



RPG kuchyně 2009

Hodnocení porotců

RPG.sk

RPGFORUM.cz



Předmluva

Dva ročníky, 23 her - to je momentální bilance projektu, který vzešel z neškodného nápadu na ukrácení volného času. Nebude to možná ani přehánění, když řekneme, že RPG Kuchyně přinesla na český a slovenský internet více domácích RPG, než kolik do té doby vzniklo samospádem. Naše hráčská komunita je sice miniaturní, nicméně očividně nepostrádá kreativitu a činorodost.

Čas od času se někdo zeptá: „Je to všechno moc pěkné, ale k čemu to vlastně všechno je?“

Dotaz je to trefný, protože valná většina her z RPG kuchyně zůstane pravděpodobně rozpracovaná, málo - jestli vůbec - hraná a nemilovaná. Produkty 14denní soutěže v rychlém vymýšlení a psaní se samozřejmě nemohou měřit s jinými domácími hrami, které jejich autoři dlouhá léta s láskou a trpělivostí vypiplají do nejmenšího detailu. Skeptik by se mohl po právu ptát, jaký má smysl vychrlit každoročně tucet drobných, nevytlačených a často experimentálních hříček.

Sám jsem se na tuto otázku pokoušel hledat odpověď. Nejdřív vloni jako porotce a rovněž letos, tentokrát z pozice soutěžícího kuchtíka. Už když jsem psal svou hru, byl jsem pevně přesvědčen, že už se k ní po odevzdání nikdy nevrátím, ba co víc - že si ji nejspíš ani nezahraji. A přesto jsem si její vymýšlení náramně užil. Bral jsem to jako výzvu, překonání sebe sama a radost ze společného trápení. Teď, po několika týdnech, s překvapením zjišťuji, že se mi hlavou honí nápady, jak se k mému dílku vrátit a ještě jej vylepšit. Z nevázně brané legrace se pozvolna stává srdcový projekt.

Zeptejte se kteréhokoliv jiného soutěžícího a on vám povypráví vlastní, podobný příběh - proč ho psaní malé hry baví, proč mu věnoval svůj čas. Smyslem této soutěže nikdy nebylo nic jiného než „udělat zábavu sami pro sebe“. Dokud budou kuchtíci, které společná výzva baví, a gurmáni ochotní pročíst a zhodnotit jejich příspěvky, bude i RPG kuchyně. Potřebuje snad jiný smysl?

Jistě... našlo by se i pár vedlejších účinků. Zejména je úžasné vidět, kolik tvůrčího potenciálu se mezi hráči skrývá a čeká, až dostane příležitost vybublat na povrch. Společný podnik ve stylu RPG kuchyně je jedinečnou motivací a výzvou. Dokáže k sestavení díla motivovat i tvůrce, kteří by si jinak k sepsání díla nenašli čas, chuť či vůli.

Každá myšlenka, každý nápad a každý koncept - i ty nejmenší a nejnevinnější - se mohou stát podněty pro další díla. Drobné, experimentální hry vyvolávají diskuzi a přinášejí nové myšlenky. Budují podklad, na němž jiní autoři tvoří svá díla, které pak opět slouží jako inspirace pro další hry, pro články, teorie nebo dokonce herní kampaně a dobrodružství. Na této „soutěži“ nejsou podstatné výsledky, nýbrž procesy, které vyvolává - pohyb, změna, diskuze*.

Občas si RPG kuchyni představuji jako kamínky či sněhové koule valící se ze svahu. Mnohé z nich jsou zatím nepodstatné, ale jak do sebe narážejí a kutálejí se dolů, strhávají s sebou další a další hmotu. Některé kamínky se nakonec sice zastaví, ale během své krátké výpravy strhnou lavinu větších balvanů. Sněhové koule na sebe nabalují další a další sníh, takže pod kopec se dokutálí ve zvětšené podobě a proměněné k poznání. Nikdy nevíte, co tato lavina přinese. Ale copak není skvělé být při tom?

Ať se vám hry z letošního ročníku RPG kuchyně líbí a ať vás inspirují,

Jiří „Markus“ Petřů

* PS: Což mi připomíná, nechcete se zapojit do [diskuze o soudobých českých a slovenských hrách?](#) ;)

Ingredience pro RPG Kuchyni 2009

Každý kuchtík musí ve své hře použít minimálně 4 z následujících 7 ingrediencí:

- Hodiny
- Podvod
- Hlubina
- Barva
- Oko
- Obrazovka
- Bouřka

Musí rovněž do hry zakomponovat jedno z následujících dvou mechanických omezení:

- “Ve hře musí být přítomna smrt. Musí se dotknout všech postav. Pro hráče to nesmí být trest, vyřazení, ani oslabení”
- “Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem”

Jak jsme hodnotili

RPG Kuchyně funguje poněkud netradičně jako „komunitní“ soutěž. Porotci se verbují z řad dobrovolníků, kteří zkrátka měli čas, chuť a dobrou vůli přečíst, zhodnotit a okomentovat všechny vytvořené hry.

Hry byly hodnoceny v následujících pěti kategoriích, přičemž porotci udělovali v každé z nich 1 až 3 body, ve výjimečných případech i 0 (kterážto znamená prakticky diskvalifikaci v dané kategorii).

- **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?

Letošní ročník soutěže zaznamenal stejnou účast jako ten minulý - tedy 11 kuchtíků - dosáhl tak vysoko nastavené latky z loňska a navíc ji překonal díky tomu, že jeden ze soutěžících vytvořil hned dvě hry. Úkolem kuchtíků bylo zhodnotit se nabízených ingrediencí (tedy jakýchsi tvůrčích mantinelů), inspirovat se jimi a během 14 dní na jejich základě napsat kompletní RPG hru. Že byly výsledky tradičně rozmanité, na to můžete vzít jed. Jednotlivé hry si postupně představíme v této brožurce.


Bohužel ne všichni porotci nakonec měli dostatek času na sepsání slovních komentářů ke každé hře - doufejme, že se aspoň dodatečně vyjádří v diskuzích.

Prakticky všechny hry se nacházejí v „nedokončeném“ stavu, nicméně pro jejich další zlepšování by se autorům hodily komentáře a reakce vás, čtenářů. Proto pokud vás některá z her zaujme, najděte si prosím chvilku času a napište autorovi, jak se vám líbila a případně, co byste změnili. Všechny hry mají své [diskuze na RPG Fóru](#).

Výsledky

Veškeré body od všech porotců jsme nakonec sečetli a vítězem se jednoduše stala hra s největším počtem bodů. Nebo přesněji řečeno hry s největším počtem bodů. Na stupních vítězů se totiž utvořila... nerozhodná situace. Budiž tento výsledek námětem bouřlivých debat a sporů. Všem zúčastněným děkujeme a gratulujeme!

1-2. místo	Blanc, napsali Ecthelion a Ecthelion	65 bodů
1-2. místo	Časy se mění, napsal Markus	65 bodů
3. místo	Mezi psem a vlkem, napsal Boubaque.	63 bodů
4. místo	Podrazáci, napsal Gran.	55 bodů
5. místo	Hlubina, napsal Ilgir	53 bodů
6. místo	Zrada, napsala Baelara	52 bodů
7. místo	Jak jsi mi změnil život, napsal Jonka	50 bodů
8. místo	Oběti a vrazi, napsal Jonka.	48 bodů
9. místo	Gunnarovi vlci, napsal Crowen	47 bodů
10. místo	Ninja, napsal Skew	46 bodů
11. místo	359, napsal Andros	34 bodů
12. místo	Chaos času, napsala Nekra.	31 bodů

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Andros_359.pdf



359 je RPG o medziludských vzťahoch, o ich budovaní, udržiavaní i nicení. Vzťahoch ľudí, ktorí sa spoznali len vďaka nehode spôsobenou obyčajnou búrkou - havárií lietadla, ktorú ako jediní z cestujúcich prežili a ktorá ich donúti zmeniť ich spôsob myslenia i života ako takého. Havária lietadla však nebola náhoda, niekto si ju "objednal". A preto je jednou z postáv, ktoré prežili, i podvodník, ktorý o páde vopred vedel a preto sa dokázal dostatočne zabezpečiť.

