

RPG KUCHYNĚ

2010

HODNOCENÍ POROTCŮ



RPGFORUM.CZ

Předmluva

Čekat, jaké účasti se dočká RPG kuchyně a kolik se nakonec sejde her, je každý rok velmi napínavé. Vždycky se bojím, že tentokrát se nezadaří tak jako loni, že už jsme vyčerpali dojem novoty a půjdeme jen z kopce. A každý rok, letos už potřetí, se nakonec mé obavy ukáží jako liché. Mluvím za všechny organizátory, když řeknu, že nás velmi těší, jak velké účasti jsme se dočkali v tomto ročníku – 12 her je vskutku úctyhodné číslo.

Ještě víc potěšující je, že mnozí soutěžící se letos účastní poprvé, že nejde pořád jen o tytéž staré tváře. Je to krásný důkaz toho, že RPG hry u nás stále žijí a vzbuzují spoustu aktivity a fantasmie. Chtěl bych tímto poděkovat všem, kteří jste si našli čas poslat svou hru, i těm, kteří si najdete čas hry přečíst, napsat autorům své postřehy a třeba si je i zahrát. Protože, a na to nezapomínejme, v RPG kuchyni vznikají teprve prvotní nástřely, které ještě bude zapotřebí dále rozpracovat.

Jako porotci jsme se snažili nejen hodnotit, ale také se zaměřit na místa, která by se podle nás dala vylepšit, a nabídnout nějaké podněty k dalšímu vývoji. Bohužel nám letos v průběhu hodnocení porota prořídla, někteří porotci nakonec museli odřeknout účast, a zbyli jsme jen tři. Ale nebojte se, jak řekl Mytka během vyhlášení výsledků na [Slezině RPG Fóra](#): „o to jsme byli objektivnější.“ ;) Přečíst všechny vaše hry, přebrat si je v hlavě a pak ještě formulovat nějakou kritiku a podněty, stojí celkem dost úsilí. Je nám jasné, že se nám ani nemohlo podařit napsat všeobsažné komentáře, jež obsáhnou vše. Přesto věříme, že byť jen to málo postřehů, které jsme v téhle brožuře sepsali, vás aspoň nakopnou a inspirují do začátku. Rozhodnete-li se dále na své hře pracovat, velmi rádi se vám budeme věnovat [v diskuzích na RPG fóru](#) i dál.

Hry, které vznikaly v rámci RPG kuchyně, vždy pokoušely hranice toho, co je to vlastně ještě RPG hra. Je ironické, že zrovna v ročníku, kde jednou z ingrediencí byla právě „hranice“, nám přišly dvě hry, které už onu pomyslnou

čáru překročily. Byly to Pipuxova desková hra **Koruna zkázy** a Bartova... hříčka **Nejkrutější válka vesmíru**. Dlouho jsme přemýšleli, jak s nimi naložit, a nakonec jsme se rozhodli vyjmout je z klasického hodnocení – není možné hodnotit je stejnými kritérii jako regulérní soutěžní hry, a v konečném důsledku bychom museli být nespravedliví buď k nim, nebo k ostatním hráčům. Autorům přesto děkujeme, že své hry poslali, a udělujeme jim alespoň čestné ceny :) Náš dvorní kritik deskových her, Peekay, se alespoň vynasnažil Pipuxovu hru zhodnotit a poskytnout komentáře, a co se Bartovy hry týče... ta žádná komentáře nepotřebuje. Zahrajte si ji.

Letošní ročník je však výjimečný ještě jednou věcí – nakladatelství [Mytago](#) se nabídlo, že by vítěznou hru publikovalo „jako sešitovku“, takže se může stát, že se s výstupy RPG kuchyně poprvé setkáte i ve vašich knihkupectvích. Samozřejmě dodejme, že je to spíš předběžná, nesmělá nabídka a všechno bude záležet už na dohodě s autorem. Mytago je mladým dravcem naší herní scény, takže držme palce a přejme mu, ať mu to vyjde.

Při všem tom mluvení o hodnocení, výtězích a publikacích by byla škoda, kdyby se zapomnělo na původního ducha RPG kuchyně. Myšlenkou této soutěže nebylo na začátku nic jiného než sehnat pár nadšenců a společně se hecnout k nějakému výtvaru. Že se soutěž „profesionalizuje“ pečlivým bodováním a výhručkami tiskem nás samozřejmě těší, ale neberme to zas tolik vážně. Doufáme, že vás soutěžící účast bavila a třeba vám i něco dala a že vás čtenáře budou bavit hry, které zde vznikly.

Přeju příjemné hraní.

Za porotce a organizátory,

Jiří „Markus“ Petru

JAK JSME HODNOTILI

Hry byly hodnoceny v následujících kategoriích. Porotci mohli v každé kategorii udělit 1 až 3 body, výjimečně i 0.

- **Kategorie 1.: Atmosféra a celkový dojem** - Čistě pocitové hodnocení založené na dojmu z atmosféry, herního světa, prostředí, působivých prvků, atd.
- **Kategorie 2.: Hratelnost** - Souhrn různých prvků hratelnosti. Patří sem použitelnost a intuitivnost pravidel, zábavnost hry a v neposlední řadě i znovuhratelnost (okouká se hra ze jediný večer, nebo se dá hrát opakovaně a pokaždé jinak?).
- **Kategorie 3.: Originalita** - Nakolik je hra nová a inovativní a nakolik jde jen o zkopírování existujících myšlenek či postupů?
- **Kategorie 4.: Ucelenost a srozumitelnost** - Formální stránky textu, autorova schopnost vysvětlit, nápomocnost a kompletnost doprovodných textů. Pochopí hru každý, nebo jen ten, kdo zná 20 jiných systémů? Jelikož někdo možná odevzdá nedokončené či nedopsané hry, patří sem i dokončenost.
- **Kategorie 5.: Využití ingrediencí** - Jakým způsobem naložil autor s ingrediencemi? Působí přirozeně, nebo strojeně? Jsou důležitou součástí hry, nebo jen okrajovým prvkem?

INGREDIENCE PRO RPGKUCHYNI 2010

Úkolem soutěžících bylo vytvořit libovolnou a kompletní RPG hru s jediným omezením. Museli do ní libovolným způsobem zakomponovat alespoň 3 z následujících 5 ingrediencí:

Slovní ingredience:

- Hranice
- Hvězdy
- Koruna

Mechanická ingredience:

- Hráč rozhoduje nad úspěchem či neúspěchem své postavy. Musí mít pro něj smysl vybrat si neúspěch.

Příslloví jako ingredience:

- „Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá“

VÝSLEDKY

pořadí	autor	hra	hodnocení porotců			celkem
			Markus	Mytko	Peekay	
1	Boubaque	Obratník kozorooha	13	14	15	42
2	Lyco&Insolitus	Astra non Meniuntur	12	14	14	40
3	Baelara	KarmaCorp	11	13	14	38
4	Ecthelion	Divoké pohraničí	10	13	13	36
5	Andros	Tajomství zverokruhu	10	12	12	34
6	Tindo	Za sloupy Heraklovými	8	12	13	33
7	Crowen	Reconquista 2.0	11	10	11	32
8	Onge	Za hranice nevěšdních dní	7	11	12	30
9	Gediman	Invasion	6	11	10	27
10	Alatir	Za svitu hvězd	7	8	9	24

Čestné ocenění za nejlepší deskovou hru:

Pipux a jeho **Koruna zkázy**

Čestné ocenění za nejlepší společenskou wargame pro děti:

Bart a jeho **Nejrutější válka vesmíru**

Astra non mentiuntur

*Astra non mentiuntur, sed astrologi bene mentiuntur de astris
Hvězdy nikdy nelžou, ale astrologové lžou o hvězdách.*

Autoři:

Zdeněk „Lyco“ Bělehrádek
Tobiáš „Insolitus“ Kučera

Jak je to doopravdy

Říká se, že ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové jsou pak ti, kdo se snaží poodhrnout roušku zakrývající budoucnost a nahlédnout za závoj času.

To není pravda. Nebo alespoň ne celá.

Celá astrologie, se všemi svými diagramy, úhly, domy, znamením a nočním pozorováním, slouží jediné věci – říct hvězdám, jaká místa zaujmout. Ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové to ví. Sami ho napsali.

Kdo, kdy a kde

V Praze na dvoře císaře Rudolfa II., známého mecenáše všech umělců, alchymistů, mágů a šarlatánů, si podávají dveře vrahové se světci a lékaři s traviči. A nikdo na první pohled nepozná, kdo je kdo.

Sem přijíždějí postavy hráčů, svobodní zednáři toužící po moci, aby dokončili své velké dílo – konečně a zcela ovládli osud světa. Každému chybí jen několik posledních kroků. Možná někdo musí zemřít, nebo se někdo musí stát císařem. Každý z nich má své tajné cíle, a renesanční Praha se stane jejich bojištěm.

Astrologie je nauka, která předpokládá, že lidský osud je předem určen, a že je možné ho určit z polohy planet a hvězd na hvězdné obloze. Hlavním prostředkem je horoskop, schématické znázornění ekliptiky se zakreslenými souhvězdími zvěrokruhu, planetami a astrologickými domy.

Ekliptika je pomyslná čára na obloze, podle které se pohybují planety, měsíce a slunce. Jedná se vlastně o průmět planetárního disku na nebeskou sféru (tj. na oblohu). Podle ekliptiky leží znamení zvěrokruhu.

Astrologické domy dělí oblohu na čtyřicet 12 úhlů, často nestejně velikých, jejichž poloha závisí na místě a denní době. Nejznámější je ascendent, ve kterém leží souhvězdí, které se dnyka východního obzoru, tedy to, které právě vyznívá na oblohu.

Systémů konstrukce domů je mnoho a mezi astrology nepanuje shoda v tom, který je ten podstatný kruhem, když se ekliptika neotýká obzoru.

Rudolf II. Habeburský byl císař Říše římské, který vládl v 16. století n.l. Byl znám svým bouřlivým vztahem k ženám a svým zájmem o magické nauky. Podporoval umělce, alchymisty i hvězdaře.

Rudolf měl mnoho politických soupeřů, zejména svého bratra Matyáše, který ho nakonec donutil přenechat mu vládu na Moravě, v Rakousku a Uhersku.
Rudolf zemřel bez legitimních potomků na následky syfilis.

Astra non mentiuntur

napsali Zdeněk „Lyco“ Bělehrádek a Tobiáš „Insolitus“ Kučera

Říká se, že ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové jsou pak ti, kdo se snaží poodhrnout roušku zakrývající budoucnost a nahlédnout za závoj času.

To není pravda. Nebo alespoň ne celá.

Celá astrologie, se všemi svými diagramy, úhly, domy, znamením a nočním pozorováním, slouží jediné věci – říct hvězdám, jaká místa zaujmout. Ve hvězdách je psán lidský osud. Astrologové to ví. Sami ho napsali.

V Praze na dvoře císaře Rudolfa II., známého mecenáše všech umělců, alchymistů, mágů a šarlatánů, si podávají dveře vrahové se světci a lékaři s traviči. A nikdo na první pohled nepozná, kdo je kdo. Sem přijíždějí postavy hráčů, svobodní zednáři toužící po moci, aby dokončili své velké dílo – konečně a zcela ovládli osud světa. Každému chybí jen několik posledních kroků. Možná někdo musí zemřít, nebo se někdo musí stát císařem. Každý z nich má své tajné cíle, a renesanční Praha se stane jejich bojištěm.

2. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	2	3	3	8
Hratelnost	2	3	2	7
Originalita	3	2	3	8
Ucelenost a srozumitelnost	2	3	3	8
Využití ingrediencí	3	3	3	9
	12	14	14	40



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost a srozumitelnost	2
Využití ingrediencí	3

Intrikánské hry jsou velmi těžké – v první řadě na zahrání, a přeneseně i na vytváření, protože autoři musejí hru napsat tak, aby s tím instrikováním hráčům pomohla. Prostředí dvoru Rudolfa „Pekařova Císaře“ II. mě od první chvíle nabudilo, ale zároveň ve mně vyvolalo obavy právě o hratelnost.

To dobré: skloubení ingrediencí hvězda a koruna do rudolfínského dvora. Těžko si představit lepší intrikářské podhoubí, už od začátku jsem byl napjatý, co bude dál. Potenciál pro velmi rozmanité a napínavé scény. Pěkné seznamy achemtypů a schopností, možnost naházet si cíle, to je přesně to, co potřebuju pro počáteční inspiraci a nakopnutí. Myšlenka s přípravou horoskopu předem je perfektní!

To horší: začínám se zamotávat ve chvíli, kdy musím můj cíl, např. „zaujmout místo Tadeáše Hájka“ převést do konkrétních scén tak, aby to bylo zajímavé. Nejsem bohužel znalcem dvorních poměrů, a má fantazie končí u toho, že za někým zajdu a budu ho přemlouvát, nebo že mu naliju jed do pití. V příkladech jsou některé super nápady, například exotičtí ptáci nebo posílání strážných na ztrapnění soka, problém je, že „z vody“ je těžko uvařím. Intrikánské hry podle mě potřebují, aby

měla každá postava někde vypsany seznam zdrojů, posluhovačů, kontaktů, se kterými já jako hráč můžu operovat, kombinovat je, taktizovat, vařit z nich. S prázdnýma rukama mám problém naplnit hru scénami – neříkám, že to nejde, ale vyžaduje to hodně talentované hráče, kvůli čemuž je hra jen pro málokoho.

Podobně mi není jasná práce se scénami, např. co vlastně dělá Vypravěč a co hráči. Chápu to tak, že hráči vytvoří horoskop, což je v zásadě jen jedna delší scéna (lov, hostina...). Začne hra. Pokud nikdo nic nechce, scéna se začne odehrávat. Pokud někdo nesouhlasí, může se ještě předtím pokusit vytvořit vlastní scénu, ve které tu naplánovanou nějak zvrátí. Jinými slovy, scény vznikají tím, že se hráči snaží překazit scénu tomu, kdo vyhrál horoskop. Tohle zní jako velmi zábavný princip, ale mám pár otazníků. Vytváří nějaké scény vypravěč? V příkladech je např. scéna, kdy kněze zadrží strážník u brány, což je typická ukáзка překážky připravené vypravěčem. Nedokážu si představit, jak by v tomhle systému k téhle scéně došlo.

Astra mají ohromný potenciál pro pestrou, možná až zběsilou intrikánskou akci, ale těžko se uchopují. V tuhle chvíli je to asi jen hra pro pár nadšenců, jejichž úkolem by mělo být přiblížit ji nám nezasvěceným. A tady asi nepomůže nic jiného než si ji zahrát, sledovat, jak ji vlastně hraje, a pak to popsat řečí návodu. Soustředte se na scény ;)

Náhodné postřehy:

- Skvělá prezentace, pěkné jsou ty sidebary a líbí se mi, jak jste tam stručně a účinně vypořávaly spoustu tipů.
- Platí že jeden horoskop = jedna scéna, tj. buď lov, nebo hostina? Nemůže být například lov + hostina? To první je asi lepší, protože to vyvolává tření mezi hráči.
- Můžou v horoskopu vystupovat vlastní postavy? Můžu např. předpovědět, že večer bude hostina, kde já otrávím Rudolfa?
- Vazba mezi „splň tři cíle“ a „ovládněš svět“ je velmi, velmi volná ;)
- Pro prolomení horoskopu mám hodit víc, než je jeho síla. To se dá? V příkladu je horoskop s devíti body, a je prý „slabý“. Na překonání tohoto slabého horoskopu potřebuju průměrně 18 kostek. Jestli mi něco neuniká, to není možné dát dohromady.

