente schopní s kartami, ktoré máte k dispozícii. Neveríte? Tak čítajte ďalej!

MAGIC: THE GATHERING pozná dnes takmer každý. Mnoho ľudí aj vie, že ho vymyslel Richard Garfield, doktor kombinatoriky. Už menej ľudí však pozná ostatné jeho zberateľské kartové hry. Dr. Garfield sa totiž (ako každý správny vedec) nespokojil s jedným úspechom, ale namiesto toho ďalej experimentoval a skúmal, kde ležia limity jeho objavu. Jeden z jeho experimentov bol zameraný na to, ako vytvoriť čo najviac asymetrickú hru – hru, kde nielen budú jednotlivé strany hrať s rozličnými kartami, ale aj budú mať úplne odlišné stratégie a celkový zážitok z hry. Tak vznikol v roku 1996 Netrunner: ↓



Čo je to zač a čím je to také asymetrické

Kto sa zaujíma o cyberpunk, pozná romány Williama Gibsona a bezútešnú, pretechnizovanú budúcnosť, ktorú vykresľuje. Korporácie ovládajú svet, virtuálna realita sa stala druhým domovom ľudstva a jednotlivci majú iba malú šancu bojovať proti rozbehnutej mašinérii.

Toto je prostredie, do ktorého je pôvodný NETRUNNER zasadený – jeden hráč predstavuje všemocnú korporáciu pokúšajúcu sa o ovládnutie sveta, druhý jednotlivca – runnera, ktorý je odhodlaný práve tomuto zabrániť. Hráči majú rozličné druhy kariet a počas svojich ťahov majú k dispozícii úplne odlišné akcie (viac o tomto neskôr).

Od Wizardov k Fantasy Flight

Hra bola vo všeobecnosti považovaná za veľmi dobrú, keďže ju však taktiež vydávali Wizards of the Coast, nebolo jej venovaného príliš veľa marketingového úsilia – všeobecný názor manažmentu spoločnosti v tej dobe znel „načo sa snažiť, prinajlepšom by sme odtiahli hráčov MAGICU na NETRUNNERA, a to už sú naši zákazníci“. Predajnosť teda nebola príliš oslnivá, a tak po jednej expanzii menom *Proteus* (1996) vydávanie skončilo.

Ubehlo 15 rokov, NETRUNNER pomaly (až na pár skalných prívržencov) upadal do zabudnutia, keď



Prečo ten Android v mene novej verzie?

Kto sleduje v poslednej dobe firmu FFG si asi všimol jednu zaujímavú vec: snažia sa hrami, ktoré publikujú, produkovať univerzá. Preto nájdete hrdinov z hry ARKHAM HORROR aj v ELDER SIGN či MANSIONS OF MADNESS, rovnako ako sú do jedného sveta zasadené DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK, RUNEWARS, RUNE AGE a DUNGEONQUEST (ktorý dokonca obsahoval komponenty pre DESCENT).

To isté sa prihodilo aj NETRUNNEROVI – bol spolu s hrou INFILTRATION začlenený do univerza hry ANDROID, cyberpunkovej detektívky (ktorá je

sama osebe zaujímavá a plánujeme sa jej venovať v niektorom z budúcich čísiel). Tak sa stalo, že môžete v NETRUNNEROVI hrať za hackera menom Noise, ktorý je v ANDROIDOVI jedným z podozrivých, či za Gabriela Santiagu, ktorý je v INFILTRATION jedným z lupičov: →

Zmeny k lepšiemu

Ako môžete z obrázkov vidieť, v novej verzii sa zmenil vizuál kariet. To však nie je všetko – okrem vylepšenej formulácie mnohých pravidiel a zjednotenia tých, ktoré to potrebovali má nová verzia jednu veľmi dôležitú zmenu: frakcie a identity.