Cielom je zažiť, precítiť, ako sa takto zasiahnutí ľudia správajú a myslia.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	1	1	2	2	7
Hratelnost	2	1	0	2	1	6
Originalita	2	1	2	2	2	9
Ucelenost a srozumitelnost	2	1	1	3	1	8
Využití ingrediencí	1	1	1	1	0	4
	8	5	5	10	6	34

Invictus

Je obtížné hodnotit atmosféru hry, která vlastně není o specifické atmosféře, ale spíše se čeká, že ji bude tvořit samotným hraním. Tím myslím i nepřítomnost konkrétního settingu, případně podrobnější příklady více settingů. Navíc Androsova nedokončená hra se zaměřila na jiné, a myslím že důležitější, prvky.

Hra obsahuje pevnou strukturu etap a „náhodné“ předávání vypravěčských pravomocí, které spolu s nepřítomností jiných statistik postav, nežli minut na hodinách, vtiskují „359“ specifickou podobou. Tvorba postav je jednoduchá, ale může působit dojmem omezeného pohledu na pojetí postav. Charakterové rysy pocity a motivace

mohou bez přehledné struktury působit pro hráče zmatečně. Uchopení „problematické oblasti“ může být problematické bez podrobnějšího popisu a nástřelu možných akcí, ale hlavně bez jasného provázání s mechanikami hry, bez určení významu „problematických oblastí“ ve hře (kromě dobrovolného nesouhlasu). Obdobně se mi zdá nedotažené postavení podvodníka (přestože se jedná o volitelné pravidlo), specificky jeho vyřazení ze hry (a obecně vyřazování ze hry hlasováním ostatních je dost násilné pro samotné hráče). Jistým mínusem může být také podle mého nižší životnost hry, která je trochu podobná deskovce, ale hlavně lze očekávat, že při stejném složení hráčů se projeví sklony ke tvorbě podobných postav a obdobná skupinová dynamika.

Občas menší přehlednost určování pořadí hráčů v etapách hry a v připočítávání minut k hodinám (přestože se to Andros snažil zpřehlednit), narušovala jinak dobrou přehlednost a pochopitelnost textu. Nedokončenost hry se neprojevila tolik jako bych čekal, spíš by se dalo přidávat, než že by něco zásadně chybělo.

Ingredience jsem našel čtyři, konkrétně Hodiny (mechanika záporných a kladných pocitů), Podvod (postava Podvodníka), Bouřka (příčina pádu a náhodná karta) a Barva (barva pleti v problematických oblastech). Jako mechanické omezení „*Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem*“, by šlo považovat ukončení hry na základě času na hodinkách, kterým skutečně hráči mohli omezeně manipulovat. Tento způsob zpracování ingrediencí považuji za hodný vylepšení.

Návrhy k promyšlení: Androsi, zkus zvážit přidání některých atmosféricky konkrétnějších settingů hry (a více typů prob. situací a karet), minimálně jako vhodnou inspiraci. Dále bych určitě zvážil pevnější mechanické zapojení problematických oblastí. Zkusil zapřemýšlet nad tím, jak by mohla vyřazená postava ovlivňovat nadále dění ve hře (třeba jen jako volitelné pravidlo, abychom nemuseli hráče posílat domů), a jaké výhody by mohl mít podvodník oproti ostatním postavám, když už má více úkolů. Také možná snížit postihy za karty vyřazující postavy, jinak hrozí že se hráč třeba už nezapojí (stačilo by třeba jen jednou pečovat, nebo ne v řadě za sebou). Nedává také úplně smysl, proč by měly všechny postavy na základě hlasování dělat totéž, zkus to nějak vysvětlit.

Rád pak uvidím dokončenou a vylepšenou verzi.

Joe

Hra je viditelně nedokončená, keďže registrujem využitie len troch ingrediencií (hodiny, podvod a bouřka), z ktorých búrka je len minoritnou súčasťou - akoby tam ani nepatrila, je skôr súčasťou prostredia; rovnako mi chýba jedna z dvoch potrebných podmienok. Tiež mi príde problematická znovuhratelnosť v rovnakej skupine, skôr je to hra na jedno sedenie. Ak by sa viac prehlbili detektívne náznaky v hre a zapojenie podvodníka, hra by tým iba získala.

Peekay

Idea použitia písaného interview a obrazovej reprezentácie postavy namiesto denníka ma zaujala, aj keď neviem nakoľko dobre bude fungovať s umelecky neschopnými ľuďmi ako ja, ktorí nevedia nakresliť ani jablko. Asi bude nutné zaobstarať si fotografiu z internetu v predstihu, čo ale môže spôsobiť nedostatočné korešpondovanie hráčovej predstavy s obrazovým materiálom. Taktiež sa mi páči formalizovanie napätia na medziľudskej rovine cez Problematické oblasti.

Z hľadiska použitých ingrediencií má hra isté rezervy, rád by som videl jednotlivé elementy použité hmatateľnejšie.

Potreba viacerých hodiniiek na každého hráča je trochu problematická, pomohlo by keby autor uviedol príklad softwarových hodín, aké mal na mysli. Kartičky komplikácií mi pripadajú v hre trochu navyše, asi budú odvádzať pozornosť od vnútorného rozpoloženia postavy, s ktorým inak hra pekne pracuje. Pekné je aj zameranie sa na spoločenskú stránku života preživších a dohadovanie sa medzi nimi.

Ide o minimalistickú hru, má jednoduchý systém. Ten sa autorovi podarilo sprostredkovať príjemne a zrozumiteľne.

Pieta

Zajímavé mi prišli problematické oblasti a hlavne možnosť hráčov se dohodnúť, v čem si budú jejich postavy navzájem vadit.

Práce s hodinkami mi prišla hodne nejasne pojatá a potenciálne vedoucí k různým zásekům.

Pokud mi některé hodinky klesnou pod nulu, a nikdo další nemá kladné hodinky o hodně před zápornými, nebo mi nikdo takový nechce pomoci, přicházím o možnost jakkoliv se ve hře rozhodovat.

Také to, že tažená karta může moji postavu vyřadit z navrhování, a přitom potřebuju 3* navrhnout péči o ní, což znamená, že pokud je moje postava neoblíbená, jedna tažená karta ji může výrazně omezit možnost zasáhnout do hry, podle mě není úplně šťastná volba.

A co se ingrediencí týče... Nějak je tam moc nevidím. Hodiny jsou jasné, bouřka je dost okrajová, podvodník tam je, ale volitelný; z ostatních ingrediencí nevidím žádnou. Podmínka není splněna ani jedna.

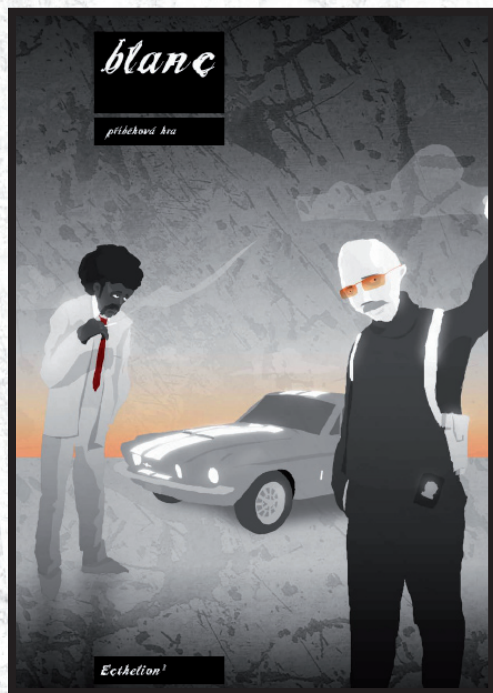
Blanc

napsali Ecthelion a Ecthelion

1. až 2. místo



http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Ecthelion_Blanc.pdf



Blanc je příběhová hra. Hra je založena na vyprávění příběhů z prostředí války proti organizovanému zločinu a gangům na ulicích amerických velkoměst v 70tých letech. Roste nezaměstnanost, policie nezvládá nárůst kriminality, na ulicích se poflakují hipíci, feťáci, grea-seři, motorkáři a různí jiní grázlové a ve městě přestává být bezpečno.