MYTKO

Atmosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingrediencie	3

Výborná hra, která je jedním z mojich TOP favoritů na vítězstvo v tomto ročníku. Páčila sa mi po skoro všetkých stránkach.

Aj keď niektoré hry disponovali lepšou grafikou, toto dielko ma je jedno z tých, kde sa mi najviac páčil layout textu. Páčili sa mi vysvetlivky a príklady na okraji textu. Neprekážali mi, keď som ich čítať nechcel a zároveň boli v prípade potreby kedykoľvek k dispozícii. Akurát tabuľky na konci pravidiel mohli byť lepšie spracované, s minimálnou námahou sa dal dojem hodne zlepšiť.

Pozitívne hodnotím aj množstvo nástrelov a námetov vo forme archetypov, príkladov vlastností, cieľov a i motivačných a vysvetľujúcich textov.

Jediné, čo sa mi na hre nepozdával, bola pozícia rozprávača. Nadobudol som dojem, ako keby sa s ním pri hre v podstate vôbec nepočítalo a bol tam len do počtu. Buď by som jeho pozíciu nejak posilnil a dal mu možnosť zasahovať do osudu, alebo by som ho úplne zrušil.

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	2
Originalita	3
Ucelenosť	3
Ingrediencie	3

„Vo hviezdach je písaný ľudský osud. Astrológovia to vedia. Sami ho tam napísali“... tieto úvodne slová vo mne vzbudili jasnú reakciu: „COOL!“ Taktiež veľmi chválím faktografické poznámky na zorientovanie sa v problematike – ocenia ich ľudia ako

ja, ktorí pomaly ani nepoznajú vlastné znamenie.

Páči sa mi pozornosť, ktorú v texte autori venujú radám pre bezproblémový priebeh hry (so zvýšenou pozornosťou na medzihrácke aspekty). Úloha Rozprávača (konzistentne zlepšiť dokopy horoskopy tak, aby výsledný celok dával zmysel) mi príde dosť náročná na improvizáciu schopnosti a rozprávačské skúsenosti – v tomto ohľade rozhodne nejde o hru pre začiatočníka.

Licitačno-kolaboratívne tvorenie horoskopu sa mi páči, aj keď sa trochu obávam, čo sa bude diať v prípade, že sa hráči budú do horoskopov snažiť natlačiť veľa rozličných detailov – bez dobrého zapisovacieho riešenia (papieriky s elementami?) sa ľahko na niečo zabudne a myslím, že práve tu bude ležať kameň úrazu pri hraní. Celkový pozitívny dojem zo hry ešte umocňujú malé detaily ako ukončenie horoskopu, keď je investovaných 24 žetónov.

Použitie šesťstenných kociek ako „4+ je úspech“ mi pripadá ako nevyužitie potenciálu. Ak rozhodujeme iba úspech/neúspech s pravdepodobnosťou 50%, mohli byť rovnako dobre (a štýlovejšie!) použité mince. Na tabuľke vzorových cieľov sa mi páči, ako je prešpikovaná vzájomnými konfliktami záujmov. Chýba mi však krátky prehľad postáv na dvore – úplne by stačila tabuľka s menami a jednovetnými popismi. Bez nej si budú musieť asi všetci hráči spoločne pred hrou pozrieť Cisárovhovo pekára, aby jednotlivé ciele v tabuľke dávali zmysel (alebo niekto bude musieť takúto tabuľku vyextrahovať z popisov NPC v tabuľke cieľov).



Divoké pohraničí

napsal Ecthelion2

Děj hry se odehrává na Divokém západě. Na území, kde hraničí území honáků a rančérů s územím krvelačných indiánů, kteří nemají slitování. Svoji cestu si sem razí železnice a s ní přichází zákon a civilizace. Její stavba ale pokračuje vpřed jen velmi pomalu. Zákon zde má nyní jen velmi malou váhu a často vítězí ten silnější. Přesto se úřad soudce a jeho šerifové snaží, seč můžou, aby prosadili zákony Spojených států. Kromě četných výpadů a přeпадů vedených z indiánských území začala území terorizovat krvelačná banda lotra známého jako El Diablo. Dopadnout a postavit před zákon tohoto ďábla se snaží soudce již dlouho, přesto se bandita zdá být nepolapitelným.

Systém hry je navržen přesně tak, aby odpovídal prostředí Divokého západu. Umožňuje vám zažít rychlé a násilné přestřelky, souboje pistolníků, přeпады dostavníků a rychlá pronásledování v sedlech koní.

4. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	3	3	3	9
Hratelnost	2	2	2	6
Originalita	2	3	3	8
Ucelenost a srozumitelnost	1	2	3	6
Využití ingrediencí	2	3	2	7
	10	13	13	36



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	3
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	1
Využití ingrediencí	2

Hranice – *the frontier*, pohraničí divokého západu? Hvězda – šerifský odznak? Skvěle použité ingredience. Koruna jako poker? To už vyznívá dost arbitrárně, byť pokerové vyhodnocování pro westernovou hru je určitě stylové, a napojení karet na různé efekty zbraní je vynikající.

Divoké pohraničí pro mě stojí povážlivě na hranici „hry“ a „dobrodružství“ – a RPG kuchyně je přece jen soutěž ve tvorbě her. Zprvu jsem měl obavy, že hra bude příliš omezená – tedy že odehrají úvodní scénář a pak nebudu vědět, jak dál. Nakonec to ale zachránilo stručné představení westernového prostředí a pár námětů do budoucna, takže Divoké pohraničí je nakonec hratelné i vícekrát než jednou :) Mé skutečné obavy z hratelnosti pramení odjinud: a sice z absence čehokoliv nebojového. Přestřelky mají ohromný potenciál, s těmi kartami, různými akcemi, zbraněmi a schopnostmi si člověk může vyhrát. Ale mimo to? Řeší se nebojové scény jinak než fádním: „vytáhni si kartu a uvidíš?“ Mohou postavy něco umět, v něčem být dobré?

Druhou vadou na kráse je prezentace. Vysvětlení mi přišlo místy trochu zmatečné, pravidla jsou nahuštěna do jedné stěny textu, kterou

jsem musel číst několikrát. Hra očividně pracuje se schopnostmi postav, ale ty nejsou představeny nikde jinde než u ukázkových postav nebo NPC – což bohatě stačí, pokud bych Divoké pohraničí bral jako jednorázový scénář, ale vadí to, mám-li je hodnotit jako hru na více použití. Podobně tak ve výčtech možností se zničehonic vyskytují poznámky typu: „postavy mohou utíkat plnou rychlostí (na zásah je potřeba o 1 více), vylézt na střechu (stojí 2 akce, ale dává bonus +1)“ atd. Odkud se to vzalo a jak to mám chápat? Chcete tím říct, že Vypravěč má podle uvážení rozdávat situační bonusy, nebo to má být výčet možných herních akcí? Pokud to druhé, lepší než souvislý text by byly nějaké odrážky. A v obou případech je potřeba vysvětlení.

Je to skvělý zárodek westernové akční hry a v zásadě jediné, co tomu chybí, jsou přehlednost, pravidla pro tvorbu postavy a pravidla (včetně schopností) i pro něco jiného než boj.

Náhodné podněty:

- „(...) porovná s nějakým cílovým číslem, které určí Vypravěč pro úspěch.“ – Jak Vypravěč určí cílové číslo? Co je obtížná překážka, a co snadná?
- Zbraně mají pestré schopnosti, ale jsou tak nevyvážené, že se musím ptát – jak je to s dostupností? Můžu si jenom tak říct: mám tuhle bouchačku? Musím si ji koupit? Něco jiného?

MYTKO

Atmosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingrediencie	3

Páčilo sa mi predstavenie hry, takže hráči hneď vedia, či majú po hre siahnuť, alebo nie. Výborné bolo aj použitie ingrediencií v hernom prostredí, ktoré bolo jedno z najoriginálnejších. Kladne hodnotím aj predstavený príbeh a jeho komponenty. Umožňujú, tak ako je v úvode sľúbené, rýchly začiatok hrania s minimom prípravy na strane hráčov i rozprávača.

Bohužiaľ k dosiahnutiu dokonalosti prekáža nie úplne jasne napísaná a vysvetlená systémova časť pravidiel. Z popisu pravidiel mi nebolo jasné, akú úlohu má mať osobný balík a ako sa z neho ťahá (Hráč si kartu vyberá? Ťahá si náhodnú? Pozná obsah svojho balíka?). Tiež by ma zaujímal dôvod, prečo sa karty hneď po použití primiešavajú naspäť do balíka. Mám pocit, že hru by to iba zdržovalo a hráčov pripravilo o možnosť taktizovania s kartami zostávajúcimi v hre. V popisoch schopností postáv a zbraní sú nejasnosti. Napríklad schopnosť „Pistolník“ dáva tú istú schopnosť pri strelbe z NAVY ako má aj revolver NAVY. Schopnosť „Svúdná“ si vo svojom texte protirečí, kde sa raz píše „jednou za kolo“ a hneď na to „jednou za soubor“.

Zhrnuté a podčiarknuté, aj napriek určitým nedostatkom v systémovej časti hry, považujem toto dielko za vydarené a po pár úpravách aj hrateľné.

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	2
Originalita	3
Ucelenosť	3
Ingrediencie	2

Úvodné pojednanie o hre ma potešilo – jasne stanovuje, na čo hra aspiruje, čo je a čo nie je, podobne aj blok o ingredienciách.

Nie je mi celkom jasné, prečo existujú osobné balíčky, keď si z nich hráč nevyberajú, ale iba náhodne ťahajú. To by predsa mohli rovnako dobre robiť aj zo spoločného balíka a ušetrila by sa tým réžia na miešanie a rozdávanie kariet. Z mojej skúsenosti pri kartových vyhodnocovacích mechanizmoch (obzvlášť pri takých, kde je málo kariet) dosť často prichádza k rovnosti úspechov, preto je treba myslieť na nejaký spôsob, ako ju rozsúdiť. Taktiež mám dojem, že by sa mohlo viac pracovať so skutočnosťou, že sa používajú karty – jednoduché „figúra je úspech“ napríklad vôbec nevyužíva informáciu o farbe karty. Existujú síce zvláštne schopnosti, ktoré pracujú s číslom (napr. Miguelov „Šťastný bastard“), ale myslím, že potenciál by sa dal využiť viac. Navyše ak sa po každom konflikte zahodené karty zamiešajú naspäť do hlavného balíka, stráca sa ďalšia výhoda kartového balíku pri

vyhodnocovaní (zaručené rovnomerné rozloženie výsledkov), pretože sa môžu stále ťahať tie isté karty.

V pravidlách mi trochu chýba nejaký prehľad odporúčaných obtiažností pri nebojových akciách. Z príkladu som sa dozvedel, že preskakovanie z koňa do železničného vagónu vyžaduje 2 úspechy, ocenil by som však v tomto smere viac rád (či možno orientačnú tabuľku). Tiež mi v hre chýba nejaký zaujímavý spôsob, ako získať šťastie.

Z hľadiska atmosféry nie je hre čo vytknúť – systém sa zdá byť dostatočne rýchly a smrtiaci na to, aby sedel k žánru, rovnako aj zápletka a predpripravené postavy vyhovujú. Oceňujem formát, v ktorom sú postavy – stačí vytlačiť, prikresliť štvorčeky stavov (škoda, že na tieto autori pozabudli) a hrať. Žiaľ sa na nich nachádzajú drobné nejasnosti a chybičky – napríklad Cherriena Zvodnosť a to, ako často sa dá vlastne použiť či skutočnosť, že schopnosť Pištoľník vlastne nič nerobí (pravdepodobne následok posilnenia schopnosti Coltu Navy na poslednú chvíľu).

Hru uzatvára prehľadne napísané a obsažené zorientovanie v prostredie, ktoré obsahuje aj niekoľko zápletok a námetov na ďalšie hry. Čo mi ale chýba je popis či návod, ako si autori predstavujú priebeh hry.



Invasion

napsal Godiman

„Kdo jinému jámu kopá, sám do ní padá“ – tak by se dal charakterizovat osud hrdého Hvězdného království. Ve snaze podrobit si galaxii vyslal Král valnou většinu svých ozbrojených sil na dlouhé tažení smrti a zkázy. Tehdy ale vůbec nečekal, co přinese blízká budoucnost. O rok později na království zaútočily mohutné flotily a armády záhadného nepřítele známého pouze jako Invazní síla. Král vydal jasný příkaz všem bojeschopným poddaným: bránit planety, jak nejdéle to bude možné.

Hráči se vtělí do příslušníků jedné z mnohých jednotek Domobrany, jejíž účelem je bránit neustále se zmenšující hranice království. Jejich počáteční výcvik je minimální, jejich výstroj strohá, jejich zkušenosti nulové. Jsou to beztak jen civilisté, co právě dostali do rukou zbraň a byli vysláni do předních linií. Krutou pravdou je, že jsou jen potravou pro kanony, která se má pokusit zpomalit Invazní síly, jak jen to bude možné. Naštěstí se mezi vojáky Domobrany najdou tací, kteří mají víc štěstí. Tací, kterým osud zkrátka přeje. Za takové vojáky hrají hráči.

9. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	2	2	2	6
Hratelnost	0	2	1	3
Originalita	2	3	3	8
Ucelenost a srozumitelnost	0	1	1	2
Využití ingrediencí	2	3	3	8
	6	11	10	27



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	2
Hratelnost	0
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	0
Využití ingrediencí	2

Já... nevím, jestli jsem to pochopil. Čistě povídací hra a military akce, to jsou oba obtížné koncepty, které potřebují důkladné vysvětlení. Bohužel z Invastion mám dojem, jako kdyby se ztratila polovina stránek. Hra působí velmi promyšleným dojmem, ale jako čtenář mám v hlavě desítky otázek.

První otázka je prostá: jak to vlastně mám hrát? GM nakoupí nepřátele, zatím dobré. Hráči s nimi potom bojují... a tady jsem se ztratil. Když hráči popisují neúspěchy, získávají body osudu. Ke splnění mise potřebuji 5 bodů osudu (někde se to psalo, ale už nevím kde). To znamená, že popisováním toho, jak se mi něco nedaří, vyhraju misi? A popisováním toho, jak se mi něco daří, ztrácím body osudu a prohrávám misi? A to je jenom začátek...

Řekněme, že GM utratí body za 10 nepřátelských jednotek a pošle je na hráče. Jak se pozná, kdy je hráči přemohou? Prostě tím, že si to hráči řeknou? Co když je zabijí všechny, a pořád ještě nemají 5 bodů osudu? Všichni nepřátelé jsou mrtví, ale podmínky ke splnění mise stále nejsou naplněny? A nebo: 10 bodů obrany reprezentuje 10 budov. Jedna mise je 5 bodů obrany. Znamená

to, že v jedné misi jde o 5 budov? Znamená to, že se mise odehrává právě v těchto 5 lokacích? A nebo: je tam mateřská loď. Na jiné straně je královská loď, která může mateřskou loď zničit. Znamená to, že mateřská loď nejde zničit jinak? Je mateřská loď zakončením kampaně? Což mi připomíná – co motivuje GM kupovat nepřátele, jejichž zabití přidává body obrany? A kolik jich mám dát do jedné mise? Jsou nějaká vodítka pro nákup? A tak dále, a tak dále...

