

RPG kuchyně



2008

Hodnocení porotců

Předmluva

Když jsme před pár měsíci začali připravovat první ročník RPG kuchyně, brali jsme to jako experiment a kreativní výzvu, nikdo však nečekal tak hojnou účast. Jedenáct her, které do soutěže přišly, je vskutku úctyhodný počet a je zajímavé sledovat, jak z podobných ingrediencí vzešly rozličné hry. Úkolem soutěžících kuchtíků totiž bylo vymyslet hru na základě předem daných ingrediencí. A že se porota se soutěžícími nemazlíla, to můžete ostatně posoudit sami.

Ingredience pro ročník 2008

Vyberte si a ve hře použijte alespoň tři z následujících pěti ingrediencí:

- věž
- náhlý zvrát
- růže
- přítel
- o chloupek

Zároveň si vyberte jednu z možných dvou podmínek, kterou bude hra splňovat:

- Hra používá kostky, ale kostkami se nehází
- Hra používá mechanismus inspirovaný ruskou ruletou

Nemilou povinností poroty bylo všechny hry zhodnotit a rozsoudit, které jsou „lepší“ a „horší“. Jelikož bychom jen těžko hledali objektivní měřítka, rozhodli jsme se sestavit porotu z co možná nejširší škály hráčů s různými preferencemi, od nadšených fanoušků experimentálních systémů až po příznivce systémů minimalistických. Díky tomu se vítězem nestane ten, kdo se třetí do vyhraněného vkusu porotců, nýbrž ten, kdo se zalíbí nejvíce lidem s rozličným vkusem. Krom číselného hodnocení jsme se snažili připojit i slovní komentáře, které snad čtenářům pomohou snáze se zorientovat ve hrách, zatímco autory by mohly upozornit na slabší místa a pomoci jim v dalším vývoji.

Obrovský dík ovšem patří soutěžícím, kteří se odhodlali své nápady sepsat a nakonec i poslat. Bez nich by se tato soutěž nemohla nikdy uskutečnit. Takže díky každému, kdo si našel čas a poslat třeba jen i dvě stránky. A to nejdůležitější – nepropadejte mylnému dojmu, že hry na nižších příčkách „nestojí za to“. Nikoliv! Přestože se v porovnání s ostatními umístily hůře, obsahují mnohdy velmi zajímavé nápady a jejich autoři si zaslouží velký obdiv.

Ačkoliv soutěžní podmínky zněly jinak, smyslem RPG kuchyně ve skutečnosti není najít „nejlepší“ systém. Cílem soutěže je povzbudit domácí tvorbu a sesbírat zajímavé nápady. A i když se může stát, že některé hry nakonec nebudou tolik hrané, myšlenky v nich obsažené mohou inspirovat budoucí tvůrce a vloudit do jiných systémů, herní prostředí a zápletky mohou být využity jako náměty pro „dobrodružství“. Fráze „není důležité vyhrát, ale zúčastnit se“ platí v kontextu RPG dvojnásob.

Těšíme se na příští ročník a doufáme, že za rok se sejde ještě více soutěžních her, včetně těch kraťoučných či nedokončených. Vždyť neexistuje jediný důvod, proč se nepodělit o nedokončený nápad... vždycky se ho někdo může ujmout.

Takže díky, Androsi, Boubaqu, Crowene, Ebon Hande, Etchelioni, Fritszi, Gorane, Jirone, Keltone, Oto a Pjotře.

Jak jsme hodnotili

Hry byly hodnoceny v následujících pěti kategoriích, přičemž porotci udělovali v každé z nich 1 až 3 body, ve výjimečných případech i 0 (to je vždy zdůvodněno v textu).

- Kategorie 1.:** Atmosféra a celkový dojem - Hodnocení založené na dojmu z atmosféry, herního světa, prostředí, působivých prvků, atd. Nejvíce subjektivní kategorie, která odráží celkový dojem porotce ze hry.
- 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 vysvětlovat, nápomocnost a kompletnost doprovodných textů.
- Kategorie 5.:** Využití ingrediencí - Jakým způsobem naložil autor s ingrediencemi? Působí přirozeně, nebo strojeně? Jsou důležitou součástí hry, nebo jen okrajovým prvkem?

Veškeré body od všech porotců jsme nakonec sečetli a vítězem se jednoduše stala hra s největším počtem bodů. Hry jsou v této brožuře seřazeny podle výsledného hodnocení, přičemž u každé z nich najdete podrobnější rozpis bodů udělených jednotlivými porotci v jednotlivých kategoriích. Následují jména porotců a jejich slovní komentáře.

Výsledky

Výsledné pořadí vypadá takto. Jak vidíte, především ve druhé polovině je pořadí velice těsné, což jenom poukazuje na to, že bylo velmi obtížné rozsoudit hry mezi sebou.

1. místo	Wish (napsal Kelton)	74 bodů
2.-3. místo . . .	Diablov šepot (napsal Crowen)	69 bodů
2.-3. místo . . .	Vendetta (napsal Ethelion).	69 bodů
4. místo	Gnóthi Seauton (napsal Boubaque)	62 bodů
5. místo	Oran 1941 (napsal Ota)	61 bodů
6. místo	Týden do Valentýna (napsal Pjotr)	53 bodů
7. místo	Ghouls and Roses (napsal Andros)	48 bodů
8. místo	Hledání ztracených přátel (napsal Ebon Hand)	47 bodů
9.-10. místo . .	Prokletí ztraceného přítele (napsal Goran)	46 bodů
9.-10. místo . .	Rytíři hranatého stolu (napsal Fritzs)	46 bodů
11. místo	Babylon (napsal Jiron)	45 bodů

Všem zúčastněným gratulujeme!

http://rpg.sk/files/RPGK_Kelton_Wish.pdf

napsal Kelton

Jednoho dne se svět, tak jak ho známe, rozpadnul na kousky. Zní to jako přehánění? Určitě. Ale odpusťme jim – oni to zažili, vidí to jinak. Ať už přišla válka, katastrofa nebo cokoli, spousta lidí ztratila mnohé a život se změnil. Dřívější jistoty vzaly za své, lidé musí opět bojovat o život. Lidská obydlí se shlukují k sobě, protože divočinou se potulují bestie. Lidé v sobě objevují nové síly, i nové hrůzy. Povídá se, že uprostřed světa stojí věž, která sahá až k nebi. Někde uvnitř ní je zavřené, co zbylo z nadějí starého světa. Jediná růže, která přežila nezměněná.

Jako zbytek na dně Pandořiny skříňky, čeká na někoho kdo přijde a pokusí se změnit svět. Tomu pak prý dokáže splnit přání. Skupinka přátel se vydala na dalekou cestu. Nemají skoro nic, jenom jeden druhého a touhu dát svět do pořádku. Každý z nich má svůj důvod, proč se vypravil hledat věž ve středu světa. Naivní? Jistě. Někdo jako oni nemá nejmenší šanci přejít rozbitý svět, tím méně něco zachraňovat. Ale cesta je dlouhá, a možná, že se cestou stanou někým, kdo to může dokázat.



	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	3	2	3	2	3	13
Invictus	2	2	3	2	1	10
Markus	3	3	2	2	3	13
Peekay	3	2	1	3	2	11
Pieta	3	3	2	3	3	14
Sirien	3	2	3	2	3	13
	17	14	14	14	15	74

Bajo

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingredience	3

Podle mě nejlepší hra v soutěži, i když možná jen o chloupek. Hra je více méně ve velmi hratelne podobě. Obsahu mnoho zajímavých a inovativních nápadů. Text dobře podtrhuje celkovou náladu hlavního tématu hry, která se lehce může přenést na hráče. Svou symbolikou na mě zapůsobila jako málo která hra. Zároveň je systém dobře použitelný a hlavně funkční. Podle mě může hráče při hraní dobře podporovat v tvorbě silného příběhu. Použití ingrediencí je více méně podle mých představ, neboť většina z nich přímo definuje výslednou podobu hry. Opět jedna z her, kterou bych si rád zahrál.

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingredience	1

Pravidla obsahují hodně zajímavých mechanik a možností zasahování do hry, různá volitelná pravidla a mechanismy tvorby postavy. Jako plus beru také rady pro vedení hry. Rozsáhlý text není špatně uspořádaný, a i když je občas složitý a komentáře jsou umístěny spíše rušivě, v zásadě není problém jej pochopit. Hra mi připadne kompletní a nejspíš i odzkoušená hraním. Atmosféra se neváže na konkrétní setting, takže je občas poměrně mlhavá, ale autor si i tak poradil vcelku úspěšně. Myslím, že je možné tuto hru hrát vícekrát a je vhodná i pro kampaň. Ingredience jsou zpracovány vcelku obstojně.

Markus

Amosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	3

Takhle se dělá příběhová hra!

To je vzkaz všem těm tvůrcům, kteří vymyslejí klon GURPS a eufemisticky k tomu připišou „hra zaměřená na příběh“. Napsat hru, která je na jednu stranu pružná a znovuhratelná, na druhou stranu poskytuje dost vodítek a nástrojů ke tvorbě příběhu, je umění. Napsat žánrovou hru o cestě je umění ještě větší. Autor zvládnul obojí a zvládnul to parádně. Wish je takové vylepšené Wushu - a to doslova, vždyť základní mechanika je skoro stejná. To hře sice ubírá na originalitě, ale zase ji to propůjčuje úžasnou hratelnost. Wushu je samo o sobě dobrá hra, doplnění jeho chybějících kousků (celý kousek o příběhu jaksi chybí) tak může vyústit ve hru skvělou.

Po stránce mechanik, nápadů a hratelnosti nemám co vytknout. Jediná výtka tak směřuje ke srozumitelnosti - zezáčátku krásně návodný text, který se po tvorbě postavy (mimochodem geniální!) změní v těžko pochopitelnou a matoucí jízdu. Skoro ani zmínka o tom, kde se berou scény a zápletky a kdo je uvádí. Jak vznikne konflikt, interakce s prostředím? Hra bez Vypravěče nutně potřebuje podrobné popisy toho, jak vznikají herní situace! Následuje jakýsi „soubojový systém“ plný útoků a zranění, jímž se ve skutečnosti řeší úplně cokoliv. Co je to kapitola, co je to problém, kolik má kapitola problémů, kolik má problém scén a kdo je uvádí? Matoucí, matoucí, matoucí.

Což o to - já to chápu a považuji to za velmi hratelný koncept. Jenže já jsem hrál Wushu a umím „soubojovým systémem“ řešit třeba i diplomatickou večeří. Hrál jsem hry bez Vypravěče a umím uvádět scény i bez něj. Jenže co ti lidé, kteří nemají takové zkušenosti? Méně chaotické instrukce a hlavně příklady by jim měly pomoci.

