



*Keby prístroje, ktoré ľudia počas doby
vynašli, ešte aj fungovali - to by bol
príjemný život!*

~ Kurt Tucholsky

Let's Kick Some Asses Entertainment

presents

359

by Andrej T.

Úvod

359 je RPG o medziludských vzťahoch, o ich budovaní, udržiavaní i ničení. Vzťahoch ľudí, ktorí sa spoznali len vďaka nehode spôsobenou obyčajnou búrkou -- havárií lietadla, ktorú ako jediní z cestujúcich prežili a ktorá ich donúti zmeniť ich spôsob myslenia i žitia ako takého. Cieľom je zažiť, precítiť, ako sa takto zasiahnutí ľudia správajú a myslia.

Samotná hra

Pre hru sú potrební štyria ľudia, osem hodín (najlepšie ako programy na PC, lebo sa budú často pretáčať), písatka a papiere. Všetky hodinky najprv nastavte na nulu.

Na začiatok sa určujú sa všeobecné detaily pádu lietadla do potrebnej miery -- základné informácie, ktoré vedú všetky postavy a pravdepodobne ich využijú pri hre, t.j. najskôr odkiaľ a kam let viedol, čo bolo približne príčinou pádu, event. aj koľko sa v lietadle nachádzalo cestujúcich, etc. Eventuálne je možné určiť aj netradičný setting ako napr. začiatky moderného letectva (pád lietadla jednej z prvých veľkých leteckých spoločností) alebo naopak post-moderné spôsoby leteckej dopravy.

Tvorba postavy

Najprv si každý hráč vybere nejakú svoju vlastnosť (najlepšiu jednu z tých markantných), okolo ktorej vybuduje charakter svojej postavy. Samotná tvorba prebieha formou písaného dialógu hráča s jeho postavou -- interview, kde hráč sa pýta a postava odpovedá -- na tému pádu lietadla. Motívom je zistiť/vytvoriť základné informácie o postave:

- tri výrazné charakterové črty (vrátane tej, ktorú zdedila po hráčovi),
- prečo cestovala tým lietadlom,
- jednu zo Problematickej oblasti (viď nižšie), ktorou postava disponuje, a jednu, ktorú neznáša,
- aký je jej terajší -- teda prakticky hneď po páde lietadla -- emočný stav (či je nahnevaná alebo naopak smutná, že niečo nestihla, zúfalá, či sa cíti, akoby jej bolo ublížené, alebo si nebudaj myslí, že je to jej vina -- ak bola členom posádky alebo z podobných dôvodov -- , atp.),
- zbežné informácie (meno, vek, povolanie, rodina, etc.) -- voliteľné, môže sa domyslieť i počas hry.

Následne hráč nakreslí alebo inak získa podobizeň svojej postavy (celej, nie len jej tváre). Táto fotografia (prezentujúca fyzické rysy) i dialóg (psychické a sociálne rysy) sú určené k jednoduchému obnovovaniu si obrazu o postave počas celej hry (t.j. obdoba hráčskeho denníka z iných RPG).

Teraz si každý hráč vezme dvoje hodín, ktoré by mali byť jasne odlišiteľné (či už farbou alebo tvarom). Jedny hodinky budú predstavovať tú viac kladnú stránku postavy a druhé zase tú viac zápornú. Tieto hodinky (resp. čas na nich) nie sú

navzájom závislé. Čas na hodinkách by mal byť viditeľný iba hráčom, ktorému patria.

Z doteraz vyprodukovaných údajov o postave by malo byť totiž jasné, či sa postava momentálne cíti podráždene alebo skôr neutrálne. Podľa toho sa prerozdolí 10 minút a nastaví na konkrétnych hodinkách. T.j. napr. postava, ktorá sa po páde lietadla cíti zjavne pod psa, lebo to pravdepodobne znamená rozpad jej vysnívanej kariéry, no v podstate nie je príliš zlá, bude mať na "zlých hodinkách" nastavený čas 0 hodín, 7 minút (= miera podráždenosti) a na "dobrých" zase 0 hodín, 3 minúty (= miera ochoty pomôcť a pod.).