Když pominu technické dotazy k mechanikám, ve kterých by se dalo ještě pokračovat, zajímalo by mě, jak vlastně probíhá mise. Asi se odehrávají nějaké scény? Asi na nějakých lokacích? Asi do nich GM musí nějak vhodně namíchat nepřátele? Asi by je měl vhodně dávkovat? A těch scén v jedné misi asi bude víc? Asi je tam nějaký boss? Já nevím! Čtu dál a dozvídám se věci jako: „Důležité je, že nemusíte zabíjet všechny nepřátele, na které narazíte,“ nebo „pokud hráč neuspěje při plnění vedlejší mise, může také dostat okamžitý bonus v podobě granátů, min nebo náloží.“ A nechápu proč. Kde se to vzalo?

Říkám to nerad, ale bez zásadního přepsání a doplnění vysvětlujících textů je hra nepochopitelná a nehratelná. Což je škoda, protože působí velmi zajímavě. Nadchly mě prvky herního prostředí, chválím soupisy zbraní, nepřátel, lokací, což je přesně to, co vesmírná rubačka potřebuje! Speciální výhody, příběhové zvraty... z toho by se dala uvařit skvělá hra, jen kdybych věděl, jak ji hrát.

Přemýšlel jsem, jak hru udělat tak, aby „fungovala“. V první řadě je nutné začít pracovat

se scénami. Jak už jsem psal, scény by se mohly odehrávat v klíčových lokacích, které mají cenu bodů osudu. Do každé scény přihodit několik nakoupených nepřátel. Použití každé speciality by mohlo vyžadovat speciální scénu. Příběhové zvraty taktéž. Jsou to jen návrhy, ale zavedení scén by rozhodně pomohlo uchopitelnosti.

A další věc, kterou si vůbec nejsem jistý, je vyhodnocovací systém. Získávat body osudu (= výhra) za popis neúspěchu (= prohra) je strašně neintuitivní a nedokážu si ani představit, jak by se to hrálo. Cením si snahy využít tuto velmi obtížnou ingredienci, ale možná by teď po skončení RPG Kuchyně bylo na čase se jí zbavit.

MYTKO

Atmosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingrediencie	3

Pri tejto hre mi chýbal kus textu, ktorý by predstavil koncept hry, čo chcel autor dosiahnuť a akú zvolil cestu, ako sa má hra hrať. Chýbali mi odporúčania ako viesť hru, ako začať a ako sa na ňu pripraviť. Jednoducho, bola napísaná tak, ako by autor očakával hráčou s konkrétnou skúsenosťou, ale neprezradil akou.

Z hore uvedeného vyplýva ďalší problém, ktorý som pri čítaní hry mal. Stratil som sa v popisoch jednotlivých prvkoch hry a nevedel som si ich

dať do súvisu s priebehom herného sedenia. Mal som dojem, ako keby som čítal pravidlá stolovky, silen som cítil GAME, ale chýbalo mi ROLE PLAY.

PEEKAY

Atmosféra	2
Hrateľnosť	1
Originalita	3
Ucelenosť	1
Ingrediencie	3

Bezkokkovo riešený systém zaujal, aj keď by mu asi neuškodilo väčšie rozpísanie – autorov štýl je veľmi úsporný až minimalistický. Nepozdáva sa mi pravidlo „GM dostane na prípravu ďalšej misie toľko bodov navyše, koľko zarobili na konci misie hráči“. Keď si to preložíme (pretože hráči zarábajú body za svoje neúspechy), dostaneme „Čím viac sa hráči rozhodujú zlyhávať, tým ťažšiu budú mať ďalšiu misiu“. To je motivácia úplne iným smerom, ako by hra (podľa mňa) potrebovala – skôr by som čakal, že GM dostane body na misiu za hráčske úspechy (teda ak hráči hrajú príliš „bezpečne“ a nechcú zlyhávať). Matematika okolo bodov osudu mi celkom neseď ani pri kritériách na splnenie hlavnej misie – možno by bolo lepšie namiesto „aby hráči splnili misiu, musia dostatočne veľakrát zlyhať“ zaviesť nejaké ďalšie počítadlo úspešnosti misie, podľa toho čo sa v nej deje.

Nie je mi celkom jasné, či sa Špeciálne výhody nakupujú iba medzi misiami, alebo aj uprostred. Každopádne, opäť sa mi nepozdáva

matematika Bodov osudu (a konflikt s vnútrohernou logikou) a apeloval by som na zavedenie separátnych bodov úspešnosti misie, za ktoré by sa nakupovali špeciálne výhody. Takto totiž najjednoduchším spôsobom, ako privolať Kráľovskú výsadkovú loď je stále prehrávať a dostať sa do čo najzúfalšej situácie. Pritom natoľko cenný zdroj ako je jeden z posledných krížnikov by veliteľstvo asi poslalo skôr tam, kde sa obrancovia úspešne držia a je tam potenciál na protiútok bez prílišného ohrozenia lode, nie? Podobne aj iné výhody, ako napríklad vyburcovanie obyvateľsta – čo vyburcuje populáciu k odporu skôr? Úspešná, alebo neúspešná Domobrana? Taktiež bude asi treba prehodnotiť ceny Špeciálnych zvrátov. Nemá zmysel, aby orbitálne bombardovanie a delostreľba stáli rovnako veľa bodov, keď jedno je slabšou verziou druhého. Podobne ma prekvapilo zavedenie granátov a mín v sekcii s tipmi a radami – tie by som očakával v sekcii o vybavení, kde sú aj ostatné zbrane.

Je dobré, že autor sa podelil o svoje zdroje inšpirácie – niektoré som v texte zbadal aj ja, iné mi ale unikli. Taktiež potešili vlastnoručné ilustrácie – je fajn vidieť, ako si autor invázne sily predstavuje. V jeho predstave vnímam inšpiráciu Vojnou Svetov, ktorá sa mne osobne páči. Ocenil by som viac vysvetľujúcich textov – autor popisuje súčiastky systému, ale nedáva nám návod, ako ho použiť.

Ešte dodám, že svojim zameraním mi hra pripomína „3:16 – Medzihviezdny Masaker“, odporučil by som autorovi na prečítanie a porovnanie. Zaujímalo by ma ďalšie rozpracovanie Invasion, trochu odladené a omnoho menej skúpe na slovo pri doprovoďných textoch.



karmaCorp.

napsala Petra "Baelara" Kopáčová

KarmaCorp. je kompetitívna hra bez gamemastera pre 2-5 hráčov a mala by trvať max. 1,5 hodiny na hráča. Je o korporáciách, presnejšie o vzniku "vlajkovej lode" modernej korporácie – značky. Je to hra o úspechu a cene zaň.

Hráči v karmaCorp. reprezentujú výkonných raditeľov branchov, ktoré zodpovedajú za tú ktorú značku a štýlom "Dungeon Keeper" jednú v mene značky a hája ju ako rôzni zamestnanci a spolupracovníci, či už oficiálni alebo nie, v rôznych situáciách, ktoré nastanú.

Na svojej ceste za víťazstvom využívajte a zneužívajte všetko, čo môžete – emócie, dôveru, zákony, dohody, lojalitu, šľapte po ľudskosti a ideáloch a smejte sa do tváre zlého svedomia. Je len jeden cieľ – zisk.

3. MÍSTO



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost a srozumitelnost	1
Využití ingrediencí	2

Po celou dobu čtení jsem měl takový potutelný úsměv, tohle téma se mi opravdu líbí. Jsem asi jeden z těch mála exotů, jimž se tato hra trefila do vkusu. Oceňuji originální nápad a vtipné provedení. Zároveň je to jedna z mála her, o kterých jsem schopen říct: „Tak to tu ještě nebylo.“

Naprostě perfektní jsou kartičky akcí, které jsou jednak vtipné, jednak poslouží jako vodítko a inspirace pro hráče. Celou dobu jsem neměl představu, jak bych tohle hrál, ale kartičky s akcemi mi hodně vyjasnily představu. Podobně tak i náhodné „události“ dokáží podle mě vnést do hry dobré prvky, inspirovat hráče a posunout příběh. No vidíte, příběh...

Mám trochu obavy, nakolik je schůdné hrát RPG v takhle velkém měřítku, kdy v příběhu nevystupují jednotlivé postavy, ale cosi tak abstraktního jako firmy. Jak budou vypadat scény, co se v nich bude dít? Příklad na str. 11 je velmi odosobněný, ukazuje nám výpočty, ale moc neřeší, co se odehrává v herní fikci. Co říká jaký hráč? Odehrají se tam (ve smyslu: jsou poctivě ovykládány) nějaké rozhovory? Akční scény? Proslovy v novinách nebo na veřejnosti? Jedna z kartiček akcí uvádí, že hráč uspořádá benefiční koncert. Super. Ale co na tom

mám odehrávat? Určitě nebylo záměrem vytvořit hru v duchu: „Tak já uspořádám benefiční koncert pro Afriku“. „Tak jo, hod' si“. „Povedl se.“ „Gratuluju.“ Je to takové neosobní... co by byly RPG hry bez rozhovorů a popisů? Tenhle aspekt je dost zásadní a chtělo by ho to rozvést.

Na první pohled si mě získalo i grafické provedení, nicméně mám výhrady k samotnému textu – začíná to slibně, ale od určité chvíle začnou být pravidla hrozně matoucí. Běžně se operuje s pojmy, které ještě nebyly představeny, a není možné hru pochopit při čtení od začátku do konce. Na sedmé straně jsem si říkal: „Akce a reakce? Cože? Environmentální a korporační reakce? Já jsem něco někde minul?“ Osmou stranu jsem pochopil až ke konci. Nakonec se vše naštěstí vyjasní, ale rozhodně bych doporučil přeorganizovat texty a soustředit se na jasnější vysvětlení. Co si mi říká, že tahle hra by se potenciálně mohla ujmout i v určitých kruzích mimo běžnou RPGčkařskou komunitu (vysokoškolaři jsou divní), nicméně to by se musely texty od základu přepsat s ohledem na nezasvěcené.

Náhodné postřehy:

- Líbí se mi kartičky a líbí se mi, že s každým vztahu typu „Karma > Profit“ se váže konkrétní akce. Akorát dvě chybí, pokud se nepletu.
- Testovali jste to? Přijde mi, že se startovními hodnotami 3,3,3 a 1 musí být směšně jednoduché sejmout soupeře (nebo sám sebe) už v prvním nebo druhém kole.
- Jakou má hráč motivaci hrát reakce, když tím nemá co získat? To není „kdo jinému jámu

kopá, sám do ní padá,“ to je „když se dva perou, třetí se směje.“

PEEKAY

Atmosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	3

Po přečtení som chvíľu váhal, či táto hra tiež nie je vlastne stolovkou, ale po úvahe myslím, že nebude hrateľná bez opierania sa o hráčmi spoločne tvorenú fikciu (pretože táto tvorí referenčný rámec pre to, ktorá akcia je prípustná a ktorá nie). Bude asi závisieť hlavne od toho, či hráči využijú potenciál hrania mladých dravých managerov a ľudí, ktorých životy ovplyvňuje Korporácia, alebo sa budú na hernú situáciu celý čas pozerat' z „vtáčieho“ pohľadu Značky. Koncept Značky ako taký môže byť problematicky uchopiteľný pre niekoho, kto neprenikol do sveta moderných korporácií, našťastie hra obsahuje inforámček aj príklad.

Základná vyhodnocovacia mechanika je jednoduchá a mala by byť funkčná, aj keď sa trochu obávam prílišnej „rozlietanosti“ – zdroje sa budú asi dosť zásadne meniť. Myslím, že environmentálna reakcia by mala strhávať iba jeden bod zdroja, keďže pre reagujúceho nepredstavuje vôbec žiadne riziko. Trochu mi vadí odhadzovanie najvyššej kocky pri hode 5 a 6 v korporátnej reakcii – nikde inde sa toto nevyskytuje, hráči na to teda budú musieť pamätať. V súvislosti s korporátnymi

reakciami sa mi ešte zdá, že asi bude treba trochu inak nastaviť začiatočné hodnoty, inak môžu hráči veľmi rýchlo skončiť – pravdepodobne už v prvej akcii. Aj neskôr však môže koniec nastať veľmi nečakane, po jedinej neuváženej akcii (ako vidno aj v príklade scény). V súvislosti s tým si nie som istý, či hra pokračuje aj v prípade, že ostala jediná nevyradená značka.

Nie je mi celkom jasné, či sa pravidlo o prekročení hranice 10 bodov štatistiky aplikuje vždy, alebo až po siedmich mesiacoch existencie Značky. Taktiež mi nie je jasné, či ide o jednorazový bonus, alebo sa aplikuje vždy, keď štatistika stúpne na 10 a viac bodov (napríklad v situácií, kedy už raz bola tak vysoko, ale následne klesla pod hranicu). Odmena je veľmi silným efektom, preto by bolo vhodné túto nejasnosť vysvetliť.

Text sa veľmi orientuje na systémovú zložku hry, trochu mi v ňom chýbajú rady ako hru poňať. V tomto smere máme ako pomôcku iba príklad konfliktu a nápady na akcie, ktoré hra obsahuje. Nápady na konkrétne formy, ktoré môžu jednotlivé akcie naberať, dokonale sedia k zvolenej tématike. Grafická úprava denníka je tiež zaujímavá, aj keď sa obávam, či nemá primálo riadkov.

Z hry dýcha atmosféra neosobnej a vypočítavej korporátnosti. Oceňujem informatívny blok aj informáciu o použitých ingredienciách umiestnené hneď na začiatku. Dobrým nápadom je aj slovníček korporátnych pojmov a zdroje na odkazy k tématike, ktoré sa nachádzajú na konci hry.

Na záver ešte jeden komentár: z textov na kartách akcií a reakcií mám dojem, že hra má byť

o dopadoch korporačnej bezohľadnosti a honby za profitom na životy jednotlivých ľudí. Ak je to tak, zväzil by som pridať do systému nejaký motivačný element pre hráčov, aby sa o toto mali prečo snažiť. Úplne by stačila relatívna drobnosť ako napríklad +1 do konkrétnej štatistiky, ak hráč v scéne zobrazil takýto dopad činnosti svojej Značky na každodenné životy ľudí. Ak by napríklad vyhodnotenie akcie obsahovalo popis, ako mladého nádejného manažéra (ktorý kvôli Značke obetoval svoje manželstvo neustálou prácou) firma vysala do poslednej kvapky krvi a potom vyhodila na chodník pre zvýšenie svojho ročného zisku o 0.0000000000035%, dostal by hráč +1 Profit. Z hľadiska systému (a rýchlosti, akou sa budú štatistiky meniť) to nie je až taký výrazný bonus, ale podľa mňa by to hráčov motivovalo zapájať takéto veci do opisov a celkovo by to hre pomohlo udržať želaný rámeček.