Název Blanc je přímou parafrází na noirové příběhy. Sdílí s tímto žánrem kriminální zápletky hluboce spojené se svými protagonisty – zaostřené na jejich vlastní nedostatky a poklesky. Odehrává se v prostředí zrady, skrytých motivací a podvodů. Blanc přímo pojednává příběhy boje proti zločinu - prostředky čestnými i nečestnými a nelegálními. Tohle jsou příběhy o tom, jak může člověk bojovat proti zlu, než se sám stane zlem.

Hlavními hrdiny těchto příběhů jsou detektivové povoláni do nově zřízené Zvláštní vyšetřovací skupiny. Jejich úkolem je boj s organizovaným zločinem, maření práce kriminálních a rozbití zločinecké sítě, aniž by přitom poškodili tvář policejního Sboru. Ten je pod stálým dohledem médií a stojí jen o pozitivní zprávy – nic, co by ho mohlo poškodit, se nesmí dostat ven. Zprávy o zkorumpovaných policistech nebo neschopnosti Sboru na obrazovce hlavních zprávách rozhodně policii nepotěší a kapitán si pak svou nelibost vylije na detektivech.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	3	3	3	3	3	15
Hratelnost	2	3	3	3	3	14
Originalita	2	3	1	1	3	10
Ucelenost a srozumitelnost	3	3	2	3	2	13
Využití ingrediencí	2	3	3	2	3	13
	12	15	12	12	14	65

Invictus

Atmosféra na mne působí jako příběh skupiny vyšetřovatelů, od kterých se očekávají skvělé výkony elity sboru, ale kteří jsou vlastně spíš obyčejnými lidmi až troskami. Obávám se však, aby parafráze žánru noir neevokovala spíše pulp (ačkoliv by to nebyla taková vada). A to možná právě díky období hry a prototypickým postavám. Přesto nástřely možných konfliktů jsou velice dobré a generátory města, bosse a postav jsou přehledné a nápadité. Takže ačkoliv téma není můj šálek kávy, celkový dojem a atmosféru hry hodnotím jako výbornou.

Blanc nabízí vyvážený systém herních pravomocí, jak mezi hráči (střídání ve vedení konfliktu), tak hráči a Vypravěčem (distribuce bodů vlivu a dispozic). A zároveň tlačí hráče ke spolupráci v konfliktech (což může být chápáno i jako nevýhoda). Zmíněné nástřely zápletek, vlastností postav, atd., vytváří dobrý základ pro opakované hraní a formát hry umožňuje i jakousi seriálovou kampaň. Není však třeba úplně jasné, kdo vytváří scénu a její detaily před samotným konfliktem (např.: kdo řekne, že na šedé chodbě budou jediné dveře červené). Ani jakým způsobem je zaručena návaznost scén, bez které bych se u vyšetřovací hry určitě neobešel. Stručně sepsaná mechanika Hlubina, je nejasná v tom, jakým způsobem body ubývají. Tedy pokud je provedena násilná akce, utracený bod se vrací zpět, takže by měly jen přibývat.

Pravidla na mne působí spíše jako kompletní a snadno přehledná a pochopitelná. Nezaškodilo by zvýraznění důležitých prvků, které mají tendenci se ztratit v záplavě příkladů a textu. A možná intuitivnější uspořádání a rozdělení částí pravidel, protože občas najít konkrétní informace vyžaduje vyhledávání v textu.

Mechanické omezení „*Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem*“ je zpracováno velmi dobře (v podobě mechaniky Hodiny) a podporuje atmosféru postmoderního krimi filmu. Zajímavým nápadem je zpracování barevného popisu vlastností lidí, situací, věcí, apod., který by si možná ještě zasloužil nějakou podporu v pravidlech, aby nebyl opomíjen. Hlubina a Bouřka jsou zpracovány průměrně až málo. Celkově tedy zpracování ingrediencí hodnotím jako dobré, hodné vylepšení.

Mimo hodnocení bych pak ocenil hezkou grafickou úpravu, kde bych uvítal spíše autentické obrázky než ruční ilustrace. Také bych se nebál text

méně roztáhat. Hra pak bude o něco kratší, ale formát bude působit méně prázdně (narážím hlavně na odsazení).

Návrhy k promyšlení: Ecthelioni, některé návrhy už padly v obecném komentáři, přidám ještě pár. Zkuste ještě více podmalovat období sedmdesátých let a prohloubit noirový dojem (nebo od něj naopak zcela upustit). Zvážil bych už mimo hru nahrazení názvů nepodařených ingrediencí a jejich lepší rozvinutí. Trošku bych taky rozvinul možnosti kampaně a pravidla závěru hry. Obecně pak možná přidání volitelných pravidel by pomohlo zvýšit komplexitu hry, která mi přijde sice dobrá, ale v základu možná až příliš jednoduchá a její životnost závislá na tom co si hráči vymyslí navíc.

Vaše hra je myslím velice zdařilá a zaslouží si další péči.

Joe

Velmi kvalitně připravená hra so zaujímavým prostredím a príhodným vysádzaním. Využitie farieb na dokreslenie scény je omnoho zaujímavejšie, ako napríklad v prípade hry *Zrada!* - tu sa použijú v zmysle farebného detailu v čiernobielym svete scény a vizuálne navodzujú zaujímavý kontrast medzi svetom zločinu a schopnosťou postavy.

Osobne by som ako možnosť poslednej záchrany (aj keď budú mať hráči viac neúspešných scén ako úspešných) zaviedol typ konfliktu, v ktorom musia hráči uspieť hodom 5 alebo 6. Tiež je otázne, či počet scén v krátkej a seriálovej epizóde bude vôbec na podobnú hru stačiť - vyšetřovanie často zavedie postavy do rozličných situácií a už len výsluch troch či štyroch svedkov po meste by takúto epizódu naplnil ešte predtým, ako by sa vlastne rozvinula.

Kladne hodnotím množstvo príkladov, rozosiatych v pravidlách. Rovnako ako v prípade *Jasnozrivosti z Gunnarových vlkov* je otázne, ako bude fungovať vrátenie sa k uzavrenej scéne.

Peekay

Uvedenie vzorových postáv ešte pred vysvetlením pravidiel a tvorby postavy je dobrý detail. Taktiež sa mi veľmi páči odsek s odporúčaniami na vhodnú podmazovú hudbu ku hre.

Príde mi trochu zvláštne, že sa dispozície pre scénu určujú ešte pred tým, ako sa táto rozohrá - má to šancu viesť k podivnostiam, kedy v naratívne detektívom na scéne veľmi záleží, ale mechaniky to neodrážajú, pretože pri rozhodovaní o tom, ktorú dispozíciu použiť, ešte nebola scéna dostatočne vyprofilovaná. Rozdiel medzi témou a motívom sa mi nezdá dostatočne jasný, navyše niektoré motívy zo vzorových sú osobné - má v takýchto prípadoch scéna iba jeden motív, alebo ich bude mať viac?

Môže sa v hre stať, že scéna nebude obsahovať konflikt? Je to želaný stav, alebo sa tomu majú hráči snažiť vyhnúť? Taktiež nie je celkom zrejmé, podľa čoho sa vyberá hlavný aktér scény - ktorá z hráčskych postáv sa použije na určenie základného banku kociek. Toto je neskôr čiastočne vysvetlené, bolo by ale vhodné uviesť to explicitne. Taktiež nie je v systéme riešené, čo sa deje v prípade rovnosti dosiahnutých úspechov oboch strán v konflikte (čo asi bude relatívne častým javom).

Mechanika Hodín mi príde zaujímavá, aj keď sa trochu obávam náročnosti prevedenia (obzvlášť pri oživovaní už ukončených scén v dávnejšej hernej minulosti - budú si hráči pamätať dostatok detailov?). Tvorba prostredia, bossa a postáv cez dotazníky je štýlová a evokatívna. Pekným detailom sú aj osobné farby detektívov a význam farebných prvkov, škoda len že sa viac neprejavujú aj v mechanickej rovine.

Celkovo hra na mňa pôsobí uhladene a vypip-lano (v pozitívnom slova zmyslu), ale trochu mi chýba nejaký originálny prvok, na ktorý by som inštinktívne reagoval „WOW“.