V starom NETRUNNEROVI totiž hráči hrali „korporáciu“ a „runnera“, bez bližšieho určenia. Pri stavaní korporáčného balíka ste mohli použiť ktorúkoľvek existujúcu kartu. Toto v novej verzii neplatí, pribudli „farby“. Keď si staviate balík, najprv si vyberiete, za ktorú zo štyroch konkrétnych korporácií budete hrať, a ktorú identitu tejto korporácie použijete.

Výber korporácie vás čiastočne obmedzí v tom, aké karty môžete hrať, ale zároveň tým váš balík dostane konkrétny „štýl“ kvôli odlišnosti kariet, ktoré majú jednotlivé korporácie k dispozícii. Napríklad NBN, novinársky konglomerát špeci-



Na scénu prichádza Fantasy Flight Games

V máji roku 2012 oznámila firma Fantasy Flight Games, že sa im podarilo získať licenciu na Netrunnera a budú vydávať prerobenú, zmodernizovanú verziu (nielen vizuálne, ale aj pravidlovo). Mnoho fanúšikov sa obávalo, či nebudú zmeny skôr na škodu... dnes, takmer rok po vydaní, keď ANDROID: NETRUNNER prekonal všetky očakávania svojej predajnosti a popularity môžeme smelo povedať, že vykonané zmeny padli hre k duhu a pomohli jej na výslnie, ktoré si celý čas zaslúžila svojim skvelým designom.

A tak bol na GenCon 2012 oficiálne spustený ANDROID: NETRUNNER...

...a prvý náklad sa vypredal prakticky okamžite.

zujúci sa na prácu s informáciami, má veľmi dobré prostriedky, ako vypátrať skutočnú identitu útočníka a sťažiť mu život (zamrazené bankové účty nepotešia). Jinteki, korporácia špecializujúca sa na klonovanie a genetické manipulácie zasa má na prvý pohľad často takmer nechránené servery... až na to, že nič netušiaci útočník sa môže veľmi ľahko pripojiť na myseľ klona, ktorého jedinou túžbou je vypáliť útočníkov mozog (a že je tento klon ešte iba zárodkom, pritom vôbec neprekáža). Samozrejme, korporácie navzájom trochu aj spolupracujú, preto vždy môžete do svojho balíka zaradiť určité množstvo kariet z iných korporácií (o tom viac o chvíľu).

Identita, ktorú ste si vybrali, zas hovorí o tom, ktorú „pobočku“ korporácie ste sa rozhodli zastupovať, ktorá časť jej filozofie je pre vás podstatná. Na obrázkoch môžete vidieť dve identity korporácie NBN, každú s iným korporátnym sloganom: ↓



Obe patria do tej istej „farby“ (logo vľavo hore), každá z nich ale dáva hráčovi inú schopnosť. Identita vám taktiež hovorí o tom, akú minimálnu veľkosť smie mať váš balík (pre „Making News“ je to 45, pre „The World is Yours“ iba 40) a ako veľmi smiete hrať karty iných korporácií (každá karta má hodnotu 1 až 5 bodov) – tu vidíme, že identita s menším minimálnym počtom kariet môže hrať trochu menej „cudzích“ kariet.

Rovnaké koncepty platia aj pre runnerov: sú rozdelení do troch frakcií, podľa toho čo ich motivuje – peniaze, zvedavosť, či túžba zničiť korporácie. Hráč si teda vyberie najprv frakciu, potom konkrétneho runnera v rámci nej. Tak, ak sa rozhodnete hrať za kriminálnikov, máte na výber medzi už spomínaným Gabrielom a zvodnou Andromedou.

Obaja pritom majú schopnosť, ktorá ich veľmi posilní hlavne na začiatku hry (to je totiž spoločná téma kriminálnikov), každého však iným spôsobom. To je krása identít a dôvod, prečo si myslím, že ich pridaním sa hra výrazne zlepšila – nielen sú tematické, ale aj umožňujú veľmi zaujímavé rozdiely medzi balíkmi tej istej farby.

Ako sa to vlastne hrá?