Koruna Zkázy

napsal Pipux

Byli to pošetilí blázni, nenasytní po moci! Když se z nebes zřítily slzy bohů, oni se bez bázně hnali k místu dopadu. Zajímalo je jen, jak na sebe vzít moc bohů. Neměli si zahrávat s nadpřirozeným. Neměli se pokoušet hrát si na bohy. Ale jejich mysli byly zaslepeny, toužíce po moci. Nakázali svým nejvěrnějším služebníkům, aby jim ze slz bohů stvořili koruny.

Koruna zkázy je tahová, desková hra. Odehrává se na strategické mapě zdevastovaného prostředí, přezdívaného spáleniště. K vyhodnocování situací je užito kostky d6. Úkolem hráče je získat korunu zkázy, nacházející se na vzdáleném, těžce přístupném místě mapy. Hráč se navíc musí vypořádat s nehostinným prostředím a s ostatními hráči, kteří mu jsou protivníky.



**ČESTNÉ UZNÁNÍ ZA
NEJLEPŠÍ DESKOVOU HRU V RPGKUCHYŇI 2010**



Koruna zkázy byla hra, se kterou jsme si jako porotci nevěděli rady. Naší parketou jsou bohužel jen RPG hry, v deskových hrách už se cítíme mnohem méně pevně a netroufáme si hodnotit. Naštěstí však mezi námi byl deskový guru Peekay, jehož jsme poprosili o posouzení hry a sepsání svých rad.

PEEKAY

Atmosféra	(3)
Hrateľnosť	(1)
Originalita	(3)
Ucelenosť	(2)
Ingrediencie	(2)

Táto hra sa mi ťažko hodnotí, pretože nejde o RPG a táto súťaž je predsa len súťažou v tvorbe rolových hier. Niektoré hry ležia na pomedzí medzi stolovkami a RPG, Koruna Skazy však medzi ne nepatrí – zopár formuliek typu „záleží na vás, či chcete hru poňať ako rozprávaciu“ na toto jednoducho nestačí. Píše sa o presvedčení jednotlivých Mocných a vzťahoch s inými Mocnými, pre hru však toto nie je smerodajné – pravidlá kompletne určujú rámec možného konania, nechávajú priestor na nejaké hranie roly. Preto regulérne bodové hodnotenie neuvádzam. Autor však do hry investoval námahu a zaslúži si spätnú väzbu na svoj produkt. Z tohoto dôvodu v zátvorkách uvádzam hodnotenie, ktoré by som dával, keby toto bola súťaž v tvorbe stoloviek. Rovnako aj slovné hodnotenie bude odrážať skutočnosť, že stolovka musí mať omnoho presnejšie

formulované pravidlá, keďže výklad pravidiel musí byť čo najjednoduchší.

Blok o ingredienciách a ich použití je priam vzorový, rovnako aj odsek „Koncept hry“. Tieto informácie uľahčujú orientáciu a pochopenie autorových myšlienok a mali by sa nachádzať v každom súťažnom príspevku. Vysvetlenie životnej sily naproti tomu je trochu mäťúce, hre by prospelo keby sa jedným termínom neoznačovali dve veci naraz (maximum životov a ich aktuálny stav). Vedie to k otázkam ako „Ak sa mi zvýši maximum životov, stúpne mi o taký istý počet aj ich aktuálny stav?“

Pravidlá odlivu (a to, že všetkých Mocných ovplyvňuje rovnako) podľa mňa spôsobia, že keď jeden hráč začne vyhrávať, bude ťažké priebeh hry zvrátiť. Podobne mám trochu obavu, ako sa bude hrať za Schopných Mocných v porovnaní s Odolnými Mocnými – pomer Ž a D 10:1 pri tvorbe postavy sa mi nezdá celkom reprezentatívny, obzvlášť vzhľadom na (predpokladanú) veľkosť mapy.

Symboly jednotlivých duší sú pekné, ale nespĺňajú základný predpoklad komponentu bez slovného popisu: nedá sa na prvý pohľad rozoznať, ktorá je v danej farbe „mocnejšia“. Toto sa zvykne (obzvlášť pri symboloch) dosahovať tak, že čím zložitejší symbol, tým mocnejší variant. Tohto sa ale autor nedrží (napríklad pri dvojiciach Tod/Tai, Ra/Re či Se/Son) a tak budú musieť hráči často nazerať do pravidiel, aby zistili, ktorá duša je vlastne ktorá.

Podobný komentár ako pri symboloch duší platí pri hviezdach – keď už nič iné, rád by som na prvý pohľad chcel rozoznať hviezdy, ktoré nič nerobia. Takto hráči budú musieť často konzultovať

pravidlá, navyše zbytočne – zatiaľčo pri dušiach má zmysel, aby boli na žetónoch bez ďalšieho textu (pretože sa musia zmestiť na políčko mapy), pri hviezdach takýto dôvod neexistuje – boli by teda omnoho lepšie ako karty, na ktorých je rovno napísaný efekt karty.

Prácu s dušami a vecami okolo nich vnímam ako najmenej dotiahnutú (resp. používateľsky príjemnú) časť hry. Jednak je ilustratívny obrázok mäťúci (pentagramové čiary nie sú súvislosťami, hra v pojme „vedľajšia farba“ pracuje výlučne so susedstvom na kružnici), jednak je tu problematika Duševných síl. Ako koncept znejú dobre, no pri hre budú asi dosť nešikovné. Veci by možno pomohla karta postavy s vypísanými kombináciami, na ktoré by si hráč priamo ukladal nazbierané duše a tak ľahko videl, aké bonusy nazbieral. Postih za použitie čiernej duše je podľa mňa príliš drsný, trochu by som ho asi zmiernil. Prehľadnosti hry by pomohlo, keby existovala nejaká pravidelnosť (trebárs dvojnakové kombinácie by vždy vyžadovali 4. znaky z daných farieb) a symetria (existuje dvojnaková kombinácia na každý pár farieb) v kombináciach. Ešte by sa žiadalo vyjasniť dva body v pravidlách okolo duší: či môže Mocný dušu pohltiť iba v momente podrobenia, alebo môže hocikedy pohltiť aj prechovávanú dušu, a či duše momentálne patriace do Sily majú aj svoj normálny efekt, alebo iba efekt kombinovaný. Podobne odsek o bojových pravidlách si žiada odstrániť nejasnosti, hlavne okolo procedúry utekania. Pravidlá pre záver hry podľa mňa potrebujú silne prehodnotiť – nutnosť prežiť 4 kolá pri odlive 32 spôsobí, že sa budú partie preťahovať ešte *dlho* potom, ako bude jasné

kto vyhrá (lebo hráči budú mať tendenciu zdráhať sa ísť pre Korunu ešte dlho potom, ako je už v podstate jasné že vyhrali).

Pri čítaní pravidiel ma premáha jasný dojem, že na druh zážitku, ktorý bude poskytovať, obsahuje hra jednoducho príliš veľa komponentov. Duše, sily, hviezdy, rituály a budovy sú podľa mňa priveľa – asi by som vypustil minimálne jeden-dva z týchto elementov. Hru to až tak neochudobní a pomôže to proti pocitu preťaženia elementami. Neviem si veľmi predstaviť tlačiť mapu rozmerov 128x128 políčok tak, aby boli políčka dostatočne veľké pre herné komponenty. Asi by bola potrebná buď veľkorozmerná digitálna tlač alebo lepidlo a mnoho trpezlivosti. Potenciálne problémy pri vytváraní a tlačení mapy, ako aj náročnosť na manipuláciu s komponentami (po anglicky „fiddliness“) ma privádzajú na myšlienku, že Koruna Skazy by bola asi vhodnejšia na počítačovú adaptáciu.

Na záver si ešte neodpustím jednu poznámku: mám pochopenie pre humor a oceňujem podobnosť pochvalných „útržkov z recenzie“ so zadnými stranami publikácií, ktoré dnes nájdete na pultoch každého kníhkupectva. Nie som si však istý, že urážanie ostatných súťažiacich je na mieste (resp. som si istý, že na mieste nie je).

Nejkrutější válka vesmíru

napsal Bart

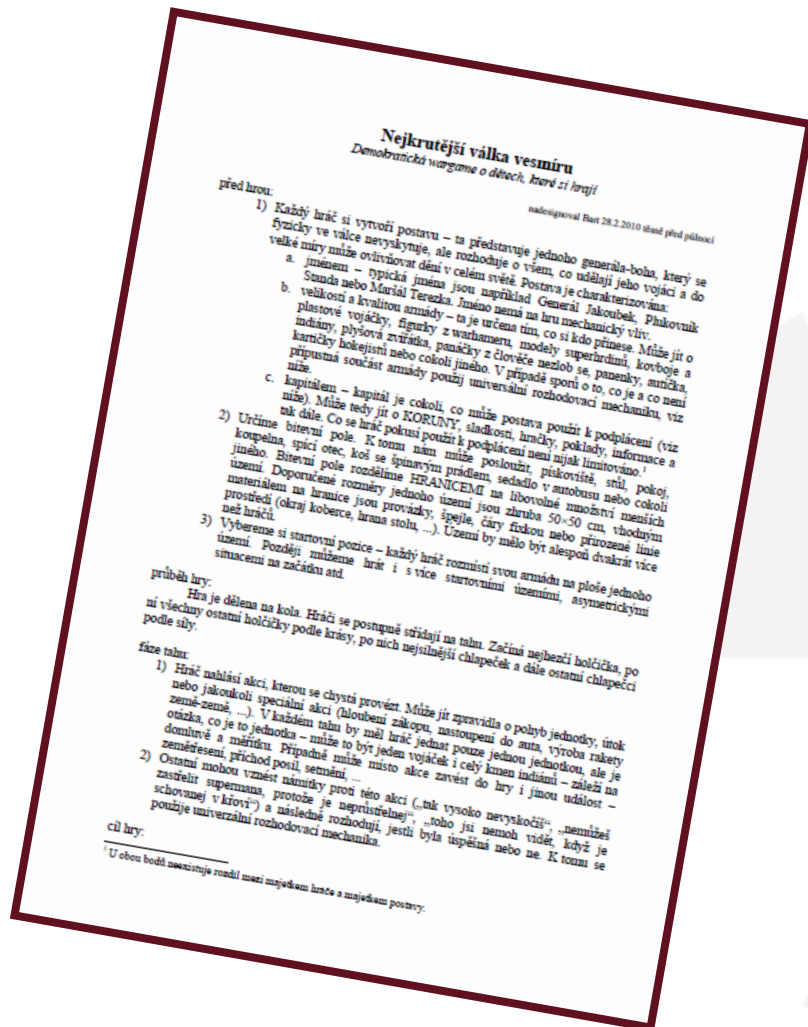
Drobná, rychlá hra na děti, které rády válčí. Každý hráč reprezentuje generála-boha a snaží se pomocí svých plastových vojáků, figurek z warhameru, modelů superhrdinů, kovbojů a indiánů, plyšových zvířátek, panáčků z člověče nezlob se, panenky, autíček nebo třeba kartiček hokejistů zlikvidovat nepřátele.

„Po přečítání konšatujem, že je to... brutálna hra.“

- nejmenovaný čtenář

„Skvele! Da Deepest Immershun!!“

- jiný nejmenovaný čtenář



**ČESTNÉ UZNÁNÍ ZA
NEJLEPŠÍ SPOLEČENSKOU WARGAME PRO DĚTI
V RPGKUCHYNI 2010**





Obratník kozoroha

napsal Jakub „boubaque“ Maruš

Na kraji galaxie kdesi daleko, předaleko ve vesmíru obíhá okolo malé, zlatě zářící hvězdy devět planet se svými náměsíčními souputníky a několik miliard tun jiného hvězdného prachu a haraburdí. Tuto zdánlivě tichou a spořádanou rodinku objímá svým chladným a odtažitým sevřením sférická klenba hvězd, vytvářejících na obvodu dvanáct neměnných obrazců. Třetí planeta v pořadí od centrální hvězdy byla domovem kdysi mocné říše, jež vybudovala síť planetárních a orbitálních stanic po celé soustavě. Co se stalo pak, není jisté, ale legendy praví, že došlo ke zmatení jazyků, rozprchnutí se Lidstva (jak si prý onen prapůvodní národ říkal) po celé soustavě a staletích vývoje s jen malými kontakty.

Podle legendy byli bratři Pluto a Chárón ochránci císařské Koruny a po zmatení jazyků a vypuknutí bojů odvezli klenot na opuštěnou stanici na hranici soustavy. Pluto se na stanici zamiloval do dívky Eris, jenže to byla žena přelétavé náklonnosti a začala se scházet kromě Plutona také s jeho bratrem Chárónem. Na malé stanici se ale nic neutají, takže milá Eris brzy dostala lístek do vnějšího vesmíru. Před odletem mohla vyslovit jedno přání. Vybrala si Korunu s nadějí, že s Korunou ji nenechají odletět. Poslední přání muselo být splněno a Pluto i Chárón byli natolik hrdí, že nechali Eris odletět i s nejvzácnějším klenotem Lidstva.

Jenže jednoho dne se Koruna objevila. Tedy ne sama Koruna, ale zaručené zprávy o ní. A nedozvěděli se je všichni, jen posádka jedné lodi třídy Capricornus...

1. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	3	3	3	9
Hratelnost	3	2	3	8
Originalita	1	3	3	7
Ucelenost a srozumitelnost	3	3	3	9
Využití ingrediencí	3	3	3	9
	13	14	15	42



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	3
Hratelnost	3
Originalita	1
Ucelenost a srozumitelnost	3
Využití ingrediencí	3

Od dobrodružného sci-fi se toho dá očekávat mnohé a popsat by se daly stovky stránek dál a dál. Jestli ale chcete za 14 dní udělat hru o 14 stranách, těžko si dokážu představit něco lepšího než Obratník kohozora. Je to krásně vybalancovaná hra, která v ničem příliš nevyčnívá, ale všechno dělá dobře a hlavně jí nic nechybí. Je tu přiměřeně dlouhý nástin herního prostředí s dostatkem zajímavých prvků a inspirace – není vyčerpávající (a při té délce ani nemůže), ale nakopl mi fantazii a můj mozek už teď vymýšlí situace. Je tu (pro nás líné) úvodní zápletka, kterou už teď domýšlím a rozvíjím. Jsou tu stručná a rychlá pravidla a pro zpestření i mapa soustavy, typy lodí a jejich rychlosti a dolety. To mi stačí, já chci hrát!

Jelikož jsme ale v designérské soutěži, musím být přísnější. Takže: chybí mi tu pravidla. Úplatkový systém je geniální, vyhodnocování pomocí aspektů a znamení je taky pěkné (nevím proč mi připomnělo Wushu), ale je to tak nějak málo. Nechci říct, že by byly špatné, to ani v nejmenším, ale jak už jsem řekl... na soutěž v designu je to málo. Proto jednička za originalitu.

Trojku za ingredience nedávám často, ale tady mě opravdu nadchlo, jak byly dvě ingredience

začleněny do mechanik – koruna do úplatků, hvězdy do vlastností postav. A obě dvě mají i jinou interpretaci!