Pieta

Atmosféra 3*, všechna čest, především různé dotazníky a zaškrtávačky jsou naprosto geniální.

Výborně využité ingredience, obzvlášť barvy jsou zcela jedinečné. Manipulace s herním časem krásně využitá a výborně popsaná.

I přes řadu příkladů jsem se ale musel vícekrát vracet k už přečteným částem, abych pochopil, jak přesně spolu jednotlivé části pravidel souvisí. Třeba vybírání dispozic pro scénu je popsáno tak, že jsem se dlouho domníval, že každá strana má na jednu scénu několik dispozic. „Podmínka“ není téměř vůbec popsána, takže netuším, jaký je vlastně její účel a jak mocná může být; stejně tak si nejsem jistý, jestli vypravěč skutečně může vybrat téma, které určuje, jaké cíle má vyšetřovací skupina. Celkově mám z jádra pravidel nepříjemný pocit, že jsem možná nepochopil, jak je to myšleno.

1. až 2. místo

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Markus_Casysemeni.pdf

Druhá polovina dvacátého století přinesla na pole vědy ohromný a nečekaný rozvoj. Jistý profesor nakonec uskutečnil neuvěřitelné - sestrojil přístroj, který uživateli umožnil volně se přesouvat v časoprostorovém kontinuu. Laicky řečeno cestovat časem. Přístroj, který svou velikostí i vzezřením připomínal kapesní hodiny, pak pojmenoval Ehrlichmannszeitgerät.

Netrvalo však dlouho a přístroj se dostal do nepozvaných rukou. Historie se začala samovolně měnit, události, které si všichni pamatovali, se očividně nikdy nestaly, důležité historické osobnosti se nikdy nenarodily, a císařem (!!!) Spojených států byl najednou jakýsi Joshua Norton III. Ihned bylo jasné, co se děje - nešetřné cesty a zásahy do minulosti měnily přítomnost.

Po dlouhém a vytrvalém lobbování na císařském dvoře byla nakonec 1. dubna 1964 zřízena zvláštní jednotka pod velením profesora Ehrlichmanna - Oddělení bránící integritu času, zkráceně OBIČ. OBIČejníci jsou speciálně vybraní jedinci s nadobyčejným talentem pro cestování v čase. Své dny tráví ve výzkumném středisku profesora Ehrlichmanna, vysedávají před obrovskou obrazovkou a čekají, než se rozezní poplach. A jakmile zahlédnou červený majáček, poberou svou výbavu, nastaví své chronostroje a vycestují na dvůr Ludvíka XIV. nebo k Ištařině bráně. Dát věci do pořádku a zachránit přítomnost.



Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	3	3	3	3	13
Hratelnost	2	2	3	3	3	13
Originalita	3	2	3	3	3	14
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	2	3	3	12
Využití ingrediencí	2	3	2	3	3	13
	10	12	13	15	15	65

Joe

Klasický nápad s cestovaním v čase nemusí byť vôbec neoriginálny a v každom prípade, ak je okorenený niečím zaujímavým, môže to byť krok vpred.

Farby sú použité na vyjadrenie povahy postavy v jednotlivých schopnostiach a tým spôsob riešenia konfliktov. Hráčom dobre poslúžia aj archetypy postáv, pričom nie je problém vytvoriť si aj svoje vlastné (pri voľbe povahy je chyba u Chladnokrvného profíka, nesedia čísla s kockami).

Veľkou slabinou prípravy hry je nutnosť veľkého počtu kociek viacerých farieb, čo môže často prekaziť snahu o hranie. K hre môžu byť nutné mierne znalosti histórie (ak si teda Rozprávač nechce všetky historické reálie prostredia misie vymýšľať). Tiež by bolo lepšie predpripraviť si misie pre OBIČ na prvom sedení a tým by nedochádzalo k rozkúskovaniu hry. To je ale všetko na hráčoch.

Rozhodovací mechanizmus je vcelku originálny, aj v súčinnosti so spôsobom riešenia situácie podľa farieb; jeho nevýhodou môže byť nutnosť vymyslieť na každú situáciu a danú farbu niečo, čím sa postava snaží dosiahnuť cieľ (na rozdiel od samotnej hodnoty schopnosti pri klasickejších hodoch, kde hráč skôr stanoví konečný cieľ). A na záver je zaujímavým použitím mechanika chronobodov.

Peekay

Páči sa mi použitie rôznofarebných kociek na záznam informácií o postave. Oceňujem prehľadne podanú štruktúru hry hneď v úvode. Pekným detailom je aj autorova vsuvka o tom, ako si predstavuje atmosféru pri stole počas hrania. Tvorba postavy cez aplikovanie archetypov a vyfarbovanie kociek je tiež osviežujúca. Prepisovanie elementov v tabuľke náhodného generátora misie je dobré, aj keď v bežných podmienkach dlhodobo dosť ťažko realizovateľné.

Text obsahuje dobré rady, ako zvládnuť improvizovanú pseudohistorickú hru, dosť v tomto smere pomáha aj priložený zoznam otázok na zamyslenie sa. Mechanizmus na vyhodnocovanie konfliktov bude mať asi tendencie k rozvlácnosti, mal by ale generovať zaujímavý herný obsah. Mechanika používania chronobodov zaujímavovo zachytáva tému hry.

Celkovo vo mne hra veľmi úspešne evokuje pocit starej bondovky, točiacej sa okolo cestovania v čase.

Pieta

Obhájeno s plným počtom hvězdiček. Jasné, prehľadné, zaujímavé, lákavé, originálne.

Opravdu poriadne byly vyždímané ingredience, obzvlášť barva, obrazovka a samozřejmě hodiny, o zvláštní podmínce nemluvě.

Dobré je, že je myšleno na všetno, včetně ztráty zeitbasmeku, a že je tam spousta rad, jak hrát a kde brát inspiraci během hry.

Snad jen škoda, že to potřebuje takovou kupu kostek, protože tolik jich nemám. (:

Co se inspirací týče, zřejmě jsi nečetl Continuum, což je podezřelé, protože jejich pojetí cestování časem je velmi podobné, včetně nutnosti vysvětlovat náhle získané předměty. Jen v jejich podání je třeba, aby hráč později předmět získal a navíc připravil na místo tak, aby si ho jeho minulé já všimlo a mohlo ho použít.

9. místo

 http://rpgforum.cz/_sousteze/RPGK09_Crowen_GunnaroviVlci.pdf

Gunnarovi Vlci je RPG hra o Vikingoch – upíroch situovaná do 11. storočia. Hráči predstavujú elitných bojovníkov v posádke Gunnara Ľadového Vlka, sú jeho osobnou gardou. Pri návrate z letnej výpravy za korisťou a krvou ich zastihne snehová búrka a musia pristáť v Bjørnborgu, malej pevnosti na konci fjordu, ktorej velí Olaf Železná Päť, Gunnarov priateľ. Musia sa tváriť, že sú obyčajní ľudia, skrývať pravdu o svojej skutočnej podobe a nezabíjať Olafových ľudí.

Posádka Ľadového Vlka vrátane Gunnara sú ľudia. Hráči vystupujú v roli berserkrov – zúrivých bojovníkov vo vlčích kožušinách, nemilosrdných a smrteľne nebezpečných krvilačných zabijakov, ktorí v bojovom vytržení pijú krv nepriateľa. Povráva sa, že im v boji narastú pazúry a vlčie zuby a necítia bolesť.

V skutočnosti sú to upíry, ktorí uzavreli dohodu s Gunnarom. Gunnar ich kryje pred ostatnými ľuďmi, necháva im zajatcov alebo otrokov, aby si s nimi robili, čo chcú. Získal takmer neporaziteľnú elitnú družinu zabijakov, ktorých využíva na nočných prepadoch. Ostatní vikingovia v posádke divné správanie, vyhýbanie sa slnku a nadľudské schopnosti pripisujú požehnaniam od Odina.



Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	2	2	1	2	3	10
Hratelnost	2	3	2	2	3	12
Originalita	1	2	1	2	2	8
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	2	1	2	9
Využití ingrediencí	1	2	1	2	2	8
	8	11	7	9	12	47

Invictus

Osobně mi atmosféra hry přijde zajímavě nastiňená a nebylo by mi škoda více čerpat ze zmíněné předlohy. Chybí mi podrobnější uvedení hráčů do života divokých Vikingů, a možná i trochu do upírské tematiky (ačkoliv jsem si vědom odkazů v závěru textu).

Z hlediska hratelnosti jsem na vážkách, zdali Gunnarovi Vlci budou mít dostatečnou životnost pro opakované hraní. Dokáží si představit spíše delší jednu či dvě hry, které zaujmou, ale dále už se obávám opakování scén. Příkladů pozná-

vacích znamení, vzpomínek a tužeb, které by mohly reflektovat prostředí hry a být tak vodítkem hráčům je velmi málo. Není také jasné, jestli se vzpomínky mají vázat na postavy spoluhráčů, a co z těchto vztahů plyne pro hru. Touhy postav jsou málo navázané na systém, takže hrozí jejich opomíjení vůči jiným prvkům hry. Mechanika Jasnou zřetelnosti mi vzhledem k tomu, že v podstatě jen umožňuje opětovné hraní scény, přijde příliš slabá a pro hráče možná až příliš úmorná. Hra postrádá zpracování hry z pohledu lidí v pevnosti, tedy jaké si nástroje a zdroje pro Vypravěče, a rady, jakým způsobem s nimi zacházet.

Mechaniky hry stojí v zásadě na osvědčených typech jako aspektová tvorba postavy, bank kostek, záběr do minulosti, či další. Většina je myslím dobře použita a zpracována do hry, některým je však věnována jen drobná pozornost (zkušenosti).

Co se týče dokončenosti, hra mi přijde spíše jako ne zcela dotažený návrh většího formátu. Hodilo by se více detailů, provázanost vlastností a mechanik, méně mlhavé údaje o množství a poměrech některých akcí a atributů. Přesto je text napsán srozumitelnou formou, a to co už ve hře je dává smysl.

Ingrediencie Hodiny je přítomna, ale autor s pracuje poměrně málo a spíše ve formě zástupného symbolu. Ingrediencie Barva je použita, ale jen okrajově. Ingrediencie Podvod a Bouřka mají výraznou pasivní úlohu, ale nejsou výraznější součástí hry. Oko je přítomné v podstatě jen symbolicky. Mechanická omezení jsou použita obě, avšak zatímco hráči skutečně jsou do jisté míry manipulovat s herním časem, „přítomnost smrti, která se dotkne všech postav...“ ve hře je trochu diskutabilní (v pravidlech je, ale v samotné hře k ní v požadované podobě nedojde). Celkově by tedy zpracování ingrediencí zasloužilo řádné vylepšení.

Návrhy k promyšlení: Crowene, předně bych ti asi doporučil hru rozpracovat do takové šíře, jakou by si zasloužila, se všemi detaily, informacemi k prostředí, s možností hrát za upíry i lidi, nebát se přidat nějaké další mechaniky více šité na míru tématu a rozpracovat ty stávající. Obecně mi občas chyběla pevnější kvantifikace a určení důsledků akcí. Takže pokud úmyslem bylo nechat hráče, ať si to určí, asi bych to více zdůraznil. Zvážil bych zesílení Jasnouzřivosti, resp. více bych odměnil celou družinu i jejího nositele za použití. Myslím, že neřest smrtící sluncem má převrácenou stupnici. Můj dojem z ingrediencí je takový, že kdybys už mimo soutěž upustil od jejich použití, hře by to neuškodilo.

Tvůj námět je dobrý sám o sobě, a těším se až jej plně zpracuješ.

Joe

Gunnarovi vlci sú pravdepodobne inšpirovaní niektorými mechanikami FATE (aj keď možno ani FATE nebolo prvé, ktoré ich obsahovalo). To ale vôbec nie je na škodu a v hre sú integrované dobre. Keďže je hra o upíroch, sú červené kocky jej

súčasťou; otázka len je, či nebudú zvädzať na neustále používanie upírskych schopností, respektíve, či si to dokážu hráči ustrážiť!

Rušivo na mňa pôsobí Jasnouzrivosť, keďže pri znovuodohraní scény sa asi musia všetky použité kocky vrátiť späť. Ak to autor vysvetlí bližšie, možno to bude zrozumiteľnejšie. Použitie ingrediencie hodín trochu pokrývkáva, ale našťastie sa ešte zubami-nechtami drží tam, kde má byť!

Peekay

Pekným prvkom je zoznam vhodných vikingských mien.

Trochu sa obávam o hrateľnosť pri odporúčanom počte hráčov - 5 ľudí, z ktorých každý má aspoň tri neresti a niekoľko predností, vyžadujúcich GMovu pozornosť... to už má šancu byť príliš.

Jasnouzrivosť je cool idea, ale asi nebude moc dobre fungovať (obzvlášť pri veľa hráčoch).

Proces tvorby postavy je vysvetlený trochu nejasne, chcelo to viac prečítaní (aj keď príklad postavy v tomto pomohol) a niektoré moje otázky ostali nezodpovedané: Ak mám viac ako tri neresti, budú všetky z nich „občasné“, alebo budú mať prvé tri hodnotenie ako obvykle a druhé tri budú „občasné“? Aký je výmenný pomer extra nerestí na extra predností?

V štruktúre hry nie je celkom jasný rozdiel medzi vyhodnotením výsledkov kociek a vyhodnotením scény, kedy presne sa ovplyvňujú banky kociek a kedy že to vlastne nastáva ten konflikt.

Vyhodnocovací mechanizmus na základe porovnávania najvyššieho čísla je jednoduchý, ale efektívny. Páči sa mi možnosť tlačiť ďalej na prehrávaný konflikt za cenu vyčerpania či zranenia sa. Aj tu však pravidlá vo mne zanechávajú nejasnosti - koľkokrát smiem pribrať kocky? Iba raz, alebo smiem postupne priberať po jednej kocke až trikrát, ak stále prehrávam? Rovnako mi nie je celkom jasné, či miera úspechu je daná iba porovnaním veľkostí bankov jednotlivých hráčov (a tým pádom ak mám menej kociek ako súper, nikdy neviem vyhrať lepšie ako o 1 bod, aj ak som ho v hode porazil), alebo nejako záleží aj na číslach, ktoré na kockách padli.

Pravidlo o skrytom talente dáva tušiť, že denník postavy by ostatní hráči nemali vidieť - toto by bolo vhodné v texte podotknúť. Musí byť zavádzajúci nový element niečím z vecí zaznačených na

denníku, alebo je možné takto zavádzať nové prvky postavy?

Pravidlá na získavanie a mienanie skúseností mi prídu navyše.

Znamená polozenie hodiniek na stol pri použití Jasnozrivosti, že ten hráč už nesmie v danom sedení použiť Skrytý talent?

Čo sa jednotlivých ingrediencií týka, prítomnosť smrti ako témy som príliš nevnímal. Rovnako manipulácia s herným časom by bola výraznejšia, ak by napríklad každý z upírov mal povinne aspoň základy tejto schopnosti. Búrka bola využitá dobre, ostatné ingrediencie iba voľne.

Celkovo na mňa hra pôsobí zaujímavo, neviem si však predstaviť, že by som ju bol schopný úspešne hrať iba na základe textu, bez dodatočných konzultácií s autorom.

Pieta

Jedna vec mi prišla hodne škoda - totiž, že hra je pomerne jasne směřovaná k tomu, že upíři + vesnice + věčně zamračeno + nemožnost odejít je výbušná situace, u které upíři pomalu hladoví a je jasné, že dřív nebo později dojde k nějaké katastrofě - a přitom zrovna tomuhle tématu se hra nijak výrazně nevěnuje, naopak, místy jako by se mu skoro vyhýbala. Taková žízeň bude jistě ve hře hrát docela výraznou roli, a přitom jsou jí věnovány bratru tři věty rozesté po knize. Není rozvíjena ani pravidlově (Jak velká je typická žízeň? Hrozí upírovi ztráta sebeovládání, kdykoliv vidí krev? Co se stane, pokud upír žízni podlehne, nastává u něj zuřivost jako při zranění Sluncem, nebo ne?), ani příběhově (Jak moc a jak často upíři se žízni bojují? S čím roste nebo klesá?).