Peekay

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenost	3
Ingredience	2

Celkovo veľmi pekne, evokatívne spracovanie. Tvorba postáv trochu pripomína Best Friends, obsahuje ale aj zaujímavé (a pokiaľ viem povedať, originalne) koncepty. Resolution mechaniky sú veľmi podobné Wushu. Trochu sa obávam hrateľnosti, aspoň do momentu, kým nevzniknú prví Stratení (kým sú všetci hraci „on the quest“, hra bude asi chýbať adverzita). Ocenujem autorove poznámky pod ciarou, veľmi pomáhajú identifikovať tvorcov zamer a ducha pravidiel/mechanik, navyše nerusivým spôsobom odstraňujú prípadné pochybnosti. Mechanizmus ruskej rulety je prítomný, aj keď je (trochu nestastne) nazvaný „Blackjack s osudom“. Keby bol nazvaný „Ruleta s osudom“, bolo by to oveľa trefnejšie.

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingredience	3

Impresivní, velmi impresivní.

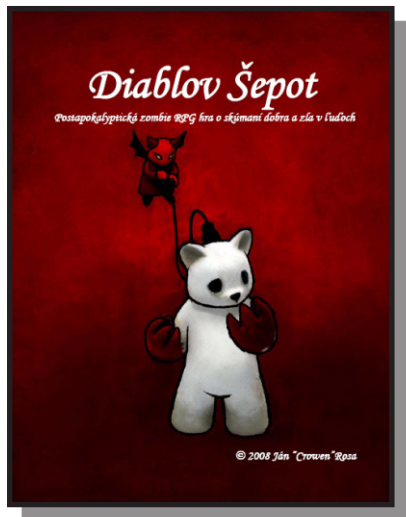
Řekl bych, že takhle čitelně a přitom přehledně by se hry měly psát povinně. Všechno je krásně rozebráno krok po kroku.

Ingredience - Odtrhávání lístků růže je geniálně atmosférický a zároveň funkční. Asymetrický mechanismus přátelských vztahů a různé možnosti jejich řešení a posunu jsou výborné.

Sirien

Amosféra	3
Hratelnost	2 (pevný počet lidí a... na rovinu, neodvážím se dát 3, tahle hra je moc nová, moc neodzkoušená, určitě bude potřebovat místy vyladit)
Originalita	3
Ucelenost	2 (některé věci tam chybí a chtěly by doplnit, ale ty, co tam jsou, už vzhledem k rozsahu zadání docela stačí)
Ingredience	3 (Věš zachránil tarot, růže je taková laxní, ale zase elegantně popsána, navíc mám pořád dojem že ta hrateľnost měla být 3, tak to máš na růži zpátky ;))

Výborné uvedení do hry, vtipné komentáře, výborné provedení osou příběhu. Některé mechaniky asi praxe zpochybní a vynutí si jejich úpravy, ale stejně – tahle hra je naprosto úchvatná už jen tím, na jak tenký led se s ní Kelton pustil, a jak se na něm dokázal udržet. Teď už jen sehnat čtyři lidi, kteří si jí se mnou budou chtít zkusit :).



http://czechdnd.jinak.cz/_materialy/rpgk_crowen_diablovsepot.pdf

napsal Crowen

Diablov šepot je postapokalyptická zombie RPG hra o skúmaní, ako dlho vydržia postavy pod tlakom odolávať diablovmu našepkávaniu, kým sa na povrch začne drať temná stránka ich postavy. Je to hra o skúmaní ľudskej spoločnosti v post apokalyptickom svete ovládanom Zombie, o prežití, o novom usporiadaní spoločnosti a o adaptovaní sa na toto nové usporiadanie. Hra o skúmaní ako ďaleko je človek schopný a ochotný zájsť aby prežil ak sa odstráni niektoré bariéry (svedomie, polícia a súdy, ...). Hra o príbehoch jednoduchých ľudí ktorý boli zatlačení do mrakodrapov premenených na opevnené veže a musia prežiť v novom prostredí. Hra o vyrovnaní sa s novou situáciou a prekonaní traumy zažitej pri

Zombie Apokalypse. Hra o Strachu a Vášni, Priateľstve a Skazenosti.

Diablov šepot

	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	3	2	3	3	2	13
Invictus	3	2	2	2	1	10
Markus	3	2	1	3	2	11
Peekay	3	3	1	3	2	12
Pieta	2	2	2	2	1	9
Sirian	3	2	3	3	3	14
	17	13	12	16	11	69

Bajo

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingredience	2

Jedna z her, ktorá mě osobně silně překvapila a stala se u mě jedním z hlavních favoritů. Hra si sice bere inspiraci z některých nezávislých her, ale obsahuje dostatek vlastních nápadů, které zaručují originalitu. Samotný systém je opravdu promyšlený a měl by velmi dobře hráče podporovat ve hraní, stejně tak jako vznikající příběh v tématu, na něž se hra zaměřuje. Zároveň se autorovi podařilo i na poměrně malém prostoru celkem dobře navodit atmosféru herního světa. Použití ingrediencí je celkem vhodné, i když otázka je, do jaké míry ovlivňují výslednou podobu hry. Celkově se jedná o jednu z her, kterou bych si měl po přečtení chuť zahrát.

Invictus

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	1

Velmi zdařilé zpracování specifického tématu zombie apokalypsy. Detailní popis prostředí pomáhá představit situaci a vtažení do atmosféry. Hra mi přijde jako vhodná pro delší kampaň, spíše než pro krátká sezení, zvláště pak pro jistou složitost pravidel, hrozících možná nabourávat atmosféru hry. Ačkoliv se ve hře vyskytnou notoricky známé mechaniky, objevuje se zde i dost nových a méně známých, které navíc do hry sedí. Hra mi přijde velku kompletní, možná jen postrádám rozvedení obecného cíle hry. Na škodu je občasná nepřehlednost označení aspektů ve hře, a trošku složitější mechanismy vyhodnocování. Využití ingrediencí považuji za obstojné.

Markus

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenost	3
Ingredience	2

Náñez! To byla moje první reakce, s níž přišla i touha nasypat tam ve všech kategoriích maximum bodů. Tato hra se mi prostě líbí: dobré téma, jednoduché, ale chytlavé prostředí, správný patos, skvělé využití přísady „věž“, zajímavé nápady a vychytávky mezi mechanikami (zkrat!) atd. A hlavně spousta inspirace a nápadů do hry, hned bych si chtěl zahrát.

Ale v průběhu čtení jsem si začal uvědomovat i ty slabší stránky - tím myslím mechaniky. Působí dojmem !pesek a kočička vařili dort" - jednotlivě jsou dobré a nápadité, akorát se všechny nevejdou do jedné hry a navzájem se tlučou. Skoro se zdá, že autor porůznu sebral pěkné nápady z jiných her a jenom je pospojoval dohromady. Je tam všechno, a přitom nic; na nic není kladen důraz, příliš mnoho drobných úrovní, na kterých jednotlivé mechaniky interreagují, žádný ústřední motiv: člověk se v tom ztrácí. Téma hry je sázka na jistotu, postapokalyptický svět plný zombiků, technologií a znesvářených frakcí nabízí nekonečná kvanta zápletek. Ohromnou hratelnost tak snižuje pouze přeplácانost herních mechanik

Největší dilema bylo, jak hru ohodnotit: kdybych hodnotil jen herní prostředí, atmosféru a pestrost potenciálních zápletek, dávám plný počet. Jelikož je však RPG kuchyně soutěž v designu, musím dát hodnocení o poznání nižší, přeci jen mám chvílemi dojem, že jde o osvědčenou a dobře známou (tudíž z hlediska designérské soutěže špatně hodnocenou) kombinaci „dobrého herního světa“ a „rozporuplných pravidel“.

Peekay

Amosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	1
Ucelenost	3
Ingredience	2

Velmi pekne a jasne napisane pravidla. Ocenujem bohatu prítomnosť príkladov, ktoré vysvetľujú autorov zamer. V mechanikách vidím trochu vplyv Mountain Witchu (partial success, double/critical success, trust points). Dobré a kompletne popísané setting (aj keď nie príliš originálny), viem si predstaviť hru s minimálnou prípravou zo strany PH. Vyborným nápadom zo strany autora boli prílohy. Využitie ingrediencií v podstate adekvátne, aj keď rusko-ruletovosť mechanik nie je po prvom precítaní úplne zrejme. Mechanické zvýhodnenie „temnej stránky“ ľudskej prirodzenosti je nice touch, iba mi trochu v pravidlách chýba motivácia, prečo by sa hracie postavy mali snažiť oštat „dobré“.

Pieta

Amosféra	2
Hratelnosť	2
Originalita	2
Ucelenosť	2
Ingrediencie	1

Pořádný zombie horror se vším všudy.

Pěkně napsané, i když se to určitě dá učešat ještě líp, k větší čitelnosti. Líbily se mi symbolické předměty. Pěkná myšlenka je i možnost házet černé nebo bílé, kdy černé mají větší šanci na úspěch, ale zároveň jsou dlouhodobě nevýhodné; na druhou stranu postava, která má nízkou zkaženost, si jimi nijak nepomůže, a tudíž to příliš neláká, a také zvyšování mi přijde zvláštní - pokud postava začíná na 1, pak nepomůže a v sebeobraně zabije, má zkaženost 3, pokud začíná na 1, pak organizuje vraždu a pak třikrát zavraždí, má 2.

Většina ingrediencí se bohužel jen tak mihne.

Sirien

Amosféra	3	(mám dojem, že tam dost věcí bude potřeba doladit, systém navíc nepatří k nejelegantnějším v jednoduchosti, i když mě osobně se líbil, nevím co by na něj říkali úplní nováčci)
Hratelnosť	2	
Originalita	3	(tohle téma tu sice už bylo, ale je veľmi dobre zpracované, navíc s hezkým systémem)
Ucelenosť	3	(formát textu by šel doladit, grafické zpracování moc pěkné... ale hlavně chválím texty okolo, i když nad rámec soutěže bych později doporučil doplnit o nějaké úvodní RP promo atp.)
Ingrediencie	3	(trochu mi tam hapruje ta ruská ruleta, na druhou stranu se tam o navíc chloupek míhá o chloupek...)

Velice hezky zpracované dnes už klišé téma, přináší nové nápady a už jen samotné čtení hry nádherně vtahuje do její atmosféry a světa, přitom si zachovává i osobitý systém, který je pro hru docela přínosný. Těším se, až si tuhle hru někdy zahrájí.

Vendetta

2. -3. místo

http://czechdnd.jinak.cz/_materialy/rpgk_ecthelion_vendetta.pdf

napsal Ecthelion

Vendetta je hrou dramatu. Předmětem hry je sledování mocných rodů v zápase o moc a vládu nad městem renesance. Nad jedním z mnoha italských městských států se třetí čtyřhranné kamenné věže a z nich shlížejí na okolní svět členové nejmocnějších rodů. Každým dnem přemýšlejí nad intrikami, kterými potupí a oslabí protivníka a vynesou svůj rod na výsluní. Hráči představují většinou hlavu některého ze šlechtických rodů (nemusí to být pravidlem – mohou představovat i představitele církve ve městě nebo třeba mocné rodiny měšťanstva).