Obratník kozoroha by mimochodem mohl být skvělým „miniscénářem“ k existujícímu systému, nebo třeba nástavbou nějakého existujícího univerzálního systému, jako je Fate. Díky absenci (skoro) pravidel by se to dalo sloučit vlastně bez práce.

Náhodné podněty:

- Musel jsem se usmívat, když jsem četl, jak autor nenápadně míchá historii, mytologii a fabulace. Spousta názvů má skryté významy a to jsem si jistý, že jsem je zdaleka nechytíl všechny.
- Třídě lodí jsou fajn, ale hra jednoznačně potřebuje jejich obrázky! No, možná je nepotřebuje, ale s nimi by to byla bomba.

MYTKO

Atmosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	3

Toto bola prvá hra, ktorú som čítal a nasadila latku očakavania hodne vysoko. Hra ma zaujala nielen po obsahovej stránke, ale páčila sa mi i grafická úprava a námet.

Hra sa na mňa pôsobila hotovým a uceleným dojmom. Nakoniec som v nej však objavil zopár nejasností, ktoré však autor poľahky vysvetlí/opraví.

Mechanika nepočíta s možnosťou (alebo ak áno, tak som ju prehliadol), keď postava rieši činnosť, ktorá nespadá pod žiadne z jej znamení. Ja by som si predstavoval, že jednotka na kocke znamená vždy úspech.

Druhá vec, ktorú by som vytkol, sú pravdepodobnosti úspešnosti. Zdajú sa mi extrémne malé. Aj keď riešim činnosť, ktorá spada do môjho slnečného znamenia (kde mam najväčšiu na úspech), tak na beproblémový úspech mám šancu len v 6,25%. Na úspech s komplikáciou to je 25%. Asi by som odporučil upraviť tabuľku s požadovanými úspechmi o jeden stupeň (vihodil by som možnosť, ktorá momentálne nastáva pri jednom úspechu, tento stav je podmnožinou výsledku s dvoma úspechmi).

PEEKAY

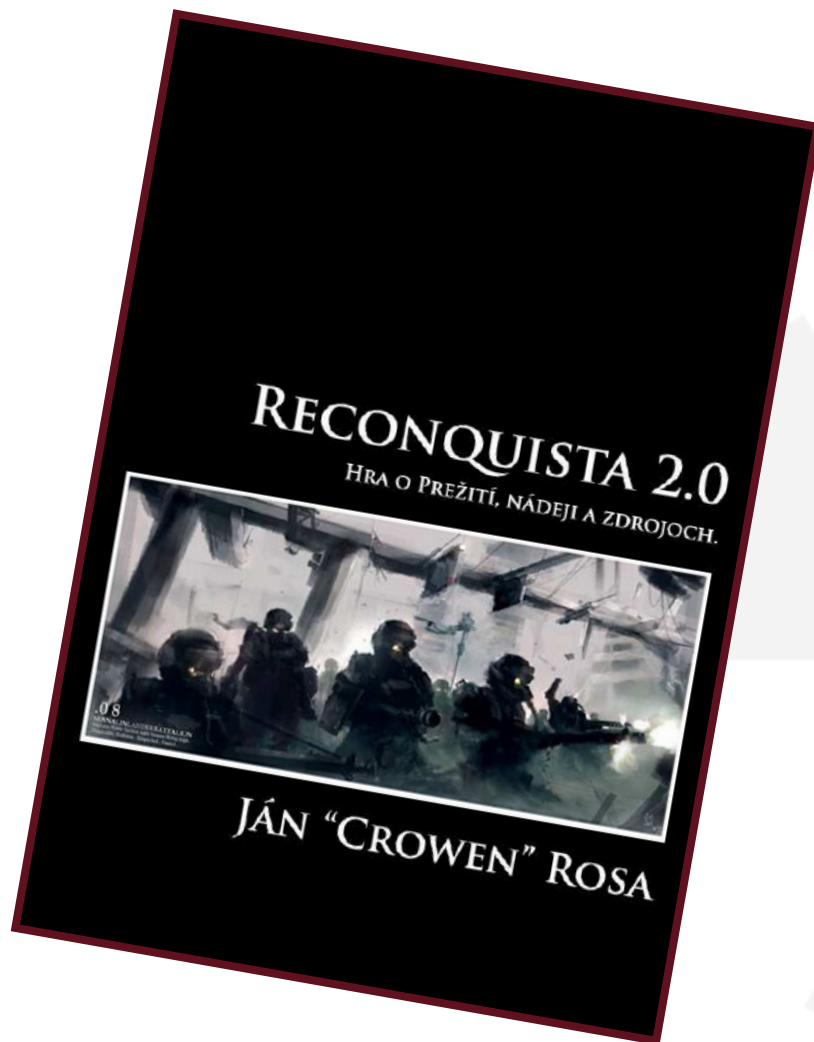
Atmosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	3

Atmosférický úvod ma zaujal, živo vykresľuje zvyky ľudstva roztrúsené po celej slnečnej sústave iba s minimálnym vzájomným kontaktom. Prostredie sa zdá byť bohaté na intrigy a potenciál pre hry

o nezávislých pašerákoch. Vyhodnocovacia mechanika (vrátane úplatkov) je vtipne podaná a do hry sa dobre hodí, aj keď je nastavená dosť striktné (uspieť v hode kompletne). Predpokladám, že autorským zámerom tu bolo motivovať hráčov, aby si kupovali úspech, ak im na jeho dosiahnutí aspoň trochu záleží. Nemám pochyby, že skúseným hráčom bude určovanie zámerov a negatívnych dopadov pri hre dobre fungovať, možno by som ale ocenil trochu viac sprievodného textu (akú škálu má mať jeden konflikt?).

Použitie astrologických znamení ako atribútov je pekné, aj keď sa trochu obávam, že ku hre bude vytlačená tabuľka aspektov nevyhnutnosťou. Predpripravené postavy sú stručné, ale páčia sa mi – rád by som si zahral za ktorúkoľvek z nich. Sekcia s tipmi na hru obsahuje dostatok materiálu na to, aby som si dokázal predstaviť podľa nej viesť hru, považujem ju teda za dostatočnú. Trochu sa obávam o potenciál znovuhrateľnosti, hra kladie hráčske postavy do pomerne jasne špecifikovanej situácie a neviem, či by ma bavilo hrať tretíkrát to isté. Na druhú stranu, hra z mechanického hľadiska nie je nijako viazaná na situáciu, popísanú v úvode.

Ešte jedna nejasnosť k systému: predpokladám, že hody na znamenie, ktoré postava vôbec nemá, uspievajú na hodenú jednotku? V pravidlách sa toto vôbec nerieši, ale toto by mi prišlo ako prirodzená odpoveď.



Reconquista 2.0

napsal Ján "Crowen" Rosa

Rok 2441. Ludstvo vzlietlo ku hviezdám. Kolonizovalo Mesiac, Mars, opustilo Slnečnú Sústavu a našlo systém Sheba, v ktorom sa nachádza niekoľko desiatok viac menej obývatelných planét. Zatiaľ nenarazilo na inteligentnú formu mimozemského života, iba na faunu a flóru. Zabývalo sa na planétach a planétkach čo najviac podobných Zemi, na orbitálnych staniaciach, asteroidoch, ťažobných komplexoch a umelých habitatoch na aj pod povrchom planét s nedýchatelnou atmosférou.

Ludia opustili Slnečnú Sústavu, ale fanatizmus, náboženstvo, nenávisť, rasizmus a neznášanlivosť si zobrali so sebou. V pohraničí medzi jednotlivými ríšami je život drsný, authority sú ďaleko v bezpečí centrálnych planét, ľudia každý deň doslova bojujú o zdroj jedla, surovín a kyslíka. Piráti prepadávajú obchodné a nákladné konvoje, teroristi útočia na rôzne ciele, bujnie otrokárstvo a zločin. Hra sa odohráva v pohraničí medzi priestorom ovládaným Novou Britániou a Svätým Islamistickým Kráľovstvom. Nová Británia a SIK sú v konštantnom vojnovom stave, niečo medzi studenou vojnou a ozajstnou vojnou, pretože žiadna z veľmocí nemá prostriedky na celo-systémovú vojnu.

Hráci predstavujú členov komanda Vesmírnych Marinákov Jej Velicenstva. Ich komando patrí pod brigádu Richard Levie Srdce, ktorá má v popise práce špeciálne úlohy, boj v týle nepriateľa, prieskum a záchranné operácie. Hra začína uprostred akcie smrtou veliteľa jednotky, postavy si musia zvoliť nového.

7. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	2	2	3	7
Hratelnosť	3	2	3	8
Originalita	1	2	1	4
Ucelenosť a srozumiteľnosť	2	1	1	4
Využitie ingrediencií	3	3	3	9
	11	10	11	32



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	2
Hratelnost	3
Originalita	1
Ucelenost a srozumitelnost	2
Využití ingrediencí	3

Konečně jsme se dočkali nějaké politicky nekorektní hry :) Těžko se mi strhnuje, jaký dojem mám z Reconquisty, ale kdybych to měl zkusit nějak stručně, tak možná: „pocitivá, řemeslná práce“. Nedokážu najít nic, co by mě bylo do očí – jak pozitivně, tak negativně – je to prostě příjemná, vyvážená hra. Zprvu mě zarazil rozsah, ale nakonec se ukázalo, že je tam vlastně jen jedno pravidlo (vyhodnocování) doplněné o tuny příkladů, seznamů, generátory... Právě generátory jsou věc, kterou nemůžu dostatečně vynachválit. Líbí se mi možnost vytvořit si misi, planetu, organizaci. A těm, kdo nemají náhodu rádi, poslouží tabulky aspoň jako zdroj inspirace.

Jen s generátorem scén mám trochu pochybnosti – nechce se mi věřit, že náhodně vygenerovaná scéna smysluplně zapadne do stávajícího příběhu. Taky ukázková mise má předem rozepsané pořadí scén, a opět – nechce se mi věřit, že to bude fungovat, co když se postavy rozhodnou udělat něco jiného, co když v průběhu hry vznikne zajímavá zápletka, se kterou se předem nepočítalo? Působí to příliš svázáně, ale hádám, že to bude spíš vinou nechtěného a špatným vysvětlením.

Není mi příliš jasné, co je obsahem hry. Na jednu stranu jsme vojenská jednotka, která má

plnit nějakou misi (prostě válečný film), na druhou stranu má každá postava své osobní cíle. Přijde mi, skoro jako kdyby se mise a cíle navzájem vylučovaly (leđa že by si hráči pečlivě volili cíle splnitelné v průběhu vojenských misí). Tohle zmatení je jediné, co mi brání dát hratelnosti trojku.

Musím ovšem vynachválit ingredience, každá z nich je využita hned několikrát a použití koruny jako britské královské koruny je prostě geniální.

Náhodné podněty:

- „Každý hráč, ktorý sa nezúčastňuje konfliktu, môže pridať alebo odobrať jednu lubovolnú kocku (...)“ – Má to nějakou oporu ve fikci, nebo je to čistě pravidlové opratření bez opory v herním světě?
- Rány v konfliktu. Opět – má to nějaké projevy v herním světě? Je mi jasné, že ano, ale chtělo by to tam napsat.
- Marína Jeho veličenstva, nebo Jejého veličenstva?
- Může se použít jen jeden bod osudu za sezení. Proč? Zprvč, mám jich pak zbytečně moc. Zadruhé, dokážu je pak získávat rychleji, než mi budou ubývat.
- Ta nahá ženština u popisu islamistů je krásné kouzlo nechtěného :)

MYTKO

Atmosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingrediencie	3

Prí čítaní hry som sa nemohl zbaviť dojmu, že si autor na plecía viac, ako je v ľudských silách možné z vládnuť za tak krátky čas a je to hodne poznať. Námet na hru, prostredie a celé pravidlá pôsobia značne útržkovito a nedokončene. Mal som z nich dokem, ako keby to bola skôr osnova, podľa ktorej sa autor chystá písať hru. Hra obsahuje mnoho nástrelov, ktoré ostali len načrtnuté a nedokončené.

Páčila sa idea fungovania mechanickej ingrediencie. Špecialne možnosť pomôcť spoluhráčovi cez vlastný neúspech, a tým zlepšiť vlastnú karmu, ma zaujala. Nanešťastie tak ako pri mnohých iných prípadoch, obsahuje táto mechanika nejasosti. Čo znamená jeden neúspech pri osude? Prečo je obmedzenie na jedno použitie osudu za 2-3 hodiny? Ako a kedy sa určuje nový osud? Prečo by som si mal voliť neúspech v hodoch, kde nemôžem podporiť spoluhráča?

Samotný vyhodnocovací model je, ak ma pamäť neklame, inšpirovaný hrou *Sorcerer*. S rozšíreniami a doplnkami, ktoré autor vymyslel poskytuje zaujímavý potencial, ale bohužiaľ len potencial. V chaose popisu mechaniky, som sa strácal a strácali sa mi pointy jednotlivých využití.

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	3
Originalita	1
Ucelenosť	1
Ingrediencie	3

Úvodný popis herného prostredia znie zaujímavo a vykresľuje javisko bohaté na konflikty. Dobrým nápadom je zahrnúť do úvodného opisu aj informácie, o čom hra je a o čom nie je. Rovnako aj blok „čo potrebujete ku hre“ je vítaný (a páči sa mi pozornosť, ktorú venuje organizačným aspektom hrania).

Systém je podaný prehľadne a zrozumiteľne. Zaujala ma idea, že hráči nezúčastňujúci sa konfliktu môžu na mechanickej rovine ovplyvňovať jeho priebeh pre ostatných vymieňaním kociek v ich bankoch. Inak vidím jasnú inšpiráciu *Sorcererom*, resp. *Hot Warom* (ktorý z neho sám vychádza). Pridelovanie Rán a komplikácií je vyriešené elegantne, aj keď pri hre by som asi spočiatku tápal, kedy dostávam trvalú a kedy dočasnú Ranu.

Rozmýšľam nad tým, či je vhodné obmedzovať počet konfliktov v scéne na jeden – toto najlepšie funguje, keď hra používa vyhodnocovanie konfliktov a v konflikte sa hrá o právomoci nad zvyšným dopadom scény. Mám však dojem, že táto hra bude prirodzene tiahnuť skôr k vyhodnocovaniu činnosti – viem si ľahko predstaviť situácie, kedy si výsledok jedného konfliktu priam pýta ďalší konflikt. Vtedy budú musieť hráči buď toto pravidlo opustiť, alebo hru potlačiť iným smerom, ako

by sa pýtalo. Nemyslím, že by opustenie tohto pravidla hru negatívne ovplyvnilo (a nemám dojem, že jeho prítomnosť jej niečo pridáva), skôr naopak. Ciele z *Hot War* mi neprídu ako niečo hodné kopírovania – potenciál je tam z veľkej miery nevyužitý. Keďže v tejto hre ide o bankový systém, myslím že by kludne prežila niečo ako „ak sa hod týka cieľa, pridajte do banku alebo z neho uberte toľko kociek, koľko je rozdiel + a – v cieľi doteraz“.