A co vůbec zuřivost? Pokud se postava „neovládá“, znamená to, že za ni pořád hraje hráč, nebo ji přebírá vypravěč? Vypráví ji hráč s tím, že vypravěč má právo veta? Jde o zuřivost vražednou, nebo o zvířecost a ztrátu vyššího uvažování? Jak se vlastně obvykle chová zuřivý upír?

Aspoň na část těchto otázek by zřejmě odpověděla znalost 30 dní dlouhé noci, ale přesto si myslím, že to jsou věci natolik zásadní, že by hráč měl najít odpovědi i v pravidlech.

Co bych určitě uvítal by bylo nějaké delší povídání o Bjornborgu, lidech a místech v něm a v situacích, které mohou během bouřky nastat. Takhle se musím ptát - proč se to odehrává právě tady?

Co je na tom místě tak zajímavého? (Až na vikiny, samozřejmě. (:) A přitom, jak moc by hře prospělo, kdyby v ní vypravěč našel i řadu námětů na zápletky a zádrhele (hladová vlčí smečka se stáhla z okolních lesů a číhá na nechráněná zvířata nebo děti - zajímavá situace a ještě k tomu krásná symbolika. (:), případně něco málo k vikingskému způsobu života (Když se ztratí dítě, kdo to bude řešit? Jaký je trest za vraždu? Kdo má v osadě moc a vliv mezi lidmi?).

Po téhle úvodní kritice - hra se mi líbí. Hodně. Dokonce mám pocit, že by vůbec nebylo třeba se omezovat jednou dobou, místem a situací, a že by to mohl být velice zajímavý „obecně upírský“ systém. Docela by mě zajímalo, jak moc je přizpůsobením dlouhodobější představy autorovy konkrétním podmínkám soutěže. (:

Černé, bílé a červené kostky jako míra schopností a zranění - to je naprosto úžasně estetická záležitost. Zajímavá je i možnost většího úsilí v konfliktu - za úspěch teď oslabení do budoucna. Jasnozřivost je hodně silná věc, a ve hře, která je striktně dělená na scény, dokonce i rozumně použitelná - přiznám se, že zkušenosti s podobnými mechanismy ve hrách bez scén mě dost odradily od podobných mechanik, ale tahle vypadá lákavě.


Co se ingrediencí týče, jsou uplatněny hlavně pro tvorbu výchozí situace, až na krásně použité barvy a zvláštní možnosti a schopnosti (oko, manipulace časem). Pokládání hodiniek na stůl je vyloženě nadbytečné a zastalo by je jakékoliv jiné heslo.

Zakončil bych tím, že několik her ode mě dostalo lepší ohodnocení, ale k žádné jsem nenapsal delší komentář, protože o Vlčích si myslím, že stojí za to ji rozvíjet, a to buď větším zapojením prostředí, nebo naopak abstrakcí situace do libovolného „upíři a lidé spolu“ a přidáním návodu na to, jak takové prostředí použít, případně stručnými popisy různých možností (protiatomový bunkr během třetí světové; německá ponorka uprostřed oceánu; upíři zatlačení do metra zběsilou kampaní lovců). Být autorem, rozhodně ale začnu jednou věcí - dovedením hry do opravdu hotového stavu, s pravidlově i příběhově dobře popsaným upírstvím jako takovým.

Hlubina

napsal Petr "Ilgir" Chval

5. místo

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Ilgir_Hlubina.pdf



Přemýšleli jste někdy nad tím, co čeká člověka po smrti? Ráj? Prázdnota? Nové narození? O tom se můžeme jen dohadovat. S jistotou ovšem můžeme říct, co potkalo po smrti lidi, kteří jsou postavami této hry na hrdiny.

Hlubina je hra o hrdinech, kteří jsou již mrtvi. Nečeká je však zasloužený klid, ale naopak příležitost k činům, o nichž se jim zaživa ani nesnilo. Hříčkou osudu, záměrem božstev, či snad zlomyslností démonů se dostali na místo zvané Hlubina. Odtud musí společně vystoupat vzhůru, aby došli zaslouženého odpočinku. Kdo však zakolísá a padne, stane se vězněm Hlubiny a už nikdy z ní nevyjde. Nutno podotknout, že naši hrdinové nebyli zaživa žádní svatoušci. Každý z nich se dopouštěl odporných zločinů proti svým bližním. Aprávě tyto zločiny se budou v rozličných podobách vynořovat na jejich cestě vzhůru a bránit jim v dosažení cíle. Se zbraní v ruce, s důmyslným využitím svých schopností a hlavně účinnou spoluprací budou muset všechny překážky překonat a tak své zločiny odčinit.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	2	3	2	2	2	11
Hratelnost	2	3	2	2	2	11
Originalita	1	3	2	2	1	9
Ucelenost a srozumitelnost	3	2	3	3	2	13
Využití ingrediencí	1	3	2	2	1	9
	9	14	11	11	8	53

Joe

Téma vrátenia sa k vykonaným zločinom a aké musí „zadostučineniu“ je príjemným osviežením. K tvorbe postavy by som pridal súhrn vytvoreného príkladu. Dobrým nápadom je mechanizmus zločinec-obet' z radov hráčov/postáv, trošku to ale môže pokrívkať na invencii hráčov. Rozšíril by som ponuku zločinov a prekážok, nech majú hráči voľnejší výber (a tým pádom môžu mať aj viac nápadov). Otázkou je, či vlastnosť Houževnatý nebudú mať napokon všetky postavy, keďže im poskytuje ďalšie zranenie. Inak je hra napísaná celkom zrozumiteľne a myslím, že aj dobre (znovu)hrateľná.

Peekay

Žiadalo by sa mi viac vysvetliť Predmety, obzvlášť druhého typu - škoda, že v príklade na tvorbu postavy ani jedna z postáv nemá žiaden Predmet. Tento nedostatok je čiastočne napravený neskôr, pri popise konfliktov, žiadalo by sa však pár slov viac už pri tvorbe postavy.

Presun výhod medzi hráčskymi postavami (cez mechaniku Zadostučinenia) je zaujímavá mechanika.

Zvláštne pôsobí vyhlásenie „zločiny i prekážky sa delia do štyroch kategórií“ nasledované vyhlásením o vlastnom vymýšľaní nových typov. Je teda za výberom základných štyroch typov nejaký designerský zámer alebo nie?

Rámček s poznámkou o tajnom hlasovaní pri pridelení dôvery za hrdinské činy je v protiklade s pravidlom „musia sa zhodnúť všetci“, pôsobí to trochu zvláštne. Čo sa deje s hráčom, ktorého postavu zmietla Búrka? Končí jeho účasť v hre, alebo sa môže ďalej nejako zúčastňovať?

Systém je minimalistický, autor opakovane zdôrazňuje prednosť hráčskej dohody pred tvrdými mechanikami. Niektoré príklady vhodnosti schopností sú zvláštne - prečo je kopija vhodná na pretínanie lana?

Celkovo sa mi páči koncept dungeon crawlu motivovaného opovrhnutiahodnými životmi jednotlivých postáv, taktiež oceňujem autorovu schopnosť jasne popísať mechaniky hry. Obávam sa ale vplyvu Búrky na herný zážitok, obzvlášť ak vyradí nejakú postavu viac-menej náhodne na konci prvej scény. Čo bude ten hráč zvyšok hry robiť? Možno by to chcelo nejakým spôsobom zapojiť hráčov vyradených postáv do ďalšieho priebehu hry, kľudne ako antagonistov.

Využitie ingrediencií je dobré, aj keď v prípade mechanických obmedzení trochu málo výrazné.

Pieta

Obě podmínky jsou sice splněny, ale čistě mechanicky - čas se sice posouvá sem a tam, ale přesně tehdy, kdy to hra určí, a přesně do momentu, který hra určí, a všechny postavy už jednou zemřely, ale ve hře mohou zemřít znovu a tentokrát zcela klasicky se všemi nevýhodami. I ingredience jsou zapojeny, ale opět spíš mechanicky, než že by měly ve hře hlubší význam.