	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	2	1	3	2	2	10
Invictus	3	2	2	3	1	11
Markus	3	2	3	3	3	14
Peekay	3	3	3	3	2	14
Pieta	3	2	2	1	2	10
Sirien	0	2	3	3	2	10
	14	12	16	15	12	69

Bajo

Atmosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingredience	2

Velmi originální a inovativní hra, jež se pohybuje na hranici RPG. Zda už je za hranou, by ukázala testovací hra. Atmosféra se autorům podařila celkem dobře podtrhnout a hra je celkově dobře srozumitelná a mechaniky se zdají být celkem dobře promyšlené. Použití ingrediencí je celkem dobré, i když na některých místech trochu účelové. Její originální přístup ale může být pro některé hráče trochu problém a je otázkou, zda ji každý zvládne hrát jako RPG a na kolik bude hru zábavné hrát jako RPG opakovaně. Hra každopádně vypadá zajímavě a jistý potenciál při správném uchopení určitě má.

Invictus

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingredience	1

Herní atmosféra je dobře nastíněna jak v popisu settingu, tak v průběhu pravidel, a tvoří dobrý podkres. Přestože jsou herní pravidla vcelku jednoduchá a podporující popisy hry, dokáží si velmi snadno představit, že po dvou sezeních vyčerpají hráči všechny zajímavé nápady. Hra využívá jednoduché a myslím, že i celkem originální způsoby vyhodnocování, přesto více herně specifických mechanik by pomohlo. Pravidla jsou velmi snadno pochopitelná, stejně jako ostatní text. Hra je kompletní a k rozvinutí není mnoho důvodů. Ingredience jsou do hry zapracovány obstojně, ale jistě by bylo možné tak učinit lépe.

Markus

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingredience	3

Můj osobní favorit. Geniální nápad a inovativní zpracování. Tahle hra se mi prostě trefila do vkusu, a to jak herním prostředím, tak i pojetím pravidel. Myšlenka hry, kdy hráči na základě taktických rozhodnutí „generují“ scény a ty se poté popisují tak, aby vznikl příběh, mě značně láká a kombinuje v sobě dvě věci, které mám velmi rád: hračičkovské soupeření a vyprávění příběhů.

Je pochopitelné, že kvůli neobvyklému pojetí vznikají i osobité problémy, které hře (v současné podobě) ubírají na hratelnosti. Mám na mysli konkrétně tři: (a) popisování již vyhodnocených scén zavání nudou, snad by bylo lepší scény popisovat průběžně a navzájem se „trumfovat“ přiřazováním postav a rekvizit. (b) scény s neutrálními postavami nemají opozici a hráč je tedy má odehrát „sám“, což není dobré. (c) hře hrozí zvrhnutí v chaotické popisy vyvražďovaček bez jakéhokoliv příběhu. Pomoci by mohly jednak detailnější příklady zajímavých zápletek, dále techniky, jak spojovat scény v jednu dějovou linii, a hlavně osobnosti postav. Zkloubit tak hru s Gnóthi Seauton a vnést do ní i osobní motivace a jedinečné povahy postav, vzniklo by z toho skutečné Shakespearovské drama.

Na závěr bych rád vyzdvihl příkladně zpracování a uspořádání textu. Kapitoly po sobě následují tak, jak by měly, lehko se v tom vyzná a text je prošpikován příklady!

Peekay

Amosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingredience	2

Prehľadne spracovanie, posobi veľmi profesionálne. Ocenujem vysvetlenie použitých ingrediencií na ziatku, aj keď o ich relevancii by sa možno dalo diskutovať (atribúty sa mohli volať aj inak a vobec by to hru nezmenilo). Mechanizmus ruskej rulety sa zda byť trochu „navyse“ (do mechanickej časti hry prívadza možno trochu zbytočne prvok nahody), ale využívaniu kociek na nehádzacie účely naozaj nemožno nič vycítať. Plusom sú hojne príklady. Mechanická stránka posobi skor ako stolná hra, mala by však poskytnúť solidnú kostru, na ktorej sa dajú stavať jednotlivé scény. Trochu zvláštne posobi instrukcia, aby si každý hráč vymyslel motiváciu svojho rodu, keďže toto určuje už samotná predmetná hra. Nevieť si celkom predstaviť dynamické prepisovanie „herneho plánu“, inak však hra na mňa posobi vynikajúcim dojmom.

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	2

Pěkné dramatické téma, výborně pojatý boj o moc všemi prostředky, a atmosféra hry tomu odpovídá. Líbí se mi to, že hra se odehrává na herním plánu/mapce města, dodává to ději jistou hmatatelnost. Paranoidní princ je výborná mechanika.

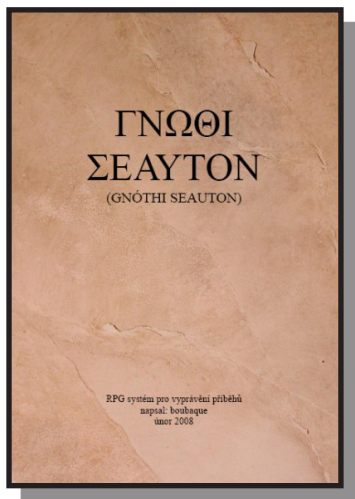
Hra dobře vysvětluje svou neobvyklost pro nezkušené hráče, ale na druhé straně můj dojem z hlavních mechanik byl občas dost zmatený. K čemu je dobré získávat rekvizity do tří bodů moci, když si je jako obránce můžu zaplatit rovnou, a co se s těmi rovnou zaplacenými stane po konci scény? Občas se něco má půlit, ale nikde jsem nenašel, zda zaokrouhlovat nahoru nebo dolů. V příkladu jsem se dočetl, že když je ztracena postava, která měla rekvizitu, že rekvizita je ztracena, ale v pravidlech jsem to nenašel. To jsou jen příklady, obecně bych doporučil hru přepracovat a učešat.

Technické námítky: Některé implikace pravidel se mi úplně nelíbily, především to, že pokud jeden hráč vloží body do neutrální entity a nezíská ji, ostatní hráči už při snahách o její získání nepodstupují vůbec žádné riziko.

Sirien

Amosféra	0
Hratelnost	2 (ten roleplaying nepopírám, ale něco mi na něm prostě nějak neseď, nevím přesně co)
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingredience	2 (ta věž a růže mě nenadchly stejně jako u Fritzse – prostě jen nahozené, nejsou přímo integrované do hry)

0 za atmosféru jako vyjádření toho, že tohle je v mých očích opravdu deskovka. Abych nekřivdil, tak jsem zbytek hodnotil bez ohledu na tuto skutečnost – vyjma tohodle, opravdu výborná práce jako celek (přidat třeba skládací herní plán, nějaký tokeny a tak, zabalit do krabice a vydávat!). Velmi mile mě překvapilo grafické zpracování a Shakespearovy citáty.



http://rpg.sk/files/RPGK_Boubaque_gnohti.pdf

napsal Boubaque

Hra situovaná do prostředí městských států starověkého Řecka. Postavami budou ctnostní občané předem připraveného antického městského státu, taková, kteří mají vliv na dění ve svém městě, ale nejsou natolik mocní, aby neměli své osobní cíle. Tyto jejich cíle, nebo spíše snaha o jejich naplnění, se budou střetávat s veřejným zájmem jejich městského státu, a co víc, často se bude snaha o naplnění některého zájmu – ať už osobního či veřejného – střetávat s jejich ctností, s jejich morálním přesvědčením. Postavy budou stavěny před dilemata, ale ani jedna možnost nebude ta správná ... a jak praví římské pořekadlo, tertium non datur („není třetí možnost“).

	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	2	2	2	3	2	11
Invictus	2	1	2	2	1	8
Markus	2	2	3	1	2	10
Peekay	3	2	3	3	1	12
Pieta	3	2	2	3	2	12
Sirien	1	2	2	2	2	9
	13	11	14	14	10	62

Bajo

Atmosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingredience	2

Tematická hra, která je velmi dobře a srozumitelně napsána, s konceptem, který může mít dobrý potenciál zejména pro příběhové hraní. Pravidla se snaží tento potenciál hráčům co nejvíce přiblížit, což se jim do jisté míry daří, ale celkové správné uchopení je asi otázkou zkušenosti hráčů. Ingredience jsou využité místy trochu účelově, takže nemají vyložené zásadní vliv na podobu hry, ale díky tomu že hra obecně obsahuje symbolické elementy, není to vyložené negativum. Zkušenějším hráčům má tato hra určitě co nabídnout.

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	1

Hezké zpracování neobvyklého tématu sociálního dramatu. Nejsm si moc jistý jeho životností, ale rozhodně atmosféra hry je naznačená dobře, přestože detailnější dokreslení by neuškodilo. Hra je dostatečně originální a srozumitelně napsaná. Stejně tak úvod do RPG je plusem. Bohužel nemohu se zbavit dojmu, že herní pravidla by mohla být méně stručná. Závěrečná fáze potřebuje rozvinout, stejně jako opora při tvorbě postav. Ingredience nejsou ve hře moc výrazné, ale na druhou stranu oceňuji použití obou omezujících mechanik zároveň.

Markus

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingredience	2

Úsměvně různorodá úroveň textu - v jednu chvíli vede čtenáře za ručičku („co je to RPG“), jen aby o kousek dál předpokládal značné herní zkušenosti („hráč zarámuje scénu a vypravěč vymyslí dilema, chápete“) - mě přivádí k základnímu problému téhle hry: akutní nedostatek příkladů a návodných textů. Hra se totiž pojetím natolik liší od klasických RPG, že u toho vození za ručičku vážně mělo zůstat. Navíc jsem se místy ztrácel v tom, co je vlastně obsahem scény, co se v ní dá dělat a co ne, jak je dlouhá a čím je ohraničená, co ještě patří do scény jedné a co už do jiné, atd...

A to je v zásadě má jediná vážná výhrada - téma je inspirativní, mechaniky mi přijdou neotřelé i zábavné, líbí se mi vychytávky v podobě odkazů na manželku apod. Jen vážně nevím, jak by vypadala samotná hra a zdali by scény či postavy byly dostatečně variabilní. Ale za to může zmíněný nedostatek příkladů a návodných textů: inspirace je mrcha nenasytná, z prázdného papíru se vymyslí těžko. Mám také dojem, že z jedné „univerzální scény“ se v praxi vyklube několik specifických „typů scén“, což by se dalo zpětně vepsat do pravidel v podobě vodítek a inspirací pro hráče.

Celkový verdikt: neotesaný drahokam. Forma hry je neobvyklá a tudíž náročná, takže to chce vysvětlovat, ilustrovat, inspirovat, a pořád dokola! S vybrušováním snad pomůže playtest.