V mechanike *Osudu* mi nie je celkom jasné, či pri rozhodnutí sa pre neúspech najprv zahodím jeden tmavý žetón a až potom skonvertujem jeden zo zvyšných (a teda toto nemá zmysel robiť, keď mám posledný tmavý žetón), alebo reálne vymením tmavý žetón za svetlý. Taktiež si nie som istý, či obmedzenie na jedno použitie za sedenie zbytočne nezabíja potenciál mechaniky, inak sa mi ale pozdáva a myslím, že bude dobre fungovať. V súvislosti s *Osudom* ma ešte napadá otázka, či postáva dostane Bod skúseností aj za konflikt, ktorý vyhrala použitím svetlého žetónu. Predpokladám, že áno, bolo by však dobré to v texte spomenúť. Taktiež by ma zaujímalo, či je možné si Body skúseností odkladať medzi konfliktami. Ak áno, je relatívne ľahké získavať hodnotu (čo je niečo, čo by sa asi malo diať primárne medzi misiami, v rámci nej iba veľmi výnimočne) a tvrdenie, že každý konflikt zanecháva následky nie celkom platí.

Genetickými pokusmi zmutované mamuty vo vzorovom dobrodružstve pobavili, škoda že nie je dopísané. Celkovo je obrovská škoda, že autor nemal dostatok času hru dokončiť a tak na mnohých miestach nájdeme namiesto zamýšľaného obsahu iba červené poznámky „dopísať“ (štýl

písania a kompletnosť toho, čo je dokončené naznačuje, že by som dal bez problémov 3 body za ucelenosť). Našťastie vybrané obrázky dost jasne sprostredkujú atmosféru, ktorú mal autor na mysli.

Štýl, ktorým je písaná časť o príprave a tvorbe príbehu sa zdá byť zameraný hlavne na neskúsenejších hráčov. Generátor misií tomuto napomáha, aj keď príklady na jeho použitie ma trochu zmiatli, mám dojem že celkom nekorešpondujú s textom. Priebeh hry je popísaný dostatočne opisne na to, aby som si vedel pri čítaní spraviť jasnú predstavu.

Veľmi oceňujem priloženie zoznamu vhodných mien, dúfam že sa *Reconquista* niekedy dočká aj dokončenia a bude obsahovať takéto zoznamy pre všetky národy. Obzvlášť zaujímavé by mohli byť zachytenie multikulturality niektorých krajín v týchto zoznamoch. Pekné je zapracovanie elementov „hviezda“ a „koruna“ do insígnií hodnosti, ako aj ingrediencia zmysluplného neuspievania vo forme neuposlušnosti rozkazu.

Tajomstvá zverokruhu

napsal Andrej Tokarčík



Žijeme v modernej dobe, dennodenne pracujeme s najmodernejšími technológiami, len aby sme mohli vynájsť iné, ešte novšie a účinnejšie. Ochrana prírody stojí iba na pár fanatikoch. Veda so svojím racionálnym prístupom úplne vylučuje akúkoľvek vieru či mágiu. Nadprirodzeno neexistuje. Nemôže. Toto presvedčenie však môže vyvrátiť práve ten kus mágie, neviditeľná pečať každému daná už pri narodení, ktorá všetkých sprevádza – síce zväčša nepriamo – po celý život. Znamenie zverokruhu. Jeho odmietanie sa totiž stáva osudným.

Cez hviezdy a planéty sa znamenia stali celkom bežnou súčasťou sveta okolo nás. Nikto sa nad nimi nepozastavuje, považujú sa za pamiatku na doby dávno minulé, doby temna, kedy sa podľa nich odpovedalo na tie najdôležitejšie otázky. A pri tom sú stále opradené tajomstvami nejednému berúce spánok, ktorých odhalenie čaká práve na vás.

Tajomstvá zverokruhu sú príbehová hra pre troch hráčov. Vaším cieľom ako hráčov bude v rámci hry vybudovať čo najlepší príbeh (možno svojím spôsobom lyrický a surrealistický) s ktorým bude každý spokojný, skrz spoločné rozprávanie.

5. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	2	3	3	8
Hratelnosť	1	1	1	3
Originalita	2	3	3	8
Ucelenosť a srozumiteľnosť	3	3	3	9
Využití ingrediencií	2	2	2	6
	10	12	12	34



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	3
Využití ingrediencí	2

Perfektní, naprosto perfentní provedení, a to jak po stránce grafické, tak po stránce textů. Autor si dal záležet s vysvětleními i příklady. Vše, počínaje úvodní kapitolou na téma „jak se tohle vlastně hraje“ až po ukázkové scénáře na konci, je psáno tak, aby nebyly žádné pochybnosti o tom, jak se co hraje, kdo má co kdy říct, jak hra začíná a končí. Super.

Z mých zkušeností s hrami bez Vypravěče (vaše se mohou lišit) soudím, že ke hře jsou nutné dvě věci. Zaprvé: vhodný mix inspirace, omezení, mantinelů a volnosti, aby se hráči měli vždy čeho chytit, nikdy se nezasekli, ale zároveň měli dost svobodu. I tohle je skvěle zvládnuto, byť někdy mi to hlava nebrala (hlavní postava se musí jmenovat Tomáš? psychatři jsou vždy zlo?) – to asi bude ten surrealismus :) . Mám však velké výhrady k tomu, že se scény musejí napsat předem a teprv pak odehrát. Podle mě to nemůže fungovat, nebo minimálně to bude fungovat hůř, než kdyby se vymýšlely v průběhu. Často se ti stane, že události jedné scény tě inspirují k jiné scéně – co pak, když máš vše pevně dáno? Co když chceš nějak zamíchat postavami nebo vybudovat vztah s postavou, která se objevila v minulé scéně? Přijde mi to přespříliš svazující.

Zadruhé: ze hry se nesmí vytratit hra, což se tady bohužel stalo. I „freeform“ hry potřebují nějaké herní prvky – nemyslím nutně pestré mechaniky nebo tabulky pro náhodné generování prvků, ale hlavně třeba konflikty mezi hráči (ne postavami), cíle a překážky, hráče, kteří sledují vlastní agendy... a když už nic jiného tak aspoň možnost hýčkat a rozvíjet svou postavu (což tady není). Něco, co udrží pozornost hráčů a zpestří to dvouhodinové povídání. Možná se stýkám se špatnými lidmi, ale měl bych problém sestavit tříčlennou skupinku, která by byla ochotná dvě hodiny „jen tak povídat.“ Zkoušeli jsme hrát bez Vypravěče mnohokrát a vždy dojdeme k závěru, že je přinejmenším nutná nějaká opozice – aby jeden hráč chtěl, aby postava „něčeho dosáhla“, a druhý se mu to „snažil překazit“. Vkládá to do hry dynamiku, drama, nepředvídanost.

Sečteno a podtrženo: předem dopodrobna rozepsaný scénář, neexistence jakéhokoliv „soupeření“ a nemožnost zvrátů povedou podle mě k příliš předvídatelné hře. To není zábavné, alespoň podle mě ne... proto jedna za hrátelnost. Ale je to jen drobná vada na kráse jinak skvěle odvedené hry.

Náhodné postřehy:

- „Vedľajšie postavy (...) Nemal by sa s nimi v rámci hry budovať žiaden vzťah.“ Proč ne? Nebude hra bez vztahů s okolím příliš fádni? Proč se nemůže stát, že v jedné scéně náhodou někoho potkám a pak se ukáže, že ten člověk zcela zásadně promění můj život?
- Prohod' strany 5 a 6 :)

- Technická: Měl jsem problém si uvědomit, že všechny scény se připraví předem a teprv potom se hrají. Je to tak cizí koncept, že by ho to chtělo víc zdůraznit, napsat víc explicitně.
- Můžu v průběhu scény uvést novou postavu, kterou nemám napsanou ve scénáři? Co když se stane něco, kdy si říkám: „Teď by bylo super, kdyby to viděl XYZ?“ Co když chci odehrávat scény, kde – podobně jako v reálném životě – nejsou všichni přítomni od začátku, ale mohou přicházet a odcházet? Musím s tím počítat předem a napsat si ty postavy „do zásoby“?

MYTKO

Atmosféra	3
Hratelnost	1
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	2

Túto hru musím veľmi pochváliť za atmosféru a nádory ako dosiahnuť požadovanú atmosféru. Pri jej čítaní sa mi pre očami premietali scény z rôznych filmých thrillerov a hororov. Odporučil by som ju ako inšpiratívny materiál každému, kto plánuje pripravovať hororovú hru. Bohužiaľ ako hru by som ju odporučiť nemohol. Pri čítaní pravidiel som hovoril „Super, viem ako má hra vyzerieť. Ešte sa tak dozvedieť, ako sa má hrať.“ Nanešťie som sa nedozvedel ako sa má hrať, nenašiel som nič čo by som považoval za hru (v zmysle GAME).

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	1
Originalita	3
Ucelenosť	3
Ingrediencie	2

Grafická úprava hry je pôsobivá a páči sa mi, že hneď na obálke je napísané, pre koľkých hráčov je hra určená. Tento trend pokračuje v úvode, kde autor jasne špecifikuje, na čo je a nie je hra vhodná. Tento prístup mi je sympatický a vďaka nemu sa mi hra dobre hodnotí, keďže mám jasne stanovený rámec.

Téma hranice medzi normálnosťou a šíalenstvom je zaujímavou, aj keď ťažkou témou. Trochu ma zaráža požiadavka, aby sa s vedľajšími postavami nebudoval žiaden vzťah a rád by som zistil, čo k tomu autora viedlo. Príklady na mňa pôsobili ako autentický zápis z playtestu, čo oceňujem – dodáva to hre živosť a uľahčuje čítanie. Moju pozornosť taktiež pritiahli básničky ku jednotlivým znameniam – ide o vlastnú tvorbu autora, alebo sú odniekiaľ prebraté? Kooperatívny výklad básne bude zaujímavým elementom, aj keď asi nebude sedieť úplne každému (sú ľudia, ktorým básne jednoducho nič nehovoria). S tými istými ľuďmi by sa po viacerých opakovaní asi obohrali, ale vzhľadom na zámer hry by toto nemalo byť problémom.

Až v polovici textu som pochopil, prečo sa hlavná postava volá Tomáš. Celkovo mám dojem, že autor má tento a ďalšie detaily dopodrobna premyslené a je veľká škoda, že sa s nimi nepodelil

v dodatku či autorskom komentári (možno postranné okienka v rámci textu?). Niektoré veci som zachytil, ale mám pocit, že mi mnoho iných uniklo – a to je škoda.

Som trochu skeptický voči pevne danej poslednej scéne. Povinná náplň je v poriadku (a viem si predstaviť, že to bude impresívna bodka za atmosferickou hrou), ale mám dojem, že by sa zo scény dalo vyťažiť viac – teraz je hra príliš reštriktívna. Navrhoval by som umožniť hráčom do scény vložiť aj ďalšiu náplň, ak cítia potrebu.

Podobne ako pevná posledná scéna s presne nadiktovaným obsahom sa mi nepozdávajú povinné scény. Chápem, čo chcel autor dosiahnuť, ale obávam sa, že toto opatrenie spôsobí v prvom rade stratu znovuhrateľnosti. Navrhoval by som rozšíriť zoznam o ďalšie položky a pravidlo zmeniť na „musíte použiť tri z týchto náplní scén“.

Nabádanie autora k nekonzistentnému rozprávaniu ma zarazilo – myslím, že to skôr pokazí dojem z hry ako umocní pocit šíalenstva. Hre by asi prospelo pridanie ďalších návodných textov a námetov, ako pracovať s inkarnáciou. To je (aspoň pre mňa) koncept, ktorým som mal problém dobre viesť aj v iných hrách, preto by ma zaujímali autorove nápady. Nevie, či som správne pochopil, že sa najprv napíše scenár pre celú hru, tento sa následne odohráva a je záväzný. Ak je to naozaj takto, príde mi to veľmi zvláštne a zamýšľam sa, v čom vlastne potom bude spočívať zaujímavosť odohrávania jednotlivých scén. Obzvlášť v kombinácií s jediným protagonistom, nad ktorým nemá nikto „vlastníctvo“ sa bojím, že všetko podstatné

sa povie už v scenári a keďže sa ho musia hráči pri líčení držať, niet miesta pre prekvapivé zvraty. Toto je koniec-koncov jasne vidieť aj na príklade líčenia scény. Hráči tam 10 minút rozprávajú, no vlastne nepovedia nič navyše k tomu, čo celý čas stálo v scenári. Skúsil by som sa zamyslieť a nejakým spôsobom do hry zakomponovať práve možnosť nečakaných odhalení či iného obohatenia/pozmenenia líčenej scény oproti scenárovému popisu.

Posledná strana (ktorá je naplnená slovami v rozličných veľkostiach v akomsi asociatívnom obraze) vyzerá inšpiratívne, škoda že sa nejakým spôsobom nevyužíva v hre. Čo je naopak využité vynikajúco sú postranné krabičky s komentármi, dávajú hre výbornú atmosféru. Podobne aj vzorové scenáre sa výborne čítajú – pôsobia však ako plnohodnotný zápis z odohratej hry, nie námet na odohranie. Mám dojem, že autor si hru predstavuje s podobnou atmosférou ako filmy Davida Lyncha – tie si nedokáže užiť každý, a ešte menej ľudí by ich dokázalo tvoriť.

Za hranice nevšedních dní

napsal OnGe



Byli jste už všude a zkusili všechno? Tohle jste ale zaručeně neviděli! Naše kancelář nabízí jako první možnost podívat se na vzdálenou planetu nazvanou jejími obyvateli Xfrg-Saée-Gňrou, což znamená „Bezodný pramen neobvyklých zážitků“. Místní obyvatelé jsou roztomilí, malí a chlupatí, lezou po stromech a valí na turisty svá roztomilá kukadla. Další, ještě menší a ne až tak chlupatí obyvatelé, žijící v méně zalesněných oblastech zas rádi pobaví neokoukanými artistickými výkony a průzkum prokázal přítomnost vyspělé podmořské civilizace, jež vám může nabídnout neopakovatelné kulinářské zážitky.

Až se pro vás za měsíc či dva vrátí naše luxusně vybavená mezihvězdná jachta, nebude se vám chtít odejít. Přihlaste se ještě dnes!

Za hranice nevšedních dní je RPG o tom, co se může stát na jedné zapadlé planetě, kam začne pochybná Uf Ounská cestovní kancelář vozit znuděné a zhýčkané turisty, navzdory zcela nedostatečnému průzumu této planety. Turisté tak na místě mohou zjistit, že roztomilí Chundeláči sice valí svá velká kukadla, ale vždy od někud z korun stromů, kde nejsou vidět, že Zloprcci sice předvádějí neobvyklé akrobatické kousky, ale že to nedělají pro pobavení turistů, ale proto aby se jim po turistech lépe střílelo a že Chapadlóni sice dokáží kulinářské zázraky, ale turisté mohou být na večeři pozváni spíš jako hlavní chod.

8. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	2	3	3	8
Hratelnost	1	2	2	5
Originalita	2	3	3	8
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	2	6
Využití ingrediencí	1	1	2	4
	8	11	12	31



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	2
Využití ingrediencí	1

Za hranice nevšedních dní jsou vlastně dvě hry na jednu – ta první je hra, kterou aspirují být, ta druhá je hra, jíž doopravdy jsou. Úvodní reklama slibuje dobrodružnou akci pro znužené cestovatele, kteří si mohou zaplatit zájezd na planetu nevšedních zážitků. Já jako hráč očekávám dobrodružství, odlehčenou akci, svižný průběh hry a absurdní humor připomínající Stopařova průvodce po galaxii. Následující hodnocení bude na hru nahlížet optikou právě těchto očekávání.