Hodně se mi ale líbí, že předem není jasné, kdo co provedl, a ani postavy to nevědí, někdy ani sami o sobě, a teprve si svoje činy postupně vybavují.

Systém je velmi klasický, výhody na jedné straně, obtížnost na druhé, náhoda mezi tím...

Myšlenka na cestu očistcem je hodně zajímavá a líbí se mi, sám bych ale asi měl jako vypravěč problém dávat dohromady zločiny a odpovídající překážky, a čekal bych, že i hra se tomu aspoň trochu bude věnovat. Má obtížnost překážky odpovídat vážnosti činu? Jak vlastně člověk odčiní takovou zradu nebo vraždu?

Kdybych měl navrhnout nějaký další směr k rozvíjení, bylo by to asi právě tohle: Jaký je vztah mezi zločinem a nebezpečím, které je třeba překonat k jeho odčinění? Tohle je velmi silný moment - přece jen představa toho, že stanu tvář v tvář vraždě, kterou jsem sám spáchal, přímo nahání husí kůže - ale zároveň je to ta část, se kterou bych sám jako vypravěč měl rozhodně největší potíže, a nějaký větší inspirační a nápomocný text bych rozhodně ocenil.



http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Nekra_Chaoscasu.pdf

CHAOS ČASU

12. místo

§ **Obsah**

- Předmluva (nástin)
- Úvodní slovo
- Písmo
- Pomůcky
- Slovníček
- Jaké nároky položíme na
 - Hráče
 - Dohlížitele

§ **Chaos podle pravidel!!**

- Budovy (mista)
- Akce
- Čas
 - postup a přechod časem
 - zákon Duality
 - Oslabení Oka
- Tvorba postav
- Domácí budovy
 - Vlastnosti a jejich hodnota
 - Zdraví
- Slabost, vyčerpání, smutek, deprese a smrt
- Střet mamlasů díky střepům času
 - výzva a obrana
 - střet
- Schopnosti povolání (nedoporučené nepovinné pravidlo)
- Vlastnosti a testování
- Předměty a jejich použití
- Typy vedení hry
 - Způsob Vracení
 - Způsob Typování
- V nelepším či nejhorším-kdy přestat?
 - Důvody hry
 - Důvody Hráčů

Koho by někdy nenapadlo chtít něco změnit? Ne teď, ale třeba v minulosti nebo dokonce v budoucnosti. Ale i přes tuto touhu nemáme moc měnit čas (v reálném světě). Ale v RPG, ve světě imaginárním, je možné téměř vše. Zahrávat si s časem, posouvat se do budoucnosti či do minulosti, schovat si pár hodin do zásoby - téměř nic není nemožné. Ale nikdo si neuvědomuje, jaké problémy mohou vznikat, když se zapletete do hraní s časem. Protože pak nastává chaos. A ten nezastaví nikdo - minulost ani budoucnost!!

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	1	1	1	1	5
Hratelnost	2	0	1	0	1	4
Originalita	2	2	2	3	2	11
Ucelenost a srozumitelnost	2	0	2	0	0	4
Využití ingrediencí	1	2	1	2	1	7
	8	5	7	6	5	31

Joe

Ujjj... vizuálne ma pravidlá ovalili po hlave, autorka mala s tým zlým zažívaním miernu pravdu.

Nutnosť spoznať špeciálne výrazy značne sťažuje pochopenie a vstrebanie hry. Musím sa priznať, že som nebol schopný sa donútiť prečítať z pravidiel viac, než niekoľko strán. Potreboval by som totiž, aby mi to autorka vysvetlila buď osobne, alebo aby boli pravidlá úplne prepísané a upravené. Preto berte moje hodnotenie ako polovičné, resp. nedokonalé.

Peekay

Dost sa desím predstavy mať na každom mieste herného plánu toľko hodín, koľko je hráčov.

Oceňujem slovníček použitých termínov na začiatku pravidiel - veľmi praktické! Na druhú stranu, niektoré z hesiel ma prinútili nadvihnúť brvu (trebárs „Oko“ či „Základná poloha“). Rovnako je pekným nápadom odsek o nárokoch, kladených na hráča. Čitateľ si tak môže spraviť predstavu o tom, či má hra šancu sa mu páčiť ešte predtým, ako si prečíta celú hru.

Najmenšia časová jednotka (5 minút) mi príde príliš jemná na to, aby sa s ňou dalo rozumne pracovať. Idea kupovania rezervného času a jeho používanie á la „bullet time“ je zaujímavá, neviem si to však príliš predstaviť v hre so 4-7 hráčmi (čo je podľa autorky „bežný počet“ pre hru). Celkovo popis práce so žetónmi času pôsobí veľmi... chaoticky.

Taktiež po prečítaní neviem, čo má byť náplňou hry ani ako má byť hra štrukturovaná. Pravidlá zabezpečujú, že vznikne kopec chaosu súvisiaceho s časom, hodili by sa ale nejaké tipy, ako vzniknutý chaos zvládnuť pri vedení hry. Rovnako aj ostatné prvky (ako napríklad sledovanie Zdravia každej k časovej kópie postavy zvlášť) vo mne vyvolávajú silný dojem, že sa hra po chvíľke stane z logistického hľadiska nezvládnuteľnou.

Veľmi zvláštne taktiež pôsobia presné schopnosti jednotlivých povolání aj s ich podrobným vysvetlením, keďže sú uvedené hneď pod autorčiným komentárom o tom, ako presné škatulkovanie schopností kazí hru. Asi by bolo lepšie túto pasáž úplne vynechať a zlepšiť tak čitateľnosť textu. Zarazilo ma, že na vyhodnotenie testu vlastnosti sa používa postup dramaticky odlišný od postupu na vyhodnotenie výzvy - načo veci zbytočne komplikovať?

Tipy na vedenie hry ma silne zmiatli, absolútne si ich nedokážem predstaviť v praxi pri viac ako jednom hráčovi. Hra celkovo je však rozhodne unikátnym javom a v mnohých ohľadoch neprekonateľným umeleckým dielom. Ingrediencie boli využité podpriemerne, mechanické obmedzenie naproti tomu nad všetky očakávania (až do miery, ktorá myslím kvalite výsledku škodí).

Pieta

Hrozná zaujímavá myšlienka, ale bohužel, dost som zápolil s podaním. Kolem rady zaujímavých miest (pri setkání dvou variant jedné osoby se paradox vyřeší tím, že jedna zmizí, ale následky jejích činů zůstávají) je spousta pravidel, kterým naprosto nerozumím (proč se vlastnosti postav mění podle barvy oblečení a místa, kde se právě nacházejí?).

Abych byl schopný tuhle hru hrát, potřeboval bych mnohem lepší vysvětlení, s pevnější strukturou pravidel a řadou příkladů.

Ingrediencie použity jsou a ne špatně, ale dopočítal jsem se jen ke třem.

A co mi hodně vadí - mám dojem, že hra je pojata spíš jako simulátor toho, co by se mohlo stát, než jako hra - že nijak nepracuje na tom, aby se hráči museli potkávat a interagovat spolu, nebo aby výsledkem bylo něco zajímavějšího, než naprostý zmatek. Minimálně by to chtělo něco na odstartování, nějakou motivaci, proč čas začít měnit, která by všechny postavy vázala k sobě a vedla je k tomu, že se o výsledek začnou přetahovat.

Jak jsi mi změnil život

napsal Jan "Jonka" Kijonka

7. místo



http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Jonka_Jaksimizmenilzivot.pdf

Jak jsi mi změnil život

Roleová hra o vás samých

Jan „Jonka“ Kijonka

Snad každý měl někdy přání, aby jeho život byl lehčí, zajímavější nebo víc vzrušující než ten jeho stávající. Možná pamtáváš ty, kteří si řeknou, jak to hrdinové na plátně mají jednoduché a jak jsou jejich cesty jasné. Představte si, že se jednoho dne vzbudíte a váš život začne být přesně tím snem, jaký jste si vysnili nebo jaký jste záviděli svým oblíbeným hrdinům, nebo možná tím hororem, jakých se ve svých snech bojíte. Aby toho nebylo málo a taky protože na plnění svých snů nestačíte sami, objeví se va vašem životě hvězda vašich snů, hrdina z plátna, aby vám na vaší cestě pomohl, věrný bratr nebo sestra střežící vaše kroky, nebo taky velký nepřítel čekající na vaše zaváhání.