Peekay

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	1

Z textu dycha autorov zapal pre vybranu tematiku. Vyuzitie ingrediencii je skor okraje, s vyniknou priatelov a priatelstva cisto na podfarbenie (veza a ruza). Dodacna mechanicka poziadavka bola splnena adekvatne (nastavovanie kocky, pouzivanie kociek namiesto prepisovania denniku). Ocenil by som konkretnejsie rady na tvorbu postavy - ake ciele su vhodne, ake nie su prilis dobre, nakolko rozsiahle by mali byt, atd. Taktiez by sa viac ziadalo rozpracovat endgame.

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingrediencie	2

První dojem - výborně přístupná hra, která se skutečně snaží být i pro ty, kteří nikdy nehráli, s jasnými popisy a vysvětleními. Druhý dojem - výborná atmosféra, obzvlášť rada rozbít květináč. (: I jinak ovšem hra krásně evokuje antické město se všemi nešvary demokracie. Myslím, že by neuškodilo věnovat se o notný kus víc tomu, jak ve scénách vytvářet konflikt mezi zájmy, včetně různých příkladů dobrých a špatných konfliktů - na to, že na tom vlastně celá hra stojí, je to zmíněno jen v letu. Co se mi fakt líbí, jsou krásně dramatické konce hry, stejně jako provázání jednotlivých statistik.

Mechanismy pro ingrediencie se pěkně táhnou celou hrou, obzvlášť se mi líbí ruská ruleta ostrakismu, na druhou stranu vazba ingrediencí na pravidla je, řekněme, volnější.

Jedna věc mi není jasná, a to Příklad jako ochránce veřejného zájmu - zdá se mi, že je to jen možnost získat střep bez rizika něco ztratit, a nevidím, proč by to někdo nechtěl udělat.

Sirien

Amosféra	1
Hratelnost	2 (mám pochybnosti o tom, zda by ne až tak zkušení hráči dokázali učinit hru zajímavou, chtělo by to přidat nějaké herní náměty a tipy)
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingrediencie	2 (ta růže ne-e... ;))

Hezký úvodní obrázek :) . Velmi hezká úprava, osobně myslím, že by prospělo rozšířit o dodatečné texty, hlavně co se týče tipů a námětů na hru. Osobně jsem v tom viděl prvky z jiných her (MlwM), takže jsem dal Originalitu jen 2, ale byly velmi hezky zapracované.

Oran 1941

5. místo

http://rpg.sk/files/RPGK_Ota_oran_1941.pdf

napsal Ota

Píše se rok 1941. Malé francouzské městečko Oran leží někde ve sféře vlivu prozatím vítězíci německé armády. Obyvatelstvo se snaží přizpůsobit nové situaci. Dohlížející německý správce, sídlící v bývalé strážní věži a podporovaný malou armádní jednotkou, přesvědčuje významné osobnosti města o výhodnosti kolaborace s představiteli Říše. Ne všichni tomuto nenápadnému tlaku dokáží nebo chtějí odolat. Mezi obyvateli se šíří nervozita, neboť i bývalému nejlepšímu příteli je obtížné věřit na sto procent. Přesto vzniká místní pobočka hnutí „Résistance“ a dává si jméno „Bílá Růže“. Snaží se o poslech anglického rozhlasu, občas vylepuje letáky, do budoucna se plánují i větší akce. Když je mladý Nicolas zatčen a při pokusu o útěk zastřelen, nad městem se začíná vznášet atmosféra strachu a obav. Jak se však ukázalo, i špatné časy se mohou ještě zhoršit ...



	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	3	2	2	2	2	11
Invictus	2	2	2	2	1	9
Markus	1	2	1	3	1	8
Peekay	2	1	3	1	2	9
Pieta	3	2	3	3	3	14
Sirien	2	1	1	3	3	10
	13	10	12	14	12	61

Bajo

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	2

Celkem dobře napsaná hra s velmi silným tématem, které se v textu podařilo celkem dobře atmosféricky navodit, podobně jako i trochu depresivně působící prostředí, ze kterého téma vychází. Hra zároveň obsahuje i některé originální nápady, jako zejména podobu mechaniky přátelství a její význam ve hře. Trochu nevýhodou je místy hůře srozumitelný text a trochu vyšší náročnost na hráče, co se týče používání systému k podpoře příběhu. Toto se projevuje zejména u méně zkušených hráčů. Ti zkušenější z ní ale mohou vyžít velmi silný příběh.

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	1

Pravidla jsou sice komplexní, ale pochopitelná a nabízející hodně možností ve hře. Obsahují některé dobré mechanismy, jako je rozpracování vztahů ve skupině a jejich vliv na hru. Hra je pak vhodná pro delší kampaň, ačkoliv opakované hraní už nepovažuji za vhodné. Atmosféra hry je sice nastíněna dostatečně, ale skutečně by neškodilo věnovat se více náladě v odbojové skupině a dennímu fungování, více podkreslit hru napětím a paranoiou. Mezi ingrediencemi vyniká zpracováním přítel, další jsou zastoupeny spíše symbolicky.

Markus

Amosféra	1
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenost	3
Ingredience	1

Zprvu jsem se bál přílišné omezenosti hry, ale pak mi došlo, že Oran je vlastně kombinace univerzálního systému se vzorovým dobrodružstvím. Což je na jednu stranu dobře, hru to činí flexibilní (dobrodružství s pilotem by se rychle omrzelo). Na druhou stranu, když si odmyslíte dobrodružství, zbude vám „jenom“ univerzální, ničím nevýrazný systém. Tím nechci říct, že by Oran byl špatný - nikoliv, je propracovaný, má pár pěkných nápadů (růže přátelství) a autor zaslouží pochválit za formální stránky textu - nicméně hře chybí osobitý šmrnc. Kdybych se rozhodl hrát hru o francouzských partizánech, proč bych měl zvolit Oran, a ne třeba Fate? Odpověď: žádný důvod nevidím.

A to je asi tak vše: Oran není špatná hra, ale konkurence na poli univerzálních systémů je zkrátka příliš obrovská a on se v ní nevýrazně ztrácí. Doporučil bych více propojit partyzánskou tematiku s pravidly, tak aby hra neměla jen tématickou „vatu“ a dobrodružství, ale aby systém skutečně byl jedinečný. Zaměření na přátelství je skvělou cestou, která zaslouží více rozvíjet, vždyť co může být napínavější než neustálá hrozba zrádce ve vlastních řadách a vědomí, že jediné, co vás drží pohromadě s ostatními, je společný nepřítel?

Za ingredience dávám jen jedna, protože „růže přátelství“ je tak trochu podvod ;) a protože „náhlý zvrat“ je prakticky jen prvek vzorového dobrodružství.

Peekay

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingredience	2

Ocenujem historicke/faktograficke ramceky. Pomahaju orientacii sa v prostredii. Zma-tena vnutorna organizacia pravidiel a nedokoncena veta zial ublizuju zrozumitelnosti textu - nebyt prikkladu, netusim ako sa urcuju atributy postavy (kolko bodov? etc). Vel-mi pekna je Ruza vztahov, zial sa trochu malo vyuziva. Velmi zvladne posobi mecha-nika poskytovania pomoci - preco iba na instinktivnu a intuitivnu pomoc? Chyba jasne oddelenie sekcie pre hracov a sekcie pre Rozpravaca. Mechanicke fungovanie morovej epidemie tiez posobi zvladne - ocakaval by som, ze je to skor color, a nie ze postavy budu zomierat na zle „hody“. Celkovo ocenujem vysoku mieru originality.

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	3
Ingrediencie	3

Vynikající, tahle hra mě fakt nadchla. Výborná prezentace včetně obsahu, příkladů, tabulek, velké rúže přátelství.

Nádherné zpracování ingrediencí. U rúže se mi velmi líbí, že je jednak jménem buňky a druhak jejím symbolickým znázorněním v rúži přátelství. Vypadávání z rúže po volbách je hrozně zajímavěj prvek. Přátelství je (řekl bych) silně inspirované Mountain Witch/Cold City, ale přesto zpracované nově. Náhlé zvraty jsou velmi zajímavě vymyšlené, a líbí se mi, že mají své vlastní sekce a návody, jak s každým pracovat a co by mohl ve hře znamenat a vyvolat.

Vlastně nějaké námitky mám jedině k hratelnosti, a to jednak čistě pravidlové a druhak proto, že se vůbec nevěnuje opakovanému hraní, i když podle mě na to roz-hodně má a dala by se pár větami rozšířit na jiná prostředí, jiné zvraty atd.

Sirien

Amosféra	2	(zklamala mě lineárnost děje)
Hratelnost	1	(opakovaně takřka nehratelná)
Originalita	1	
Ucelenost	3	
Ingrediencie	3	(přítel, rúže, náhlý zvrát trochu jinak, ale ok)

Hra hezky provádí jak tvorbou postavy, tak pravidly, která jsou však podle mě zby-tečná – jedná se prostě o dobrodružství, kterému byla s úmyslem účastnit se soutěže dodána pravidla, stejně tak dobře by se hra dala odehrát v GURPS nebo Window. Líbí se mi zasazení a atmosféra hry stejně jako očividná snaha při zpracování jak v textu, tak ve formátu.

http://rpg.sk/files/RPGK_Pjotr_Tyden_do_Valentyrna.pdf

napsal Pjotr

Skupinka nezadaných žen se týden před dnem sv. Valentýna rozhodla uspořádat malou soutěž o to, která z nich dostane k Valentýnu nejvíc růží.

Legenda
Upozorďujeme účastníky hry, že v týden před dnem sv. Valentýna rozhodla uspořádat malou soutěž o to, která z nich dostane k Valentýnu nejvíc růží.

Co potřebujete ke hře

Desky a mince

Hrátecké listy

Umění vztahu k hře – zejména logický smysl, pečlivost i hračka

Pejpat růže (nepovinná :))

Příprava na hru

Každé ženě je připravená malá postava. Každá dívka (dále ŽP) v tomto úlozku (800 MP, podle jejího charakteru, záliby, atd. Všeobecně o povaze každé, že jsou upřednostněna, strachem a úctou před ní, a strachem na povrchu přátelství, takové uspořádání tělesnosti a malou účast pro sebe.

Pečlivě čte. Pečlivě odměřování v desce si hráči odměřují (každá ŽP dostane určitou částku v určitém množství úlozku. ŽP má 3 nebo 4 hráči se pozadí, dle úlozku každého pečovatele, pro každého dívka má své úlozky. Úlozky.

Skladem hráči rozdělí do tříech pečovatelů (bábo, každá se její vage do první úlozky pečovatele pečovatelé (upřesnění pro 1 hráči) každé rozdělení, každá 2 hráči). Rozdělení se podle úlozku – u každé nebo podle vztahu (vztahy) každé postavy k dívce ŽP. Tato rozdělení probíhá stejně se skládáním po celý den (pečlivě hry až začít skvělý své vage pečovatel.