Vidím dva hlavní body, kde se provedení hry odchyluje od jejího záměru. V první řadě jsou to pravidla, která mi přijdou pro svižnou, dobrodružnou hru nevhodná. Místa jsou zbytečně komplikovaná, například když se má počítat skládání zloprcků do „bojové formace“ – hemží se to tam sčítáním, předpoklady, bonusy a postihy, a vůbec to neodpovídá mé představě svižnosti. Boj je ještě pomalejší. Potom se do hry vloudila pravidla, která mi přijdou zcela nadbytečná. K čemu jsou mi pravidla pro počítání majetku a kontakty na planetě, kde jedna rasa mě bude chtít na potkání zabít, druhá sežrat a třetí jsou primitivní opice žijící v pralese? A nebo jinak... k čemu jsou mi kontakty a majetek v lehké, dobrodružné hře, kde jdu vykrádat pyramidy? To jsou spíše pravidla pro vážnější, možná až intrikánské kampaně odehrávající se ve

městech, pro akční hru je to zbytečná míra detailů. Působí to na mě silně GURPSoidně, ale GURPS rozhodně není dobrá volba pro svižné, odlehčené hry.

Co je horší, pravidla v zásadě neřeší nic jiného než boj. Inzerát na výlet na cizí planetu ve mě vyvolal očekávání nejen přestřelek, ale i zběsilých honiček, plížení a přepadávání, prolézání tajemných prostor, hledání pastí, atd. Pravidla ale řeší tvorbu postavy, pak nákup zbraní a zbrojí, pak boj a pak příklad boje. Jakékoliv nebojové záležitosti jsou odbyty tím, že si na ně můžu hodit. Tečka. Je to škoda.

Druhý bod, kde se hra odchyluje od úvodní prezentace, je samotný styl hry. Čekal jsem, že postavy budou skupinka turistů na zajímavé planetě – to je podle mě nosný koncept, velmi zábavný, velmi hratelný. Hra se od něj ale velmi rychle odchýlí, v konečném důsledku se hraje za příslušníky domorodých ras, kteří se navzájem kosí hlava nehlava, a jakýkoliv turismus se úplně vytrácí. Možnost hrát za domorodé rasy je podle mě velkým krokem vedle. Tak, jak jsou prezentovány, jsou rasy vhodné spíše jako NPC, ale nedokážu si je představit ve hře. Navzájem se nesnáší, nekomunikují, chtějí se zabít a to je asi tak vše. Vážně nevím, jak za ně hrát.

Mé rozpaky ostatně ilustrují přímo příklady v textu. Ukázkové postavy mají totálně protichůdné cíle. Chundelka nemluví s chapadlóny, Boural a Skácel chtějí všechno zabít a Octavius chce všechno sežrat. Oficiální příklad hry začíná tím, že postavy se potkají a okamžitě po sobě začnou střílet. Vypravěč konstruje slovy: „zkuste se prosím nepozabíjet hned za začátkem.“ Bohužel, myslím že zůstane nevslyšen a že hra je nastavena tak, že to ani jinak dopadnout nemůže.

Je to škoda, koncept vesmírného turismu má velký potenciál. Pro budoucí vývoj bych proto

doporučil osekát ze hry nadbytečnosti (méně je někdy více!), a naopak se snažit se cíleně rozvíjet turistickou myšlenku dodáním nových prvků. Nejen pravidly, ale třeba i tím, jaké „materiály“ hra nabízí. Chce to víc námětů na zajímavá dobrodružství, lokací, předmětů záhad, ras nebo příšer... zkrátka čehokoliv... s čím by šlo interreagovat jinak než bojem. Odmyslím-li si boj, jsou Hranice v tuhle chvíli příliš prázdné.

Náhodné postřehy:

- Musím vyzvyhnout styl a vtipnost. Je to vážně jako od Douglase Adamse, a drobné vtipky jsou všude. Grillomix je zbraň, co navíc dává +2 na vaření? Brilantní!
- Je někde napsáno, kolik bodů stojí při tvorbě postavy zvyšování statistik? Nějak jsem to nenašel.

MYTKO

Atmosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingrediencie	1

Toto dielko, minimálne jeho prvú polovicu, počítam medzi jedno z najosviežujúcejších čítaní z tohto ročníka súťaže. Dobře som sa pri ňom pobavil a s chuťou ho prečítal prvú polovicu. Páčil sa mi hlavne nástrel na humorné prostredie a prísľub odľahčenej hry s nevšednými kulinárskymi témami. Škoda, že autor týmto smerom nešiel aj pri písaní hry. Výsledkom paródia na klasický herný model, pritom pri troche

snahy sme mohli dostať hru, ktorá nebude groteskou, ale ktorá by pomáhala vytvárať groteskné príbehy.

Popis herných objektov sa mi zdal príliš zložitý. Podľa mňa by stačilo menej spoločných vlastností so špecifickými rozšíreniami pre rôzne podtriedy (chundeláč, chapadloun, ...) objektov. Chýbalo mi aj spoločné rozhranie pre podtriedy „živý“ a „neživý“. Takéto spoločné rozhranie by sa mohlo točiť napríklad práve okolo kulinárskeho umenia (nutričná hodnota, cena na čiernom trhu, lahodná chuť), alebo okolo ľubovolnej inej témy.

Pre vyhodnocovanie konfliktov, by podľa mňa stačila jedna mechanika. V takejto malej hre mi pripadá, venovať špeciálne pravidlá strelbe a chladným zbraniam, ako zbitočnosť. Stačí jedna univerzálna mechanika.

Čo mi v hre najviac chýbalo je práca s ingredienciami. Videl som tam náznaky ingredinecie hviezda a hranica, ale prišlo mi, že sú len do počtu a nepracuje s nimi. Keby v hre neboli, tak sa v podstate nič nedeje.

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	2
Originalita	3
Ucelenosť	2
Ingrediencie	2

Zo štýlu, ktorým je hra písaná, presakuje obrovské množstvo zábavy, ktoré si autor užil pri jej vytváraní. Vlastnoručné ilustrácie tento dojem iba posilňujú a vynikajúco sa do hry hodia. Predstavená planéta (ktorej meno neviem ani napísať, nieto ešte vysloviť...

čo je v tomto druhu hry rozhodne plus!) svojim popisom spôsobila nejedno rozosmianie sa. Podobne aj popisy rás sú svieže a zábavné.

Oceňujem množstvo inšpiratívneho materiálu, ktorý autor poskytuje – od popisu geografie, cez rasy až po zaujímavé lokácie kompletne aj s háčikmi pre dobrodružstvá. To všetko stručným, ale čítavým a výpovedným štýlom. Zrozumiteľnosť je veľkým plusom aj pri popise vyhodnocovacieho systému – pri ňom sa ale trochu obávam efektu vysokej schopnosti. Obtiažnosť 1 nemá zmysel pri schopnosti 7+ (prakticky automatický úspech), obtiažnosť 2+ zasa nemá zmysel pri schopnosti 1-6 (zaručený neúspech). Táto dichotómia podľa mňa spôsobí problémy GMovi pri určovaní obtiažností, obzvlášť pri skupinovom hode (kde budú postavy s rozličnými schopnosťami).

Prvok hrania za viacero postáv naraz ma prekvapil a pobavil. Možno by bolo dobré trochu viac ho rozpísať. Keďže si medzi sebou tieto postavy delia hráčov bodový rozpočet, možno by sa hodilo vyžadovať medzi nimi nejaké prepojenie (v duchu hry dostatočne uletené, napr. mentálne siamské trojičky). Niektoré elementy systému sa mi celkom nehodia do ľahkého poňatia hry (napr. matematika a množstvo hodov pri nosení Zloprckov navzájom).

Buď v pravidlách pre tvorbu postavy nie je napísané, za koľko bodov sa zvyšujú schopnosti nad hodnoty, ktoré postava dostáva za rasu, alebo to je príliš nevyrazné a uniklo mi to. Taktiež som bol zmätený z poznámky „všetky rasy majú Hodnotu 50/50“ – popisy rás rozhodne udávajú iné čísla. Žeby artefakt zo skoršej verzie?

Bojový systém pri strelbe vyzerá použiteľne, aj keď dosť náročne na použitie (množstvo hodov a účtovníctva na jedno kolo boja je pomerne vysoké).

Zvážil by som prerobiť napríklad Absorbciu na jednoduché odpočítanie zo zranenia (takže vlastne opak vlastnosti Škody u zbraní), ušetrí sa tým jeden hod pri každom útoku. Naproti tomu útok na blízko vyzerá dosť zbesilo: útoky z obrany, proti ktorým sa môže nový obranca (pôvodný útočník) brániť, čo ho síce nestojí obranu, ale zato pri svojom útoku na pôvodného obrancu bude musieť zahodiť polovicu úspechov... už ste sa stratili? Túto časť pravidiel by som určite zjednodušil (plus by som vypustil dve tretiny v strelbe do bojovníkov v kontakte) – koniec-koncov ju nepoužíva ani sám autor v ukážkovej hre.

Prítomnosť ukážkovej hry je veľkým plusom, ilustruje ako si autor predstavuje hru v akcii. Aj tak by som ale ocenil nejakú (akokoľvek drobnú) sekciu o tom, ako viesť hru, ako pracovať s cieľmi postáv atď. Napríklad z komentáru na začiatku ukážkovej hry usudzujem, že autor hru pôvodne myslel ako družinovku – predpokladal ale pri takejto hre, že postavy budú mať spoločné ciele? Že budú jednej rasy? Odpovede na tieto otázky by mohol dávať samotný text, takto si ich žiaľ môžem iba domýšľať.

Na záver mám ešte dve drobné výtky. Niektoré pravidlá sa čitateľ dozvie až pri študovaní príkladu úplne na konci (trebárs, že za ciele a zásady sa pridávajú a uberajú kocky prihody). Toto je mínus pri situácii, kedy si matne spomínam, že som „niečo v tomto duchu“ čítal v pravidlách, ale potrebujem si pozrieť presnú formuláciu. Mäť druhý komentár sa týka využitia ingrediencií. S výnimkou hviezdy ich príliš v hre nevidím. Škoda, že autor nezahrnul aspoň drobný autorský odstavec o tom, ako ktorú ingredienciu myslel – takto mi pravdepodobne niečo uniklo a dám nižšie bodové hodnotenie.

Za sloupy Heraklovými

napsal Tindo



ZA SLOUPY HERAKLOVÝMI

Bylo to v daleké minulosti. Nikdo neví, kolik let už uplynulo od těch dob. Za časů slavných Řeků a jejich hrdinů se skupinka hrdinů na své lodi vypravila za dobrodružstvími do neznámých zemí a moří za sloupy Heraklovi. Jejich odvážné činy za hranicemi známého světa se hvězd dotýkaly. Jejich oči viděly bytosti a civilizace, které nikdo jiný ze zemí řeckých kmenů nespatriil. Jejich cesta byla daleká a oni mohli při svém putování poznat, jak jim je osud nakloněn.

Kdo ale jsou ti báječní hrdinové a odvážní cestovatelé? Jste to vy. A jen na vás záleží, kam vás cesty povedou. Před vámi stojí úkol vydobýt si slávu, která nepomine ani za tři tisíce let. Vydejte se za hranici, která odděluje reálný svět od světa mýtů a fantazie.

6. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	1	2	3	6
Hratelnost	2	2	2	6
Originalita	2	3	3	8
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	2	6
Využití ingrediencí	1	3	3	7
	8	12	13	33



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	1
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	2
Využití ingrediencí	1

Mám slabost pro kartičky v RPG hrách, pořád mi přijde, že je co objevovat. Když jsem viděl kartičky z Héraklových sloupů, myslel jsem, že se budou prostě tahat z balíčku – ale kdepak. Líbí se mi, že hráči sami si vykládáním mohou určovat, jak obtížné budou následující akce. Jak se píše přímo ve hře, otevírá se tím prostor k taktizování nebo třeba škození ostatním.

Mimo to se mi těžko vymýšlí, co jiného bych komentoval nebo hodnotil. Podobně jako u některých jiných her z tohoto ročníku Kuchyně mi chybí trochu víc „obsahu“. Řecké mýty jsou velmi strhující prostředím pro hru, ale možná by ho zasloužilo trochu víc rozvést. Napsat náměty na zápletky, ukázkové „ostrov“, které se dají potkat, dát hráčům na výběr z různých archetypů hrdinů, možná vymyslet nějakou mechaniku pro uctívání bohů a oplátkou jejich přízeň? Zárodky „obsahu“ tu jsou, nikdy ale ne dost konkrétní. Příkladem budiž třeba: „Mohou tam žít stvoření a civilizace, o kterých jsme ani z legend nikdy neslyšeli,“ nebo „je dobré, před tím, než začne hra, vytvořit si ke své postavě historii, charakterové rysy, vzhled, majetek.“ Ne že bych nesouhlasil, ale abych hru hodnotil víc pozitivně, potřeboval bych, aby tu

byly nějaké příklady, vodítka, možnosti, omezení, inspirace.

Tím neříkám, že Héraklovy sloupy jsou špatné, jen to, že hra toho kromě jednoduchého vyhodnocovacího systému vlastně moc nenabízí. Rozhodně si ale myslím, že má potenciál pro další rozvíjení, protože vyhodnocování je pěkné a prostředí řeckých mýtů se skoro nedá vyčerpat.

Použití ingrediencí mi přijde spíš arbitrární – hvězda i koruna by se mohly jmenovat jinak, a nic by se nestalo. Proto ta jednička.

Náhodné podněty:

- „Na prázdné místo doplní kartu jeden hráč ze svého balíčku karet. Musí to být karta osudu. Pořadí vykládajících hráčů je určeno po směru hodinových ručiček.“ – Možná to jen špatně čtu, ale nechápu, co tu dělá víc hráčů. Když využiju kartu, tak ji prostě nahradím. Kde je k tomu zapotřebí točit hráče?
- Tato hra by podle mě mohla krásně těžit z nějakého jednoduchého systému pro tvorbu ostrovů/pevnin. Různé tabulky, náhodné nahazování či třeba „burner“? Pro inspiraci doporučuji nahlédnout do [Burning Empires](#) nebo 3:16.

MYTKO

Atmosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingrediencie	3

Pri čítaní hry mi hodne chýbalo zhrnutie použitia ingrediencií. Niektoré boli na prvý pohľad viditeľné a o niektorých som nevedel povedať, či ich tam dáva len moja bujná fantázia, alebo či ich tam autor naozaj zmýšľal dať.

Nástrel na systém sa mi pozdáva a aj téma ma potešilo, ale zda sa mi nedotiahnuta. Myslím si, že aspekt plánovania úspechov a neúspechov sa pri klasickom hraní (hráči proti rozprávačovi) hodne stráca. V zásade vždy platí, že chcem aby rozprávač neuspel a spoluhráč uspel. Pritom si myslím, že by stačil pomerne malý posun vo filozofii hry, na to aby mala rádovo väčší potencial. Konkrétne mám na mysli spraviť ju viac kompetitívnu. Hra by nebola o tom, či sa posádka lode preslávi, ale o tom kto z nej bude najznámejší, koho meno sa bude v príbehoch spomínať (Iáson a Argonauti) a kto bude komparz. Voľba kedy a komu zvišovať šancu na úspech by bola o dosť zaujmavejšia.