NETRUNNER je hra o bluffovaní a zbieraní informácií – korporácia hrá väčšinu svojich karát zakryto a runner ju odhalí až v momente, keď s ňou prvý krát interaguje. Ako korporácia teda chcete vyzeráť silnejší ako naozaj ste, ako runner chcete správne odhadnúť momentálnu silu oponenta a nájsť jeho najslabšie miesto. Hra trvá, kým jeden z hráčov



nezíska 7 bodov. Karty, ktoré sú za body, však má v balíku iba korporácia! Ak chce nejaké body aj runner, musí si ich poctivo „ukradnúť“ – to môže spraviť vždy, keď nejakú takúto kartu uvidí.

Najdôležitejším konceptom pre korporáciu je „server“. Sú to miesta, ktoré vedia byť cieľom runnerovej aktivity a ktoré tým pádom treba chrániť. Na začiatku hry má korporácia tri servery: hlavný stan („HQ“, karty na ruke), výskum a vývoj („R&D“, ťahací balík) a Archívy (odhadzovaciu kôpku). Počas hry môže vytvárať ďalšie servery tým, že položí na stôl kartu dole tvárou. A tu začína bluffovací aspekt – server je možné naplniť tromi druhmi kariet:

- **Agenda** – karta, ktorá je za víťazné body, ak ju runner neukradne skôr, ako do nej korporácia zainvestuje požadované množstvo peňazí
- **Asset** („aktívum“) – karta, ktorú chce mať korporácia v hre, pretože z nej má výhodu (často peniaze)



- **Ambush** („pasca“) – karta, ktorej jediným zmyslom existencie je tváriť sa ako agenda a ublížiť runnerovi, ktorý sa ju pokúsi ukradnúť

Pretože náplne serverov je treba brániť, môže korporácia pred server vykladať tzv. ICE („Intrusion Countermeasures Electronic“, teda elektronické ochranné prostriedky). Cez tieto karty bude musieť runner postupne jednu po druhej prejsť, skôr ako sa dostane k obsahu servera. Ich efekty vedú runnerovi rozličnými spôsobmi ublížiť, často aj priamo ukončiť jeho pokus dostať sa do servera neúspechom. ICE sa delia na tri druhy:

- **Barrier** („bariéra“) – ich cieľom je runnerovi zabrániť prístup k obsahu servera
- **Sentry** („strážca“) – ich cieľom je ublížiť runnerovi, či už priamo alebo jeho programom
- **Code Gate** („brána“) – tu nájdeme často zvláštne efekty, ktoré nejakým spôsobom modifikujú ostatné ICE alebo inak pomáhajú korporácii

Bluffovací aspekt pokračuje: ICE sa vykladá dolu tvárou, runner teda nevie, aká obrana ho čaká, kým sa s ňou nestretne. Rozličné obrany stoja rozličné sumy, tento poplatok však korporácia tiež platí až v momente, keď sa táto obrana aktivuje. Runner sa teda snaží uhádnuť, čo ho čaká podľa toho, ako korporácia hrá a koľko peňazí má k dispozícii. To je dôležité, pretože runner má k dispozícii programy, ktoré mu umožňujú prelamovať obrany, ale tie väčšinou fungujú iba na jeden konkrétny podtyp – program, ktorý je dokonalý proti strážcom mu vôbec nepomôže prelomiť bariéru.

Ako bude teda prebiehať hra? Potom, čo si obaja hráči zoberú 5 kreditov a potiahnu 5 kariet do úvodnej ruky, začína korporácia. Potiahne si jednu kartu a následne má tri akcie. Akciou môže byť napríklad:

- Potiahnutie si jednej karty
- Zarobenie jedného kreditu
- Nainštalovanie jednej karty do serveru

- Investícia jedného kreditu do agendy alebo pasce, ktorá už je (zakrytá) na stole, v nejakom serveri (ak sa tým agenda dokončí, je okamžite naskórovaná a hráč korporácie má za ňu body)
- A ďalšie