Přidání hry

Hra je rozdělena do kol a oím. Každé kolo představuje jeden den, každé vage pro určitou částku postavy.

Všechny hráči každého kolo postupně vstupují do hry ŽP (v pořadí podle bodového počtu), v každém kolo pro určitou částku se v skládání kolo dává se jako, jako pečovatel (upřesnění kolo se vage postavy pro určitou částku). Za každý si každá ŽP přidá MP podle svého vztahu MP kolo v tomto kolo je vage postavy. Dívka pečovatel kolo se tak vztahují i vztah MP.

V každém vage pro hráči skládání postavy odložit její vage. Mince z vage odložit vage hráči ŽP, vage se je skládání (upřesnění ŽP se hráči se MP upřesnění a vage skládání vage postavy, vage vage se skládání na vage charakter a za vage vage pečovatelé skládání k vage ŽP. Každá vage je podle svého bodového počtu.

Vage: Každá je skládání vage. Skládání se skládání hráči kolo vage vage postavy, při 10 kolo hráči MP. Každá je skládání do hráči MP za kolo a kolo, pečovatelé kolo je hráči MP ŽP upřesnění na MP. Pečovatelé probíhá stejně a skládání odpovídá skládání vage.

- 0 Tlapka
- 1 Napevňování se
- 2 Úspěch
- 3 Zvláštní se
- 4 Přeměnění úložík

	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	1	1	2	1	3	8
Invictus	0	1	1	1	0	3
Markus	3	3	3	1	1	11
Peekay	3	2	3	1	1	10
Pieta	2	2	3	2	1	10
Sirien	3	2	2	1	3	11
	12	11	14	7	9	53

Bajo

Atmosféra	1
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	3

Kraťoučká hra, která je ale na jednu stranu funkční, ale na druhou stranu možná až příliš stručná. Je patrné, že autor neměl na dokončení hry mnoho času, což asi trochu ubírá na celkovém výsledku. Hra má celkem originální nápad, který zde očividně čistě vychází ze samotných ingrediencí, které autor podle mě využil asi nejlépe ze všech účastníků. Mechaniky jsou celé zajímavé, ale celkové fungování hry bude z velké části záležet na zkušenostech a schopnostech hráčů, stejně tak jako výsledný příběh. Hra také není příliš vhodná na dlouhodobé nebo opakované hraní. Celkově se jedná o zajímavou hru, která určitě vybočuje z klasické představy o RPG.

Invictus

Amosféra	0
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	1
Ingredience	0

Zábavná, rychlá hra, která vás rozhodně několikrát pobaví. Pravidla včetně tvorby postavy jsou jednoduchá, obsahující zajímavý způsob vyhodnocování hry. Atmosféra není prakticky vůbec nastíněna, což je i přes její obecnost dosti škoda. Pravidla jsou možná až příliš jednoduchá, není ošetřeno vyhodnocování akcí. Ingredience nebyly prakticky použity.

Markus

Amosféra	3
Hratelnost	3
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingredience	1

Nářez, bomba, dejte mi pár lidí, já chci hrát! Jedinečný, neuvěřitelně hratelný a hlavně zábavný nápad a jedna z mála RPG her, která má velký potenciál oslovit i nehráčskou komunitu. Týden do Valentýna prostě nemá chybu.

Tedy... chyby by se přeci jenom našly, hlavně po formální stránce věci. Hra by potřebovala značně učesat, aby z momentálního dojmu „blábolení šíleného génia“ budila spíše dojem „vysvětlování hodného pana učitele“. Při čtení je třeba domýšlet si, jak se to asi má hrát, člověk navyklý na „klasické“ RPG by si asi jen těžko představoval, co má dělat a kdo tomu všemu šéfuje - zkrátka a prostě, texty působí spíše jako poznámky autora než jako dopsaná hra. Rozhodně doporučuji přepsat tak, aby to pochopili hráči i nehráči (nehráčky?), doplnit o příklady, možná nějaký ten obrázek, přeložit do angličtiny a vyvěsit na internet.

Velmi mě mrzí, že musím strhnout body za ingredience, protože ve hře nedokážu najít třetí ingredienci - věž, náhlý zvrát, nebo o chloupek. Uděluji však čestnou pochvalu za způsob využití ingrediencí růže a přítel.

Peekay

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingredience	1

Velmi originalny napad. Atmosfera je vynikajuca. Hratelnost naraza na iste problemy (teoreticky by bolo strasne lahke podvadzat, neexistuju na to kontrolne mechanizmy. Zrozumitelnost velmi utrpela - nie je z pravidiel zrejmé, pre kolko hracov je hra, skutocnost, ze ide o GMless pocin, je iba implikovana. Ziadalo by sa trochu prepisat, uzrozumitelnit (a napríklad tomu zadelovaniu zetonov na zaciatku nerozumiem, zda sa mi ze priklad nekoresponduje s popisovanou procedurou). Využitie ingrediencií mi pride skor slabe - v podstate tam vidim iba „priateľa“, aj to skor v zapore (ako si nenajst chlapa :)). Ruze sa využije skor doplnkovo, aj keď veľmi tematicky. Ruská ruleta je zaimplementovaná dobre, aj keď mi trochu chybal autorov navod, ako použiť kocky na simulovanie ruskej rulety.

Pieta

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingredience	1

Oceňuju docela originální a nezvyklé pojetí, hra je vlastně taková RP realitní show.

Na druhou stranu jsem měl problém najít ve hře tři použité ingredience, a hlavně se mi moc nelíbilo, že o úspěchu rozhodují právě hráči, kteří v aktuální scéně vůbec nebyli. Pravda, té zmíněné realitní show to docela odpovídá, ale přijde mi to jako jdoucí proti roleplayingu - nejenže ostatní rozhodují o tom, jak moc se mému muži tahle žena líbí, ale navíc se čeká, že já se pak podle toho taky budu chovat.

Na třetí stranu je hra funkční a celá a hratelná, takže lidi, kterým nevádí, že jde spíš o společenskou hru s prvky roleplayingu, by si ji jistě dokázali výborně užít.

Sirien

Amosféra	3
Hratelnost	2 (obávám se o zájem hru hrát, postrádám texty ohledně úvodu do RP)
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	3 (přítel, růže, náhlý zvrát trochu jinak, ale ok)

Velice roztomilá hra nepotřebující ST, taková oddechová, společenská. Hratelná o jarním odpoledni v čajově nebo o podzimním či zimním večeru s alkoholem a skupinou moderních dívek :). Dovolím si také citovat Alnagovu glosu: „Výuka balení pro matfyzáky (RPG learning)“ :). Rozhodně se mi velmi líbí.

Ghouls and Roses

7. místo

http://rpg.sk/files/RPGK_Andrej_ghouls_n_roses-v0.1.pdf

napsal Andros

Ghouls N' Roses je tématickou RPG, v ktorej ako hráči stváriujete osoby nejakým spôsobom tak zasiahnuté či postihnuté (rádioaktívne žiarenie, malomocenstvo, atp.), ať sa z nich stali veľmi neprirodzené stvorenia. V hre sa označujú jednotným pojmom „ghoul“, čo však neznamená, že sa hrá za nemŕtvých (čo sa väčšine ľudí pri slove „ghoul“ vybaví) - v tomto smere sa fantázií medzi nekladú: môžete hrať za metaľudí zo Shadowrunu, ohyzdov v Stredozemí, zombie alebo čokoľvek iné. Hlavnou podmienkou je, aby hrané postavy boli odvrhované, na okraji spoločnosti, event. vyhánané / mučené / zabíjané od pohľadu väčšinou normálnych ľudí. Vaším cieľom totiž bude prekonať neznesiteľné, či dokonca agresívne správanie okolia a naplniť svoj osud i za pomoci svojich bývalých priateľov. Tí sú však podobne ako vy zmenení a v skutočnosti ani neviete, čo od nich môžete čakať.



	Atmosféra	Hratelnosť	Originalita	Ucelenosť	Ingrediencie	
Bajo	2	2	1	2	2	9
Invictus	1	2	1	2	1	7
Markus	1	2	1	2	1	7
Peekay	1	1	2	1	0	5
Pieta	2	1	2	3	2	10
Sirien	1	2	2	2	3	10
	8	10	9	12	9	48

Bajo

Atmosfera	2
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenosť	2
Ingrediencie	2

Celkem funkčně napsaná hra s potenciálně silným tématem. Je u ní zřejmá silná inspirace z některých nezávislých her, která je inteligentně využita, ale možná by neškodilo popustit trochu více uzdu originalitě a fantazii. Jinak hra je asi v hratelné podobě, i když naplnění tématu bude do jisté míry i na hráčích, kteří se nemohou zcela na podporu systému spolehnout. Zejména pokud nemají s podobnými hrami zkušenosti. Ingrediencie jsou využity celkem dobře, i když zásadní vliv na celkovou podobu hry asi nemají.

Invictus

Amosféra	1
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenost	2
Ingredience	1

Zajímavé obecné zpracování tématického celku odvržení společností, kterému by jistě neuškodilo větší propracování v oblasti sociálních mechanik, okolo kterých se celá hra nejspíš točí. Pravidla jsou psána srozumitelně a dávají dobrý základ pro výstavbu hry, ale očekával bych možná méně inspirace a více vlastní invence. Ingredience Přítel je implicitně v tématu hry, a Náhlý zvrát je nabídnut jako vhodná možnost, bohužel Růže mi přijde jako nahrazující jiné slovo. Zpracoval bych také na atmosféře hry, která přestože obecná, by mohla více nabízet konkrétní settingové možnosti.

Markus

Amosféra	1
Hratelnost	2
Originalita	1
Ucelenost	2
Ingredience	1

Tématika ghouľů, leč v zásadě jde o univerzální, minimalistický systém - autor se snažil zpřístupnit hru různým žánrům, což se cení, ale přitom se chytil do pasti a udělal hru „příliš univerzální“. Po formální stránce není co vytknout, ale chybí mi tu něco, co by hru odlišovalo od davu jiných univerzálních her, co by jí dávalo osobitý šmrnc.

Zaujalo mě téma ghouľů, bohužel v textu o něm prakticky není řeč - chybí mi něco, co by mě inspirovalo a pomohlo mi vymyslet příběh. Co se vlastně ve hře bude dít? Také bych ocenil menší důraz na mechanické vysvětlování a naopak obsírnější povídání o obsahové stránce hry (například jak se příběhově projeví „náhlý zvrát“?) a větší propojení tématu s mechanikami (co takhle vyhodit všeobecnou důvěru a vymyslet více „ghouľí“ mechaniky?).