Hráči si svoje postavy pred hrou nijak nepredstavujú, všetky sú pre seba navzájom neznáme.

Problematické oblasti

Pod Problematickými oblasťami sa chápu páry averzií a vlastností známe ako "problematické" z reálneho života. Každý hráč vyberie pre svoju postavu jednu vlastnosť z jednej Problematickej oblasti (napr. že tá postava je čiernej pleti) a jednu averziu z inej Problematickej oblasti (napr. že je netolerantná voči príslušníkom iných náboženstiev). Pre zvýšenie zaujímavosti je možné, aby sa hráči medzi sebou dohodli tak, že sa počas hry vyskytnú protichodné vlastnosti/averzie Problematických oblastí -- toto je jediná možná výnimka z "nepredstavovania sa".

Príklady Problematických oblastí (averzia vs. vlastnosť):

- jedna postava je rasista (stúpenec nadradovania sa nad ľudí inej farby pleti) vs. iná postava je inej farby pleti,
- xenofób (odpor, nepriateľstvo a strach pred všetkým cudzím) vs. cudzinec (t.j. je inej národnosti ako väčšina ostatných),
- sexista (niekto, kto má negatívny postoj k opačnému pohlaviu) vs. postava opačného pohlavia,
- "ageista" (diskriminácia postavená na veku, predsudky voči mladším/starším) vs. mladý/starý,
- náboženská netolerancia vs. príslušník daného náboženstva,
- netolerancia voči ľuďom s telesným alebo duševným postihnutím vs. postava je indisponovaná postihnutím takéhoto typu.

Logicky, jedna postava by nemala mať averziu i vlastnosť z jednej Problematickej oblasti (hoci aj to sa stáva).

Podvodník (voliteľné pravidlo)

Havária lietadla však nebola náhoda, niekto si ju "objednal". A preto je jedným/jednou z postáv, ktoré prežili, i podvodník, ktorý o páde vopred vedel a preto sa dokázal dostatočne zabezpečiť. Úlohou tohoto podvodníka je čo najviac rozhádať a rozpoliť prípadných pozostalých. Tento človek má inak normálne povolanie a spol. (t.j. vo vytvorenom dialógu netreba nič meniť), bol iba okolnosťami donútený spraviť túto špinavú prácu.

Podvodník sa vyberá po tvorbe postáv náhodným spôsobom: papierikmi, kde jeden z nich je vyznačený, najkratšou slamkou, atp. -- nikto okrem samotného podvodníka by nemal vedieť, kto je podvodník. Jeho úlohou je čo najčastejšie nesúhlasiť s návrhmi ostatných a iným spôsobom ich demoralizovať.

Cieľom nie je odhaliť podvodníka, no je to možné. Postavy ho môžu za podvod potrestať buď opustením, alebo po záchrane predaním do rúk príslušníkom zákona.

Priebeh hry

Prvotné líčenie

Človek s najautoritatívnejším povolaním sa ako prvý chopí líčenia scény. (Ak nie je jasné, ktoré povolanie je najautoritatívnejšie, vezmite aspirantov naň a porovnajte sekundové ručičky na ich záporných hodinkách -- ten, kto má viac sekúnd, začína.) Letmo načrtne priebeh celého letu, tak ako sa dohodol na začiatku s ostatnými hráčmi, až po komplikácie (sprevádzané opismi reakcií cestujúcich), ktoré viedli k samotnému pádu. Potom opíše prostredie, v ktorom sa jediní preživší -- hráčske postavy -- ocitajú (je to prvá informácia podaná bez predošlej dohody a nemôže byť nijakým spôsobom vetovaná), a podá návrh na činnosť, ktorú by ako skupina mali vykonať pre uľahčenie/urýchlenie vlastnej záchrany.