Vrelo odporúčam aby si autor hry prečítal RPG [AGON](#) od John Harper. Jedná sa hru s podobnou témou v ktorej prichádza do konfliktu dobrú výpravu s vlastnou sebeckou potrebou hrdinu byť najslávnejší.

PEEKAY

Atmosféra	3
Hrateľnosť	2
Originalita	3
Ucelenosť	2
Ingrediencie	3

Už na prvý pohľad ma potešili karty s nádherným grafickým spracovaním. Úvodný text ma zaujal, keďže antická mytológia aj historické objaviteľské plavby patria k mojím srdcovkám. Poďme sa pozrieť, ako autor tému spracoval.

Páči sa mi zapojenie ingrediencií – „hviezda“ a „koruna“ sú zjavné a prirodzené, „kto druhému jamu kope“ a mechanické obmedzenie sú veľmi rafinované. Tiež ma oslovil koncept variabilných výsledkov hodu kockou, ovplyvňovaný vykladanými kartami. Ideu by som ale trochu viac rozpracoval. Možno by nemusel výsledok hodu vždy interpretovať Rozprávač (nielenže je to preňho pri dlhšej hre namáhavé, ale hráčska kreativita ostáva zbytočne nevyužitá) – napríklad by som každému hráčovi priradil jednu farbu (a Rozprávačovi čiernu), pričom výsledok by interpretoval človek, ktorého farby je karta výsledku. Toto by ale vyžadovalo obmedziť maximálny počet hráčov alebo prirobiť nové farby, plus pred každou hrou s menším ako maximálnym počtom hráčov vyhádzať z balíčka nepoužívané farby. Alternatívne by som sa skúsil pohrať s balíčkom kariet a priradiť farbe nejaký význam. V momentálnej verzii sa informácia o farbe výsledku používa iba na vetovanie, čo je škoda. Rozličné farby môžu mať trebárs rozličnú distribúciu efektov (napríklad

medená môže mať všetko s humorným efektom, strieborná viac nerozhodných, atď) či dopĺňujúce informácie (napríklad v každom vyhodnotení zlatej karty sa musí vyskytovať bohatstvo, v medených remeslá atď).

Oceňujem sekcie s námetmi a civilizáciami do hry. Taktiež sa mi páči kompletne bezčíselný prístup k postave. Hre trochu uberá prítomnosť preklepov a štylistických nezrovnalostí, ktoré občas idú na úkor zrozumiteľnosti.

Za svitu hvězd

napsal Martin "Alatir" Matějka



Nikdo už pořádně neví, kdy se to stalo, ale už to nějaký čas bude. Jednoho dne začaly padat hvězdy. Nikdo si zbytků hvězd nevšiml a po nějakou dobu bylo vše při starém. Po čase se ovšem začali rodit lidé, kteří se přes den skrývali, neb ve dne byli neschopní a v noci vycházeli plní síly ze svých domovů. Tehdy začalo jít o problém a řada lidí z toho vinila padlé hvězdy. Rozhodli se tedy problém rázně odstranit. S pomocí magie, ale i pouhých nástrojů se pokoušeli hvězdy ničit, ale to, i přes některé úspěchy, k ničemu nevedlo. Půda už byla otrávená nákazou z hvězd a dokonce začaly růst oživé rostliny a stromy v lesích.

Jak šel čas, padaly stále nové a nové hvězdy a prakticky každý živý tvor, který se narodil, byl postižen prokletím z hvězd. čarodějové, alchymisté a různé podivné existence začali pohlížet na padlé hvězdy jako na zdroj dosud netušené moci.

Hvězdy stále padají, jako by jich neubývalo, a jednou z nejdělečnějších činností se stalo sbírání hvězd. Bohužel pro ty odvážlivce také jednou z nejnebezpečnějších.

Za svitu hvězd je rolová hra, která klade důraz na příběh a hraní rolí, více než na detailně propracovaný systém dovedností, předmětů a dalších součástí hry, jak bývá u některých ostatních rolových her zvykem.

10. MÍSTO

	Markus	Mytko	Peekay	
Atmosféra a celkový dojem	1	2	2	5
Hratelnost	1	1	1	3
Originalita	2	2	2	6
Ucelenost a srozumitelnost	2	1	1	4
Využití ingrediencí	1	2	3	6
	7	8	9	24



MARKUS

Atmosféra a celkový dojem	1
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost a srozumitelnost	2
Využití ingrediencí	1

Můj největší problém se Svitem hvězd je, že si nedokážu představit, co by se ve hře dělo. Dokážu hrát hry o mezilidských konfliktech, válkách, lásce, zradě, zabíjení příšer... ale co obnáší sbírání hvězd? Má to být pulpová honička za superzáporákem? Má to být dungeon crawl, kde se k hvězdám musím probít? Postapokalyptické drama o přežití v pustině? Je dobré když hra nechá prostor pro vlastní interpretaci, ale tady mi chybí jakákoliv vodítka.

Prázdný mi bohužel přijde i zbytek hry. Je tu nástřel herního světa, ale nic konkrétního. Postavy mají speciální schopnosti, ale příklad je jen jeden. Postavy mají mít i normální schopnosti, ale příklad je zase jenom jeden. Pravidla prakticky neexistují (nicméně chválím odvahu odevzdat hru, přestože není dokončená – díky!). Jako Vypravěči by mi tedy chybělo hlavně to, že se nemám o co opřít. Hra mi v ničem neusnadní práci a nakonec musím všechno vymýšlet sám – počínaje „povoláními“, přes pravidla až po to, jaký vlastně dokážu vymyslet příběh okolo sbírání hvězd. Je to škoda, protože padající hvězdy mají ohromný potenciál být poutavým fantasy prostředím, které není založené na elfech a trpaslících, ale něčem originálnějším. Připomíná mi to Hvězdný prach a jiné světy sice povědomé, ale nahony vzdálené. Jen mi chybí nějaké konkrétní

popisy, střípky z herního prostředí, popisy cikánských kupčičků v hedvábných šatech, kteří k vám na ulici přistoupí a přes zlaté zuby ucedí: „Hvězdičku, pane?“ Není to tam.

Vidím dvě cesty, jak Svit hvězd rozvinou dál. První, zkusit z toho udělat regulérní „plnou“ hru, což by obnášelo vymyslet herní svět, sestavit nějaké seznamy „povolání“ a schopností, z nichž by si mohli hráči jednoduše vybrat, rozvést příklady, vymyslet pravidla pro speciální zákonitosti světa a hlavně předat hráčům, jaké příběhy lze okolo sbírání hvězd vymyslet a jak tím zaplnit alespoň kratší kampaň. Druhou cestou by bylo udělat z toho dobrodružství pro nějaký existující systém. Soustředit se na drobné úpravy pravidel a pak už třeba na rozepsání zápletky, představení cizích postav, nastražení konfliktů a nepřátel, přípravu zajímavých lokací atd.

Náhodné podněty:

- „V případě, že světlo je v zákrytu (např. za mraky, v mlze), postava nemůže využívat svou výhodu“ – Jak se pozná, že je ve skrytu? Kdo rozhoduje, zda slunce svítí, nebo zrovna zapadlo za mrak? Tady to potřebuje jasná vodítka, jinak jsou hráči 100% odkázáni na milosrdnost Vypravěče. Buď jasná pravidla pro počasí, nebo prostě říct, že otevřené nebe funguje (i přes mraky), zakryté nebe (stromy, strop...) ne.
- „Čím delší dobrodružství, tím budou mít postavy za úkol přinést více hvězd. Pro jednu hvězdu jedno dějství, pro dvě dvě dějství.“ Co je to dějství? Co obnáší sebrání hvězdy? Moje představa je: sedím večer doma, čekám než spadne hvězda, pak rychle utíkám na místo dopadu a z bahna

u potoka vylovím hvězdu. Kde je v tom příběh, konflikt, napětí? Neříkám, že to nejde, ale je potřeba mi to jako čtenáři vysvětlit.

- „Doporučuji hráčům taktizovat a složit skupinu tak, aby mohla efektivně fungovat ve dne i v noci.“ – Taktizovat nejde, pokud pravidla nedávají k taktizování prostor. Když neexistují žádné jasně definované schopnosti ani omezení, jak můžu taktizovat?
- „Když obě strany chtějí výhru, musí se nějak rozhodnout.“ Jak? :) Ale chápu, že tohle je zřejmě ta nedokončená část. Jinak rozhodně zajímavý nápad na vyprávěcí hru bez kostek. Jsem zvědavý, jestli se ti tohle čistě slovní vyhodnocování podaří domyslet tak, aby fungovalo. Kdyžtak se o to prosím poděl na Fóru.

MYTKO

Atmosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingrediencie	2

Hlavná téma hry mi prišla tuctová, v zásade sa jedná o preteky za pokladom, našťastie je ozvláštnená vedľajším efektom hviezd na postavy v príbehu (príslušnosť ku dňu a noci). Pri čítaní som rozmýšľal, či by nebolo ku prospechu, keby pôsobenie hviezd rástlo s tým, ako postavy prichádzajú stále viac do kontaktu s hviezdami. Motívacia založená čisto na odmene od zákzníka mi príde často krát nedostatočná a nehmatateľná.

Škoda, že ideu sa nepodarilo ideu rozhodovacieho mechanizmu uviesť do reality. Pointa rozhodne znela zaujmvavo. Snad' by stačilo, keby z napísaných výsledkov bol vylosovaný jeden a interpretoval by ho víťaz konfliktu. Tiež sa mi zdá, že by bolo zaujmavejšie, keby hra bola viac kompetitívna a mala víťaza. Na jednej strane by hráči chceli spolu získať čo najviac hviezd (aby uspokojili zákazníka). Na druhej strane, každý by chcel aby práven on bol ten, kto zozbiera najviac hviezd (mohol by získavať nové sily, obnovovať staré, potláčať nevýhodu, ...).

K tvorbe postavy a v podstate aj priebehu hry, mám dve vyhrady. Po prvé, príbeh netvorí len rozprávač, ale i hráči (konaním svojich postáv) a rovnako aj prostredie by mohlo byť obrazom toho, čo hráči chcú hrať. Inak povedané, otočil by som postup prípravy na hru. Hráči si najprv vytvoria postavy a až sa potom sa podľa postáv vytvorí prostredie. Ďalej som si kládol otázku, prečo by si niekto mal spraviť inú postavu, ako hviezdneho miešanca. Hrať miešanca mi príde zaujmavejšie ako denného (nočného) tvora, nehovoriac o bežných ľuďoch. Odpadla by potreba riešiť vyváženosť družiny a podporilo zaujmavosť hry (hráč by mal vždy možnosť operovať so svojou výhodou a vždy by mal nejakú nevýhodu).

PEEKAY

Atmosféra	2
Hrateľnosť	1
Originalita	2
Ucelenosť	1
Ingrediencie	3

Páči sa mi, ako krátky úvodný text načrtáva prostredie a definuje niektoré elementy, ponecháva však

dostatok voľnosti v interpretácií. Trochu mi vadí implikácia, že „príbeh a hranie rolí“ stojí v protiklade k detailnosti rozpracovania hry – takto formulka pôsobí, akoby sa autor sám pred sebou i čitateľmi ospravedlňoval za malý rozsah.

Poznámka o ľuďoch, narodených za súmraku či úsvitu vo mne skrsla nasledujúci myšlienkový pochod: takíto ľudia sú iste v hernom svete výnimoční. Ľudí, ovplyvnených iba dňom či iba nocou žije veľa, ale takýchto bude iba zopár. Nebude hra za takého-to človeka zaujmavejšia oproti iba „jednostranne“ ovplyvneným? Prečo nemať všetky hráčske postavy takéto „výnimočné“? Iste by tak hra bola zaujmavejšia a odstránila by tie „hluché momenty“, popisované v úvode (čas, kedy človek nevychádza z domu, pretože nie je zrovna „jeho“ časť dňa/noci). Myslím, že práve postavy, narodené „na prelome“ sú tým pravým materiálom na hrdinov, protagonistov.

Oceňujem, že autor venoval priestor návodu, ako hru hrať. Trochu ma zarazil prístup „Rozprávač si pripraví celý príbeh a hráči iba čakajú, čo sa bude diať“, je v silnom kontraste s úvodnými tvrdeniami. Taktiež by som asi neodporúčal hru hrať druhým z popísaných spôsobov – vyťaženie Rozprávača by bolo enormné a mal by asi problém hru udržať férovou (čo je nutnosť pri kompetitívnych hrách).

Nápad štrukturovať hru do dejstiev podľa jednotlivých hviezd sa mi páči a zasluhoval by si podrobnejšie rozpísanie. Ako spolu budú jednotlivé dejstvá súvisieť, ako sa budú prelínať? Autor iste má nejaké nápady, bolo by dobré sa s nimi podeliť. Rovnako by som ocenil trochu rozpísané rôzne možné štruktúry dejstva.

Ocenil by som viac príkladov a rád, ako si vyberať špeciálne schopnosti a nevýhody, keďže majú

byť nosnou časťou hry. Rozpísanie konceptu „výhoda a nevýhoda si musia byť rovnocenné“ by tiež nebolo na škodu (majú byť napríklad výhoda a nevýhoda tematicky spojené, ako je to v príklade? Alebo ide o nejaký iný druh „rovnocennosti“?). Musím sa tak tiež spýtať: prečo je charakter postavy nepovinný?

Načrtnuté riešenie konfliktov vyzerá zaujmavo, škoda že je nedokončené. Chcelo by trochu preformulovať, aby fungovalo = asi by mali hráči spoločne s Rozprávačom sformulovať otázku, ktorá bude konfliktom zodpovedaná, a následne každý zúčastnený napíše na papierik „áno/nie“ a negatívny dopad na „prehrávajúcich“ (čo môžu kľudne byť aj spolubojovníci). Hádzanie mincou nebude fungovať, lebo môžeme mať viac ako len dve strany v konflikte (každý z hráčskej družinky napíše niečo iné). Napadá ma ale, že keďže už máme všetky návrhy na papierikoch (asi rovnakých, aby sa nedali identifikovať), prečo z nich neťaháť náhodne? Prípadne ťahať dva a skombinovať efekty, alebo niečo v tom duchu.

Autorovi sa podarilo ma hrou zaujať, ale výslednému efektu trochu škodí malý rozhľad na poli rolových hier. Na hre sa to podpisuje v popisovanom štýle hry (Rozprávač robí všetko a je kompletne zodpovedný za príbeh, postavy sú družina dobrodruhov plniacich úlohy), ktorý podľa mňa celkom nenapĺňa potenciál, ktorý inak „Za Svitú Hviezd“ v mojich očiach má.

(typografické poznámky: na druhej strane je odstavec „Vinou náказы z hviezd...“ začatý dvakrát. Taktiež sa vyskytujú nedoplnené referencie ako „kapitola X – Tvorba postavy“.)