Za plus považuji, že autor se zabývá motivacemi postav i strukturou příběhu - vzniká tak vlastně dobré mechanické jádro systému. Už chybí „jenom“ zbavit se té univerzality a přepsat systém tak, aby se skutečně týkal ghouľů. Doplnit „nástavby“, které by hru ozvláštnily a povzbudily fantazii hráčů.

Ingredience mi přišly lehce strojené (např. naroubování „růže“ místo slova „cíť“).

Peekay

Amosféra	1
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	0

Pravidla su pisane zabiehavo, trochu im chyba vnutorna organizacia. Priklad pri tvorbe postavy nekoresponduje s textom pravidiel. Vyuzitie ingrediencii je prinajlepsom pochybne, cisto semanticke (az do takej miery, ze posobi na citatela rusivo - vid napr. „Ruza“ ako pomenovanie pre ciel postavy). Upozornovat na nevhodnost cisto mechanickeho riesenia nie je vhodny pristup, lepsie by bolo zahrnut rady, ako hrat spravne. Mechanicke vyuzitie Vyrovnanosti posobi zvlastne, bude produkovat zvlastne vysledky. Ako kliniec do rakvy posobi „zlate pravidlo“. Licencia na zaver je velmi pekny detailom, ktory autor uviedol ako jediny zo vsetkych sutaziaciach.

Pieta

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	3
Ingrediencie	2

Zajímavé téma, lidskost/nelidskost, i když ne úplně nové - v tomhle by se dal hrát třeba takový Vampire, kde se taková témata klasicky řeší. Dost mi vadí, že v systému, obzvlášť v konfliktu více hráčů proti více hráčům, může jejich vyřešení trvat fakt nepřijemně dlouho; že soudě podle příkladu by růže měla být něco mechanického, nicméně nějaká pravidla či doporučení pro tvorbu růží veškerá žádná; že konflikty bez druhé strany jsou prohlášené za nedůležité a pravidla pro ně žádná nejsou, ale předpokládá se, že je vypravěč vymyslí na místě, místo aby systém dodal nějakou úpravu existujících pravidel pro tuhle situaci nebo aby natvrdo takové konflikty ignoroval. I mechanika věže by si zasloužila rozebrat detailněji, protože ne všichni hráči dokáží na začátku hry předem určit další strukturu hry. Obecně z pravidel cítím občas autorovu nejistotu, a dal bych přednost jejímu projevení třeba v závěru formou alternativních pravidel nebo vysvětlení, ale vykukující mezi pravidly se mi nelíbí.

Systém je sepsán jasně a pochopitelně, včetně příkladů. Co se použití ingrediencí týče, jsou evidentně použity tak, aby se projevovaly a byly důležité v celé hře, ale na druhou stranu občas je souvislost ingrediencí a jejich použití roubovaná dost násilně.

Sirien

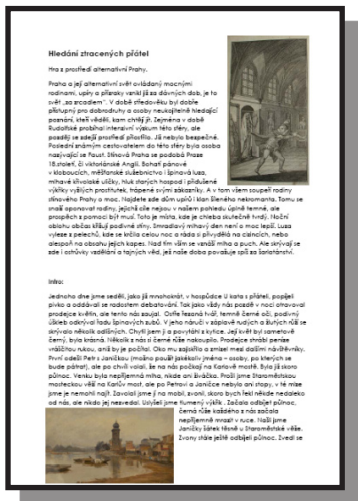
Amosféra	1	(prostě mi nějak nepřišlo, že by mi k tomuhle tématu tahle hra sedla nejvíc... čistě subjektivní)
Hratelnost	2	
Originalita	2	
Ucelenost	2	
Ingrediencie	3	

Je to hra na zajímavé téma, které se mi i poměrně líbí. Při čtení jsem zásadě nenašel nic, co by se mi nějak nezdálo, a připadalo mi, že to je dobrá hra pro danou tematiku... ale nevím proč, nějak jsem celou dobu cítil, že to pro danou tematiku není právě ta hra, kterou bych si zvolil. Skutečně nevím, co mi na ní schází, ale něco to bylo.

8. místo Hledání ztracených přátel

http://rpg.sk/files/RPGK_ebonhand_hledani_ztracenych%20pratel.pdf

napsal Ebon Hand



Hra z prostředí alternativní Prahy. Praha a její alternativní svět ovládaný mocnými rodinami, upíry a přízraky vznikl již za dávných dob, je to svět „za zrcadlem“. V době středověku byl dobře přístupný pro dobrodruhy a osoby neukojitelně hledající poznání, kteří věděli, kam chtějí jít. Zejména v době Rudolfské probíhal intenzivní výzkum této sféry, ale později se zdejší prostředí přiosťřilo. Již nebylo bezpečné. Poslední známým cestovatelem do této sféry byla osoba nazývající se Faust. Stínová Praha se podobá Praze 18.století, či viktoriánské Anglii. Bohatí pánové v kloboucích, měšťanské služebnictvo i špinavá luza, mlhavé křivolaké uličky, hluk starých hospod i přidušené výkřiky vyzilých prostitutek, trápené

svými zákazníky. A v tom všem soupeří rodiny stínového Prahy a moc. Najdete zde dům upírů i klan šíleného nekromanta. Tomu se snaží oponovat rodiny, jejichž cíle nejsou v našem pohledu úplně temné, ale prospěch z pomoci být musí. Toto je místa, kde je chleba skutečně tvrdý. Počíná oblohu občas křížují podivné stíny. Smradlavý mlhavý den není o moc lepší. Luza vyleze z pelechů, kde se křčila celou noc a ráda si přivydělá na cizincích, nebo alespoň na obsahu jejich kapes. Nad tím vším se vznášá mlha a puch. Ale skrývají se zde i ostrůvky vzdělání a tajných věd, jež naše doba považuje spíše za šarlatánství.

	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	2	2	1	2	1	8
Invictus	2	1	1	2	1	7
Markus	2	1	1	1	1	6
Peekay	2	1	2	2	1	8
Pieta	2	1	2	1	1	7
Sirien	3	2	2	3	1	11
	13	8	9	11	6	47

- Bajo**
- Amosféra 2
 - Hratelnost 2
 - Originalita 1
 - Ucelenost 2
 - Ingredience 1

Krátká hra, na kterou autor patrně neměl dostatek času, což je na ní bohužel trochu vidět. Obsahuje letní nástřel prostředí a tématu hry a velmi jednoduchý systém, který obsahuje pouze vyhodnocovací mechaniku a operování s pravomocemi. Hra je tedy trochu náročnější na hráče a určitě by ji prospěl nějaký výraznější originální nápad v mechanikách, ač

zcela neoriginální není. Prostředí by si rozhodně také zasloužilo trochu více rozebrat, nebo alespoň poradit, jak s ním operovat, nebo nějak podpořit jeho rozvíjení. Použití ingrediencí je trochu účelové a na výslednou podobu hry nemá v mnoha ohledech zase až takový vliv.

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	2
Ingrediencie	1

Atmosféra hry je nadhozena pěkně, jen se poněkud ztrácím v pochopení, o co vlastně jde, postrádám detailnější informace o prostředí. Nejsem si příliš jistý znovuhratelností, protože hra připomíná spíše jednorázové dobrodružství a mechaniky nepodporují různorodé hry. Z hlediska herních postupů nepřináší moc nového. Jedná se o vcelku jednoduchý systém pro hraní zajímavého settingu. Snadno srozumitelný, ale jistě ochuzený o rozvedení možností postav, jejich tvorby a vyhodnocování jejich akcí. Využití ingrediencí by mohlo být jistě lepší.

Markus

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	1
Ingrediencie	1

Geniální nápad na herní prostředí, ale celkově hra působí příliš nedopracovaným dojmem. Herní prostředí je spíše jen nastíněno než popsáno. To ještě nevádí, protože cílem soutěže nebylo napsat promakaný herní svět, ale já osobně pociťuji nedostatek námětů na hru, zápletek, konfliktů, záporáků, atd.

Systém samotný je silně minimalistický a má v zásadě jen jednu mechaniku. Jde vlastně o známou kombinaci: důraz na herní prostředí a systém jen tak, aby se neřeklo. Takže se dostavuje klasické dilema, jak hodnotit - a jelikož RPG kuchyně je soutěž v herním designu, musím chtít nechtě dát hodnocení nízké. Kdyby šlo o soutěž ve tvorbě světů, tak boduju o poznání výš.

Co bych doporučil? Jestli chce autor dál rozvíjet systém, pak ho více rozvést a vymyslet nové mechaniky, které by hru ozvláštnily a přidaly jí na zábavnosti. Větší provázání prostředí s mechanikami a různé tématické „vychytávky“ by neuškodily. Druhou cestou by bylo vykašlat se na systém a udělat z toho „bezpravidlový“ herní svět.

Peekay

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingrediencie	1

Napadíte je, že hráci popisují neúspěchy spoluhráčů. Formulace „každý má na začátku 6 životů“ působí velmi rusivo, podobně jako nekonzistentní terminologie (hody?). Omezený rozsah textu hry velmi škodí - je citit, že autor měl mnoho co říci, ale z nějakého důvodu se rozhodl jinak. Při natolik minimalistickém systému působí zvláště rozsah, který byl věnován boji (které podle atmosféry textu asi nemá být hlavním zaměřením hry).

Pieta

Atmosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	1

Pěkně pojatá Spodní Praha, a jde evidentně o svět, ve kterém se dá potkat a zahrát leccos.

Nelíbí se mi, že obvykle při polovině až dvou třetinách odhadů rozhoduje o výsledku vypravěč bez jakýchkoliv vodítek - ani není řečeno, jestli to znamená částečný úspěch, jestli může jít od naprostého neúspěchu k naprostému úspěchu, podle čeho se rozhodovat mezi extrémy, jestli může prostě rozhodnout, že postava byla zraněna... Na druhou stranu se mi hodně líbí mechanismus, kdy spoluhráči hádají o možnost popisovat neúspěch - i když by to chtělo vyřešit pořadí odhadů.

Jako celek systém působí trochu nedokončeným dojmem, spoustu nápadů by to chtělo dotáhnout do konce. Třeba po ztrátě všech životů může postavu potkat spousta různých konců, ale nikde není řečeno, jestli je dál ovládaná hráčem, což při některých možnostech smysl dává. Stejně tak by to chtělo vyřešit léčení ztracených životů nebo jasně říct, že životy už nepřibývají. A takových nedodělků je tam víc.

Všechny tři ingredience (přítel, růže, věž) se ve hře bohužel jen mihnou na začátku, teoreticky možná i na konci, a to je prostě málo.

Sirien

Atmosféra	3	
Hratelnost	2	(opakovaně nic moc, ale námět lze různě recyklovat nebo využívat jen části)
Originalita	2	(podobné příběhy můžeme nalézt jinde, ale tenhle je myslím velmi dobrý)
Ucelenost	3	
Ingredience	1	(růže a věž... byly sakra laxní. Za laxnost jsem normálně dával po půl bodu, ale tady to bylo až příliš nahraditelné)

Velice hezký příběh z mého oblíbeného prostředí urban fantasy. Bohužel, jedná se spíše o námět a dobře zpracovanou zápletku, samotná pravidla mě ničím moc nezaujala a osobně bych pro podobný příběh sáhl po Window, FATE, CPH, GURPS...