S návrhom už je možné nesúhlasiť, vid' "dohadovanie sa".

Po návrhu sa pokračuje Všeobecné líčením, ktorým sa bude opisovať počas celej ostatnej hry.

Všeobecné líčenie / Kolo

K Všeobecnému líčeniu sa pristupuje po dohadovaní sa o návrhu (do dohadovania sa o návrhu patrí i samotné podanie návrhu, t.j. ak sa o návrhu nikto nehádal, stále spadá pod "dohadovanie sa"). Opisuje ten, kto mal na starosti Prvotné líčenie alebo ten, kto naposledy vyhral dohadovanie. Štruktúra tohoto líčenia je nasledovná:

- potiahnutie jednej Karty (vid' nižšie)
- opísanie toho, ako sa vykoná činnosť, ktorá bola zvolená v dohadovaní (nemusí sa podariť, závisí od okolností -- napr. počas Búrky sa nebudú jednoducho stavať ďalšie prístrešky),
- vyhodnotenie pocitov postavy, každý hráč zvažuje samostatne a výsledky premietne na hodinky, čím negatívnejšie sa postava cíti, tým viac minút sa pridá na záporné hodinky (kladné hodinky to neovplyvňuje) a čím pozitívnejšie sa postava cíti oproti počiatočnému stavu, tým viac minút sa pridá na kladné hodinky (záporné to neovplyvňuje) -- jedná sa hlavne posúdenie stavu, čo sa týka tepla, sucha, hladu, no i clivota za domovom, či si myslí, že robí dostatočne veľa preto, aby sa odtiaľ dostali, a pod.

Dohadovanie sa

Každé dohadovanie sa začína prednesením návrhu na ďalší postup. Ak s návrhom

všetci súhlasia, tak žiadne vyhodnocanie dohadovania vlastne neprebehne a návrh sa automaticky prijme.

Ak niekto/-rí nesúhlasí/-a, tak prednesie/-ú vlastný návrh, podporený reálnymi argumentami. Tento nový návrh pôvodný navrhovateľ po vlastnom zvážení buď prijme, alebo nie.

Ak nie, tak nastane samotné vyhodnotenie dohadovania sa. Ujasnia sa jeho účastníci -- za jeden názor môže byť i viac účastníkov (ich minúty sa nespočítavajú, iba majú väčšiu pravdepodobnosť, že vyhrajú, lebo ich je viac), takisto nie je obmedzený počet dohadovaných názorov. Každý účastník si vyberie, či použije kladné alebo záporné hodinky (podľa podtónu konfliktu z jeho strany, teda či sa ho účastní zo zlosti, resp. kvôli averzií, alebo s reálnym záujmom). Následne si všetci účastníci porovnajú minúty na zvolených hodinkách -- návrh toho, kto má najviac minút, vchádza do platnosti a všetci jeho zástanci si pridajú +5 minút ku kladným hodinkám a -2 minúty ku záporným druhým. Tí, ktorí boli za návrh, ktorý neprešiel, si naopak pridajú -5 minút ku kladným hodinkám a +2 minúty ku záporným.

V ďalšom líčení (viď Všeobecné líčenie) pokračuje hráč, ktorý ako navrhol víťaznú ideu (bez ohľadu na to, či sa k nemu pridal niekto iný) -- samozrejme, že to môže byť i ten, ktorý líčil pred dohadovaním.

Medzi postavy, ktoré majú vysokú tendenciu sa hádať (t.j. dohadovať sa za použitia záporných hodínok) patria:

- postava s averziou voči pôvodnému navrhovateľovi, resp. niekomu, kto sa ku nemu pridal;
- postava, ktorá má medzi zlými a dobrými hodníkmi rozdiel aspoň 30 minút (kde na zlých hodinkách je viac minút).

Postavy, ktoré sa dohadovania nezúčastnili (t.j. prejavili neutrálny postoj) minúty ani nezískavajú, ani nestrácajú.