Potom, ako korporácie spraví svoje tri akcie, končí jej kolo a ide runner. Ten si neťahá kartu zadarmo, má však štyri akcie, ktoré môžu byť:

- Zahranie karty
- Nainštalovanie programu
- Útok na niektorý zo serverov („run“) – ak runner úspešne prekoná obrany, môže sa pozrieť na kartu, ktorá je v serveri (ak útočil na ruku, pozrie si náhodnú kartu, ak na balík tak vrchnú), ak uvidí agendu okamžite ju kradne a naskóruje
- A ďalšie

Po konci runnerovho kola ide opäť korporácia. Takto sa hráči striedajú, budujú obrany a prenika-

jú cez ne, zarábajú peniaze a míňajú ich, až jeden z nich naskóruje siedmy bod.

Po chvíli hrania teda bude stôl vyzeráť napríklad takto: ↓

Všimnite si, ako mnoho z kariet korporácie ostáva zakrytých aj počas hry. Úspech runnera bude teda závisieť od toho, či správne odhadne, čo je ktorá karta a správne si vyberie ciele pre svoje útoky.



Základná sada a rozšírenia

Základná sada ANDROID: NETRUNNER je zostavená inak, ako napríklad pri CALL OF CTHULHU LCG: namiesto aby obsahovala každú kartu raz, obsahuje ich v rozličných kvantitách podľa toho, ako ich pravdepodobne budete potrebovať. Jedna základná sada bohato stačí pre dvoch hráčov, ktorí si chcú hru vyskúšať, alebo ju hrať ako „spoločenskú hru pre dvoch“. Serióznejší hráči budú pravdepodobne stále chcieť základné sady dve, nakoľko niektoré kľúčové karty nie sú v základnom sete trikrát (čo je maximálny povolený počet kópií jednej karty v balíku).

Rozširujúce balíčky (tzv. Data packy) vychádzajú raz za mesiac, v jednom balíčku je 20 nových kariet (každá v troch kópiach, dokopy teda 60 kariet). Organizujú sa do tzv. Cyklov po šiestich datapackoch, v týchto dňoch končí prvý cyklus „Genesis“. Po ňom bude nasledovať deluxe expanzia „Creation and Control“, venovaná jednej konkrétnej korporácii a jednej frakcii runnerov (tá bude obsahovať 55 kariet, každú v 3 kópiach). Po nej je už oznámený druhý cyklus, „Spin“. Budúcnosť je teda ružová, plná nových zaujímavých kariet a nových identít.

Záverom

Netrunner je hra, ktorej kvality skutočne oceníte hlavne, ak ste už predtým hrali iné CCG či LCG hry. Za seba musím povedať, že zo všetkých kartoviek čo som hrával a hrávam, NETRUNNER má najlepšiu kombináciu hlbokého taktizovania, snahy odhadnúť oponenta a napínavých momentov. Taktiež sa mi veľmi páči svet, do ktorého je zasadený - existuje aj séria knížiek, prvá z nich je vynikajúca kombinácia cyberpunku a noirovej detektívky menom „Free Fall“.

Najväčšou nevýhodou hry je, že je určená výslovene pre dvoch hráčov a neplánuje sa variant pre viacerých – starý NETRUNNER síce mal verziu pre 4 hráčov, ale príliš dobre nefungovala a dojem z nej bol úplne iný ako z hry dvoch hráčov. Verte mi ale: keď budete prvýkrát hrať Netrunnera a snažiť sa odhadnúť, čo presne má oponent za lubom, nebudú vám ďalší oponenti chýbať ani náhodou!

Ak vás ANDROID: NETRUNNER zaujal, v novej herni Bratislavského Ihrysa sa koná pravidelná štvrtková liga – stačí sa objaviť, prípadne požiadať o demo na mailovej adrese peekay@ba-rats.com.

DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora II Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion²“

Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš

Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů, Jakub „boubaque“ Maruš, „Alef0“ II Obálka: „boubaque“ (thx to MorgueFile.com)