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	2
Ingredience	0

Jako nástroj k hraní rytířské grotesky je hra vytvořena dostatečně a atmosféru podporuje už formát pravidel. Neškodilo by však právě tento aspekt ještě podpořit a rozvést konkrétní nápady a deformovat názvy a funkci mechanik. Dokáží si představit několik her podle těchto pravidel, ale bohužel větší znovuhratelnost asi nenabízí. Pravidla jsou jednoduchá, snadno srozumitelná, nepříliš inovující. Bohužel ingredience nejsou dostatečně zpracovány, ani ve hře nejsou dost viditelné.

Markus

Amosféra	3
Hratelnost	0
Originalita	2
Ucelenost	1
Ingredience	2

Výborný nápad, ale neskutečně žalostně zpracování. Opět se mi líbí myšlenka taktického soupeření, které dává za vznik dramatickým „roleplayingovým“ scénám... až na to, že tato hra jaksi na ten „roleplaying“ zapomíná. Hra působí dojmem, že jde o mechanický popis pravidel, kam autor zapomněl dopsat všechny ty „příběhové“ kousky. Dějovou stránku hry nechť si hráči nějak vyřeší sám - například mám scénu „připravuji se na hrozbu“, jak ji mám odehrát, co se bude při mé scéně dít, co mám „roleplayovat“? Nebo: rytíři se vydávají za hrozbou, ale co je obsahem jejich scén? Povídají si, ptají se na cestu, vymýšlejí taktiku boje, šplhají po nekonečných vlasech princezny do věže? A co je vlastně ta hrozba, nechťelo by to nějaké příklady?

Nechápejte mě špatně - dokážu si tuto hru představit, mohl bych ji z fleku odehrát a myslím, že by to byla celkem sranda, protože podklady jsou dobré. Akorát že bych musel těžit ze svých zkušeností, domýšlet si spoustu věcí, některá pravidla si vhodně interpretovat, zapojit zažité herní techniky, zkrátka dodat „roleplayingový“ obsah do hry, která hraní rolí prakticky nezmiňuje... ale tohle všechno by mělo být přímo v textu hry. Chaoticky napsaná, nepřehledná pravidla jen podtrhují dojem, že jde o načmárané poznámky ke hře, kterou autor teprve zamýšlí napsat.

Povzbuzení na závěr: Rytíři hranatého stolu se mi velmi líbí, vidím v té hře ohromný potenciál, rytířský žánr dobrodružných výprav má nekonečno možností, mechaniky vypadají zábavně a odlehčený styl psaní mě pobavil. Skvělý je nápad, že z velkého počtu hráčů se naverbuje družina, zatímco s neaktivních hráčů se stanou „vypravěči“... a pak se to prostřídá. Jen ta „věž růží“ je trochu podpásovka, ještě že tam jsou i jiné ingredience. ;)

Peekay

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	2
Ingredience	1

Trochu sa obavam hrateľnosti pri postupnom striedaní scen s tak vysokým počtom hračov. Výsledok bude pravdepodobne hodne chaotický, s tendenciami zvrhávať sa do absurdnej sialenosti a vzajomneho prekrikovania sa. Doraz sa nekladie na atmosféru hry, ale na víťazstvo - v kombinácii s „roll & see“ mechanikou posobí viac ako stolná hra než ako RPG. Mechaniky su popisane trochu zmatene, obcas si rozlicne sekcie textu navzajom protirecia. Využitie komponentov by si žiadalo trochu zlepšiť (nahly zvrát je zahrnutý (aj mechanicky), veža a ruza su vyslovene do počtu). Nehádzacie použitie kociek je veľmi okrajove, vacsinu casu sa používajú standardne.

Pieta

Amosféra	2
Hrateľnosť	2
Originalita	2
Ucelenosť	1
Ingrediencie	1

Hodne se mi líbí, že se ve hře operuje s rytířstvím a chrabrostí a zároveň se zcela cynicky intrikaří a sviní, a vůbec mi to přijde jako hodně zajímavá zápletka.

Podání už je horší. Jak jsem u her nepřihlížel k tomu, jak jsou gramaticky dokonalé, tak Rytíři působí dojmem narychlo sepsaného textu, který nikdo, ani autor, před odesláním nepřečetl, takže se tam ztrácí a přebývají slova, kousky vět, myšlenky... O nějaké pořádné organizaci a snadném dohledání v případě nejasnosti nemůže být už vůbec řeč.

Co se originality týče, tam u mě hra získala hlavně tou krásně nesymetrickou situací, kdy rytíři v poli a rytíři ve věži mají úplně jiné možnosti, výzvy, typické chování...

Ingrediencie se hrou spíš jen mihnou - jakž takž je tam ještě to přátelství, ale věž je jen herní lokace, a o chloupek a náhlý zvrát působí násilně přilepeným dojmem - jak moc by se změnilo, kdyby tyhle dvě ingrediencie chyběly?

Sirien

Amosféra	0	(omlouvám se, ale tahle hra prostě ukazuje přesně to, jak IMO RPG vypadat rozhodně nemá, abych citoval „snaha vyhrát je základ“ atd. atd.)
Hrateľnosť	1	(samotná skutečnost, že hra obsahuje mechaniky na vynucování RP, svědčí o tom, že tam pro RP moc místa nezbyvá... také se mi moc nezdálo dělení skupiny a mám jisté pochybnosti o průběhu intrikaření)
Originalita	2	
Ucelenosť	2	
Ingrediencie	1	(přijde mi, že ingrediencie nejsou esenciální součástí hry, jsou tam přiozené tak nějak navíc)

Vím že gramatiky se soutěž netýkala a měla být mimo, ale některé pasáže zde mě opravdu zarazily. Jinak se bohužel omlouvám, ale tahle hra mi prostě projela proti srsti s intenzitou struhadla, tenhle pocit jsem reflektoval v relevantních kategoriích, zbylé jsem hodnotil co nejdělečněji.

9. - 10. místo Prokletí ztraceného přítele

http://rpg.sk/files/RPGK_Goran_Prokleti_ztraceneho_pritele.pdf

napsal Goran

Kdysi jste měli jednoho přítele, ale ten odcestoval do hradu svých předků kdesi v hlubokých lesích. Pět let jste o něm neslyšeli, ale teď jste od něj dostali dopis s pozváním na jeho hrad a nějaký malý dárek. Prý se konečně stal velkým mistrem magie, po čemž celý život toužil, a teď chce tento úspěch oslavit a sekat se přitom se svými jedinými skutečnými přáteli. Takhle nějak by mohl začít příběh, kolem kterého se tato hra točí. Při psaní pracuji s fantasy a prostředím divoké země s mocnou šlechtou. To jsou však jen kulisy; důležitý je příběh. Příběh o přátelství postav mezi sebou a možná už vyhaslém, ale obnoveném vztahu s jejich hostitelem. A hlavně o strašném prokletí, které pána hradu postihlo. Skutečně se stal mocným mistrem, ale za strašlivou cenu – přišel o svou duši a postupně se stává démonem. Zachránit jej může jen skutečný přítel, který jej naučí žít. Jenže démon se nechce vzdát své kořisti, a tak zkouší postavám pobyt na hradě co nejvíce znepříjemnit. Kdo ví, možná všichni zemřou a už nebude kdo by ubohého čaroděje spasil...



	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	2	1	2	1	1	7
Invictus	2	2	2	2	1	9
Markus	2	1	2	0	3	8
Peekay	1	1	1	1	2	6
Pieta	3	2	3	1	2	11
Sirien	1	2	1	0	1	5
	11	9	11	5	10	46

Bajo

- Atmosféra 2
- Hratelnost 1
- Originalita 2
- Ucelenost 1
- Ingredience 1

Zajímavě započatá hra, která bohužel nebyla úplně dokončena, což se podepsalo na její celkové ucelenosti a místy i srozumitelnosti. Nejsem si jistý, jak moc je hra v hratelné podobě, ale to co bylo stihnuto, je určitě dobrá cesta k hororové atmosféře, ač trochu na hranici s fraškou. Ingredience využité jsou, ale otázka je, jaké má jejich využití výsledný vliv na podobu hry. Po doladění by se mohlo jednat o zajímavou tematickou hru, ale momentálně bude požití systému na hráče náročnější a výsledný příběh spíše prací hráčů.

Invictus

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	1

Inspirace MLwM se nedá přehlédnout, ale i tak hra nabízí leccos nového. Bere vztahy zcela jinak a z jiného úhlu, nabízí systém protikladů, mechaniky zasahující přímo do hry. Atmosféra hry je také obecně dobře nastíněná, a hra působí minimálně krátkodobě jako dobrá zábava. Pravidla jsou vcelku jednoduchá, jen jejich zpracování v textu budí lehký dojem nepřehlednosti. Nedobře také působí jistá nedotaženost a neuspořádanost. Ingredience jsou zastoupeny vhodně, ale jejich použití není dost rozvinuté

Markus

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	0
Ingredience	3

Těžko hodnotit nedokončenou hru a necítit se přitom trapně. Mohl bych vyjmenovávat věci, které tomu chybí, a odpovědí by mi bylo nejspíš: „Já vím“. A jakožto člověk, který autora nabádal, aby odevzdal i nedokončenou hru, bych se cítil trapně. Takže zmíním spíše jen celkový dojem...

...a ten je: bojím se, že hra se okouká po jediném zahrání. Ačkoliv jsem příznivcem „malých“ her s jasně danými tématy či zápletkami, Prokletí ztraceného přítele je natolik specifické, až mi přijde, že postrádá znovuhratelnost (pokud nejste zažranými nadšenci do magie, kterým stačí z přítele nekromanta udělat přítele iluzionistu, aby měli dojem, že jde o něco zcela nového). Dokážu si představit jednorázové hraní, ale vymýšlet obsah do druhé nebo nedejbože třetí hry už by asi byl problém.

Jinak chválím autora za pěkné nápady, využití ingrediencí je zcela příkladné a sotva by mohlo být lepší. Skvělá a hodná zvýraznění je myšlenka, že postava čelí takovým konfliktům, které odpovídají její povaze - tj. na hráče Růže bude Vypravěč házet konflikty romantické a zamilované. Tento přístup chybí mnohým hráčům i hráčkám, kdy prostě Vypravěč vymýšlí „obecné“ konflikty, s nimiž se postavy nějak poperou. Pokud by si z Prokletí ztraceného přítele měli vzít tvůrci jiných her nějakou inspiraci, tak je to právě tento postřeh.