Karty

Kartičky papiera s popisom efektu, ktorý nastane pri potiahnutí tej-ktorej karty na začiatku Všeobecného líčenia. Premiešajte s cca 15 čistými papierikmi.

Búrka

Prišla ďalšia búrka, ktorá okamžite ničí jeden prístrešok vybudovaný postavami (ak žiadny nemali, tak sa nič v tomto ohľade nedeje). Postavy sami sa musia do troch dohadovaní schovať, inak dostane každá -5 minút ku kladným hodinkám a +10 k záporným.

Choroba

Postava hráča, ktorý potiahol túto kartu, dostala (pravdepodobne nejakú exotickú) chorobu -- to znamená, že dostáva -5 minút ku dobrým a +2 ku záporným hodinkám. Postava sa vylieči za tri kolá sústavnej starostlivosti (t.j. tri dohadovania

za sebou sa musí odsúhlasiť starostlivosť o chorú postavu) a pokiaľ nie je vyliečená, tak nemôže navrhovať v dohadovaniach.

Jedlo a voda

Medzi zásobami z lietadla ste našli zopár . Takisto ste objavili i neďalekú prírodnú studňu. Toto znamenie, že ešte nie je všetko stratené, všetkým okamžite pridá +2 ku dobrým a -5 ku záporným hodinkám.

Svetlica

Medzi zásobami z lietadla ste náhodou našli svetlicu. Toto znamenie, že ešte nie je všetko stratené, všetkým okamžite pridá +2 ku dobrým a -5 ku záporným hodinkám.

Zlomená noha

Postave hráča, ktorý potiahol túto kartu, sa nešťastne zlomila noha -- to znamená, že dostáva -5 minút ku dobrým a +2 ku záporným hodinkám. Postava sa vylieči za tri kolá sústavnej starostlivosti (t.j. tri dohadovania za sebou sa musí odsúhlasiť starostlivosť o zranenú postavu) a pokiaľ nie je vyliečená, tak nemôže navrhovať v dohadovaniach.

Hranice jasnej mysle

Všetkého veľa škodí, i veľa dobrého, i veľa zlého. Preto ak je/bolo by minút na nejakých hodinkách menej ako nula, tak:

- v prípade záporných hodín postava nedokáže kriticky uvažovať. To znamená, že so všetkým súhlasí, vždy sa prikloní na stranu pôvodného navrhovateľa, používajúc kladné hodinky (= tie nenulové).

- v prípade kladných hodín má postava pohľad úplne zastretý zlosťou. To znamená, že so všetkým nesúhlasí, vždy sa prikloní na stranu "kontra-navrhovateľa" (to je ten "nepôvodný"), používajúc záporné hodinky (= tie nenulové).

Napriek tomu sa však zúčastňuje všetkých konfliktov, ktorých môže, a ktoré štandardne vyhráva alebo prehráva, no neuberá si a ani nepridáva minúty na žiadnych hodinkách a tiež sa nikdy nedostane k líčeniu (lebo sa vždy iba pridá k názoru, nikdy žiadny vlastný nevytvorí a neprednesie). Takto to funguje až dokým jej niekto nedohovorí (viď nižšie).

Dohovárание

Ak nejaká postava so všetkými konfliktmi bezvýhradne vždy iba súhlasí alebo nesúhlasí, tak sa môže ako výsledok dohadovania rozhodnúť, že by jej mal niekto (= navrhovateľ dohadovania) dohovoriť. To predstavuje, že jej ten niekto vysvetlí, čo je na jej správaní nevhodné a že by sa nad svojimi názormi mala trochu viac zamyslieť. Mechanicky sa to prejaví nastavením patričných (teda tých ktoré mali minúty < 0) hodín na 0 hodín, 5 minút.

Dohovárание by nemalo byť postavené na tom, že si nejaký hráč napr. všimne, že si

už iný hráč nepridáva/neuberá minúty.