Peekay

Amosféra	1
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	1
Ingredience	2

Mi místami mi připomína Frigid Bitch, obavam sa ze v konecnom dosledku bude narazat na velmi podobne problémy s hratelnostou. Mechanicky připomína MLwM, hadanie cisla na kocke je mechanicky nedotiahnute (nezalezi na tom, co presne je na kocke nastavene, tym padom nemoze byt rec o nejakom „odhadovani“). Zrozumitelnost textu pochopitelne utrpela nedokoncenostou, vo viacerych miestach nie je vobec jasne, ako postupovat („Rozpravac nastavi kocku“, ale nie je povedane, aku... pri hre sa používaju rozlicne velkosti). Skoda, ze hra ostala nedokoncena, pekne (aj ked nie vzdy originalne) vyuziva predpisane komponenty.

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingredience	2

Velmi dobré a podle mě rozhodně stojí za dokončení, ostatně si myslím, že to k němu zase tak daleko nemá. Hrozně moc se mi líbí atmosféra, která je velmi jedinečná a v RPG poměrně nezvyklá, jde o takové divadlo světa, ve kterém se pokušení a ctnosti střídají v tanci. Náladu je velmi symbolická, a mám dojem, že se odvolává na různé středověké symbolické příběhy, možná i na Komenského Labyrint, přístup v RPG nevidaný.

Co se použitých ingrediencí týče, na příteli a přátelství celou dobu stojí, věž je strašlivé finále, ve kterém se vše rozhodne, a mechanika úniku o kousek je velmi sympatická. Růže se pak jen mihne, ale i tak je její zařazení sympatické.

K dokončení by to chtělo především uspořádat, a hodně nejasné je mi použití scén - kdo určuje obsah scény, jak jdou scény za sebou, atd.

Sirien

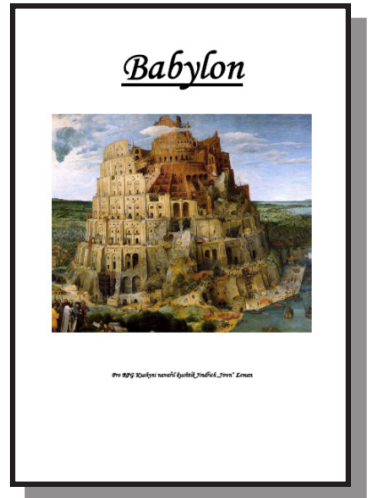
Amosféra	1	(téma mi přišlo takové fádni, při čtení mě hra nezaujala)
Hratelnost	2	(i podle nedodělaného textu to vypadalo vcelku hratelně)
Originalita	1	(příběh ani navržený systém mi nepřišel přinášet nic nového)
Ucelenost	0	
Ingredience	1	(0,5 body za přítel, 0,5 za věž a 0,5 za růži... s tím, že jsem to zaokrouhlil dolů a dal pak víc hratelnosti)

Hra je založena na zápletce, která může být zajímavou pro fantasy hry, ale přijde mi zbytečné dodávat jí vlastní systém a vytvářet tak hru s jediným příběhem. Vzhledem k tomu, že hra nebyla dokončena, to je bohužel vše, co o ní mohu říct.

http://rpg.sk/files/RPGK_Jiron_Babylon.pdf

napsal Jiron

Podle Bible Svaté existovalo kdysi město. To město bylo první, které povstalo po Velké povodni, kterou Bůh ztrestal hříšníky světa. Poutníci putovali do tohoto města ze všech koutů světa za poznáním, moudrostí, vírou. Přesto se jeho obyvatelé nikdy nepoučili. To město neslo jméno Babylon. Jednoho dne se Babylonští rozhodli vystavět věž, která dosáhne až k nebesům. Nestavěli ji však ze zbožnosti, či bohabojnosti nebo jako uctění Pána nýbrž z pýchy. Bůh nechtěl své ovečky opět trestat. Přesto jim daroval svobodnou vůli, kvůli které jim nemohl zabránit Věž stavět. Co ale mohl, bylo vymluvit jim to. Povolal tedy k sobě Strážné Anděly. Strážní Andělé strávili celé věky na zemi ochraňováním lidí a proto byli vhodní pro úkol, který se jim rozhodl svěřit. Když Andělé stanuli před jeho nekonečnou moudrostí řekl jim: „SESTUPTÉ MEZI SMRTELNÉ A UKAŽTE JIM CESTU. LEČ DBEJTE BY ŽÁDNÝ Z NICH NIKDY NEZJISTIL, ŽE SAMA NEBESA SE SNAŽÍ ODRADIT STAVITELE OD JEJICH SNAH O DOSAŽENÍ BOŽSKÝCH VÝŠIN“.



	Atmosféra	Hratelnost	Originalita	Ucelenost	Ingredience	
Bajo	2	1	2	2	2	9
Invictus	1	1	1	1	1	5
Markus	1	1	1	1	1	5
Peekay	2	2	3	1	0	8
Pieta	3	1	3	2	2	11
Sirien	1	1	2	1	2	7
	10	7	12	8	8	45

Bajo

Amosféra	2
Hratelnost	1
Originalita	2
Ucelenost	2
Ingredience	2

Zajímavé prostředí a hlavní motiv příběhu. Nespornou výhodou hry bude pro mnoho hráčů její celková jednoduchost, absence zbytečných pravidel, originalita a několik opravdu dobrých nápadů. Na hře je ale částečně vidět nedostatek času ze strany autora, čímž hra bohužel trpí. Pokud by některé části pravidel byly trochu dotáženější nebo více rozvedené, mohla by se z Babylonu stát velmi zajímavá hra. Momentálně se jedná o hru se zajímavým tématem a slibným potenciálem, který ale dokáží využít spíše zkušenější hráči, kteří si hru dokáží trochu ještě doladit. Ingredience jsou využity celkem dobře, některé z nich sami definují jistou podobu hry, některé jsou ale použity spíše trochu účelově.

Invictus

Amosféra	1
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	1
Ingrediencie	1

Zajímavý námět na hru, který bohužel není moc dobře zpracovaný. Vše mi přijde jaksi nedokončené, nedotažené a nerozvinuté. Přitom autor má dobře nakročeno, stačilo by přidat pár stran o tvorbě postav, podrobnosti o settingu, nastínit ukončení hry a vůbec nabídnout více. Takto jen čestné ohodnocení.

Markus

Amosféra	1
Hratelnost	1
Originalita	1
Ucelenost	1
Ingrediencie	1

Velmi stručný námět herního prostředí + mechanika vyhodnocování konfliktů. Tak by se dal v kostce popsat Babylon. Má hlavní výtka je tím pádem velmi předvídatelná, vždyť jsem ji psal i u hodnocení několika jiných her: byť chápu, že „minimalistické“ systémy jsou u některých hráčů oblíbené, od příspěvku do soutěže v herním designu bych přeci jenom očekával něco víc než jen jednu univerzální mechaniku.

A to je asi tak všechno, co k Babylonu mohu říct, protože už mi nezbývá co jiného komentovat - hra působí velmi prázdným dojmem. Námět andělů žijících mezi lidmi, konflikt jejich nebeské podstaty s nově poznanými emocemi, těžká volba mezi povinnostmi a vlastním srdcem... to všechno jsou velmi slibná témata, avšak Babylon je bohužel jen nastiňuje a dál se jim nevěnuje. Fakt, že třetinu textu zabírá Úvod, je vlastně velmi symbolický.

V rámci RPG Kuchyně 2008 se Babylon podobá Hledání ztracených přátel, které taky používá formuli „herní prostředí + jedna mechanika“. Nicméně Hledání ztracených přátel nabízí přeci jen nápaditější herní prostředí a hlavně více námětů ke hře, takže Babylon musím chtít nechtít hodnotit hůře.

Peekay

Amosféra	2
Hratelnost	2
Originalita	3
Ucelenost	1
Ingrediencie	0

Zaujímavava myslienka, originalna mechanika. Nejednotna terminologia posobi rusivo. „Gulicky“ a „kocky“ su pouzivane na oznacovanie tej istej veci, rovnako ako „hod“ a „losovanie“. Zda sa, ze autor sa uprostred tvorby rozhodol zmenit pouzite rekvizity

a akosi zabudol/nestihol spatne upravit uz hotove casti textu. Zial, vyuzitie prisad je rozpacite (veza je super, ale priatel velmi volny, a nahly zvrat s ruzou su tam vyslovene iba prihodene „na zaver“, aby sa nepovedalo), a hra nesplna dodatocnu podmienku (povodne sa asi mali losovat biele alebo cierne kocky, ale autor to zmenil... rusku ruletu som tam nenasiel), preto moje tvrde hodnotenie v kategorii „ingredience“. Celkovo, vzhľadom na „rules-light“ charakter hry jej velmi skodi, ze ma taky maly rozsah - tento druh hry vyslovene zavisí na obsiahlej sekcii pre Najvyssieho, blizsie rozvadzajucej autorovu predstavu priebehu hry, rozlicnych navodov, tipov atd. Velmi pekny je napad s Johankou ako alternativnym settingom (aj ked demonструje, ze mechaniky hry vlastne vobec neodzrkadľuju predpisane komponenty).

Pieta

Amosféra	3
Hratelnost	1
Originalita	3
Ucelenost	2
Ingredience	2

Krásné téma navíc celé postavené na ingrediencích. Velmi neobvyklé pojetí, kdy ten, za koho hraju, vlastně vůbec není postava, nemá vlastností ani žádnou minulost.

Ačkoliv pravidla to pouze letmo zmíní, hodně mě zaujalo to, že hra postupuje ve fázích, kdy v jedné mají hráči časté úspěchy, v druhé časté neúspěchy, a myslím si, že tohle by zasloužilo víc rozvést - především z hlediska toho, jak se to projeví ve hře a herním světě, či co je příčinou těch zvrátů.

Co mě hodně mrzí, je, že ve hře, která se tak moc točí kolem stavby věže, a kde dokončení či nedokončení stavby je hlavním tématem, není v pravidlech vůbec řešeno, jak rozhodnout, jestli věž bude dostavěna. Andělé se tak mohou snažit, ale je čistě a jen na všemohoucím, aniž by se mu od hry dostalo jediné rady, jak se to na stavbě samotné projeví.

Sirien

Amosféra	1
Hratelnost	1 (přijde mi, že někdo, kdo RPG nezná, by pořádně nevěděl, co hrát)
Originalita	2
Ucelenost	1 (mám obavu že pro nováčka by byl výklad hry zmatený)
Ingredience	2 (věž a přítel po ½ bodu, náhlý zvrát je velice hezký)

Zajímavá hra nápadem, velmi se mi líbilo nastínění dalších možných prostředí, ale chtělo by to dopracovat a obohatit o výkladové texty. Není to zrovna hra, kterou bych si toužil zahrát, ale je na ní vidět, že by jí jiní hráči mohli ocenit mnohem víc.

RPG kuchyně
2008