Postava s minútami < 0 na nejakých hodinkami sa nemôže dohadovania o tom, či jej niekto dohovori, zúčastniť.

Dohadovania, ktoré rozhodne o Dohováraní postave A, sa postava A nemôže zúčastniť.

Viac postáv nemôže dohovárať jednej inej postave, treba to vybaviť medzi štyrmi očami.

Dôverný rozhovor

Pri toľkých zlách, ktorých sa osud na postavách dopustil, je vôbec možné, že ešte vôbec veria vo svoju záchranu, že ich život bude môcť byť ako pred tým? Iste, lebo ešte stále sa nájdu dobré duše -- a tými sú postavy, ktoré majú rozdiel medzi dobrými a zlými hodníkami rozdiel aspoň 30 minút (kde na dobrých hodinkách je viac minút). Tieto postavy dokážu po dôvernom rozhovore s ostatnými *ostatným* upraviť minúty na kladných hodinkách o +5 a na záporných o -2.

Dôverný rozhovor je akcia, ktorá musí byť vykonaná v rámci Všeobecného líčenia, t.j. schválená dohadovaním.

Opustenie postavy

Ak je nejaká postava ostatnými uznaná ako nehodná ďalšej námahy (ako napr. odhalený podvodník), môžu ju opustiť a nechať napospas nástrahám samotnú -- ako akciu v rámci Všeobecného líčenia, t.j. po dohadovaní, ktorého sa budúca opustená postava nezúčastňuje a v ktorom ale musia všetci súhlasiť s opustením danej postavy. Táto postava sa ďalej nezúčastňuje dohadovaní a jej hráč už ďalej nehrá. Všetky postavy získavajú +10 minút ku záporným hodinkám a -5 ku kladným.

Endgame

V okamihu, keď aspoň jednej hodinky pred každým hráčom budú za hranicou jednej hodiny prichádza záchranný tím. No teraz je rad na vás, hráčoch, sa skutočne zamyslieť, či si títo ľudia -- vami odohrané postavy -- zaslúžia záchranu. Dokázali sa dostatočne ovládnuť pred vplyvom podvodníka? Prepadli nekonečnej beznádeji, hoci ešte nebolo všetko stratené? Bolo ich správanie hodné človeka, kráľa tvorstva, oháňajúceho sa svojou inteligenciou a humánnosťou sebe vlastnou, alebo i bez ohľadu na kritickú situáciu, ktorá nastala, sa bili ako zvery do horkého konca?

(Nápovedou vám môže byť i počet kladných vs. počet záporných hodínok, ktoré prekročili jednu hodinu.)

Apendixy

Apendix A, Podvodník

Prečo podvodník nemôže nikoho zabiť? Ten človek, ktorý si ho najal, je fakt divný --

nechá zomrieť všetkých ľudí v lietadle, no preživší sú v tomto smere zrazu problém. Prečo?

Pretože o zabíjaní táto hra vonkoncom nie je. Tak ako v niektorých hrách nemáte možnosť mechanicky vyjadriť výsledky vyjednávania, alebo schopnosti ohľadom neho, tak ani v tejto hre mechanicky nie je vyjadrená smrť postáv (no najbližšie je asi k Opusteniu postavy). Absolútne opisy výsledkov smrti sú nechané na hráčsku vôľu a predstavivosť -- isté však je, že mŕtva (takisto ako opustená) postava sa už ďalej nebude zúčastňovať dohadovaní.

Apendix B, Licenčné záležitosti

RPG 359 je distribuovaná pod licenciou Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike.

Obrázky a spol.

- obálka vpredu — Plane Crash by Valley_Guy, Creative Commons Attribution-NonCommercial, <http://www.flickr.com/photos/40776356@N00/269991969/>

... Chjo, chcel by som to ešte dokončiť, no nemám síl. (Nabudúce to začnem seriozne vyrábať skôr ako posledný den.)