Snad každý měl někdy přání, aby jeho život byl lehčí, zajímavější nebo víc vzrušující než ten jeho stávající. Možná patříte mezi ty, kteří si řeknou, jak to hrdinové na plátně mají jednoduché a jak jsou jejich cesty jasné. Představte si, že se jednoho dne vzbudíte a váš život začne být přesně tím snem, jaký jste si vysnili nebo jaký jste záviděli svým oblíbeným hrdinům, nebo možná tím hororem, jakých se ve svých snech bojíte. Aby toho nebylo málo a taky protože na plnění svých snů nestačíte sami, objeví se va vašem životě hvězda vašich snů, hrdina z plátna, aby vám na vaší cestě pomohl, věrný bratr nebo sestra střežící vaše kroky, nebo taky velký nepřítel čekající na vaše zaváhání.

Jak jsi mi změnil život je roleová hra, ve které budete hrát sami sebe. A nebude to to jediné, co budete dělat. V této hře si budete představovat a vyprávět ostatním spoluhráčům, jaké by to bylo kdyby... kdyby do vašeho života vstoupil někdo jiný, někdo na koho se můžete spolehnout, někdo, kdo je silný a skvělý, nebo to je ten největší bastard pod sluncem a neustále vám ničí život. Takže připravte si tužku na podpisy, otevřete peněženky, připravte se na lítání holubů do úst, vaše cesta začíná.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	2	2	2	2	9
Hratelnost	2	2	2	2	1	9
Originalita	2	3	3	3	3	14
Ucelenost a srozumitelnost	3	3	1	3	1	11
Využití ingrediencí	1	2	1	2	1	7
	9	12	9	12	8	50

Joe

Nápad s (anti)hrdinami jako pomocníky hráče je dobrý. Asi by som ale znížil počet Nemesis pre každého hráča, sledovať pri štyroch hráčoch 12 Nemesis a snažiť sa ich viesť do príbehu môže byť trochu zložité.

Veľké rošambo by som trochu rozviedol, minimálne na začiatku pravidiel. Koniec hry je potreb-

né otestovať a podľa predpokladanej dĺžky hry upraviť, takto si to zrátať neviem. Vlastné vyhodnotenie konfliktu je mierne nejasné, hlavne ako sa porovnávajú kocky. Tiež by som rozvinul otázku určovania sily konfliktu.

Z ingrediencií sa mi príliš nezdá Barva a Podvod, k hre mi nesedia ako integrálna súčasť, ale skôr možnosť použitia, nahraditeľná hocičím iným.

Peekay

Hra ma zaujala hned prvou vetou - RPG kde hráči hrajú sami seba sa až tak často nevidí. Písaná je dobre čitateľným, nerušivým a plne funkčným štýlom. Trochu zvláštne pôsobí štrukturovanie pravidiel, kde sa najprv dozvedáme ako funguje začiatok a koniec hry, až potom hlavné mechaniky. Text hry dobre osvetľuje, ako má byť hranie štrukturované, taktiež oceňujem „autorské komentáre“ inou farbou.

Zo systémového hľadiska hra mi pripomína *Baróna Prášila* s pridanými mechanikami využívajúcimi kocky. Pri vysvetľovaní konfliktu autor predpokladá oboznámenosť čitateľa s pojmi ako „zámer“ a „stávka“. Dôsledky konfliktu nie sú vysvetlené jasne, našťastie ich ale ozrejmuje príklad. Použitie farieb a farebných karát som na prvé čítanie nepochopil, bolo nutné sa k tomu vrátiť. celkovo by som ho asi skúsil vypustiť a nahradiť niečím iným, pripadá mi nadbytočné v inak kompaktnom dizajne.

Priamy vplyv fiktívneho hrdinu na priebeh scén si nedovolím presne odhadnúť, bude ale asi o niečo menší ako by som si želal. Takto sú fiktívni hrdinovia iba ďalším z mnohých spôsobov, ako získať kocky navyše - rád by som ich videl ako niečo unikátnejšie.

Využitie ingrediencií mi prišlo dostatočné, aj keď hodiny a farba by sa mohli prejavovať viac a prítomnosť manipulácie s herným časom bude pri hre asi tiež skôr okrajová.

Pieta

Myslím, že by si hra zasloužila lepšiu organizáciu, tak, jak je napsaná teď, i odpovědi na jednoduché otázky jako „Jaký je rozdíl mezi přítelem a padouchem?“ „Jak vypadá typický konflikt síly 1?“ se hledají obtížně nebo v pravidlech vůbec nejsou. A že třeba sekce „na začátku si každý vybere barvu“ je v části věnované konci hry, to také není zrovna logické. A takhle bych mohl ještě nějakou dobu pokračovat, prostě hře chybí přehlednost.

Obzvlášť zmatené mi přišlo použití přítele - hádám, že když ho použiju, přičtu si jeho hodno-


tu u stejné vlastnosti, kterou používám já, a když ho použije protistrana, je vázána stejně. Nebo je možné, že můžu použít libovolnou jednu vlastnost... A co jeho rysy, pokud si pozvu hrdinu na pomoc, může protistrana používat jeho negativní rysy? Neznamená to, že si taky můžu přizváním padoucha na svou pomoc uškodit? Je vůbec nějaký důvod, proč by protistrana nechtěla v každém konfliktu používat mého padoucha? Nevím, nevím a ve hře jsem to nenašel. Takhle mám dost nepříjemný pocit, že kdybych si hru chtěl zahrát, že bych musel řadu pravidel domýšlet za běhu, protože hra je nijak neřeší a obejít se bez nich dost dobře nemůže.

Řada myšlenek mi přišla hodně zajímavá, mezi nimi především to, že polovinu tvorby postavy vždycky zařizuje někdo jiný než hráč samotný. Líbí se mi i myšlenka toho zásahu zvenčí do života, který je vlastně životem hráče. Dobrá je i volitelná míra „substance“, takže se to vlastně dá hrát třeba i tak, že žádný hrdina nepřišel, že jen se postava snaží najít inspiraci pro změnu svého života u známé tváře z filmového světa.

Ingredience se hrou spíše jenom mihnou, než že by měly skutečně zásadní vliv. Až si říkám, proč vlastně hrdinové přišli z obrazovek a ne ze stránek, z hlubin vlastní mysli (a to by mohlo být zajímavé, kdyby místo hrdiny byl vlastní dobrý/zlý dvojník) či odněkud odjinud.

Docela zmatený dojem mám i z použití barev - proč vlastně moje vítězství závisí i na tom, jak moc bude někdo druhý používat svého hrdinu? Skoro mám dojem, že tu šlo spíše o to uplatnit mechanismus výběru protivníka z *Magic: The Assassin* (: , než že by to mělo nějaký hlubší význam ve hře.

Kdybych měl za sebe něco poradit autorovi, tak by to určitě bylo 1) výrazně lepší organizace pravidel, větší důraz na jejich úplnost a 2) víc se věnovat postavám samotných hrdinů, navrhnout různé důvody, proč se mohli dostat do našeho světa, jaké mají cíle a proč. Víím, že u druhého bodu se předpokládá, že to vyřeší hráč sám, ale myslím, že alespoň nějaké „postrčení“ do začátku by to chtělo.

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Skew_Ninja.pdf

Ninja!

Vítejte u hry Ninja! Hráči v ní budou vystupovat v rolích nemilosrdných vrahů, tichých špehů a mistrů bojových umění. Cílem je na hlavu porazit ostatní hráče, ukončit bídný život jejich mrzkých postav a vyhrát.

Hra obsahuje end-game pravidlo a není proto vhodná pro hraní na pokračování. Po smrti všech postav kromě ultimátního vítěze příběh i hra končí. Odměnou vítězi se stane dosažení mistrovství, nesmrtelnosti, získání mocného předmětu, nebo cokoliv jiného si vymyslíte před hrou. Poraženým zbyde čest, že bojovali až do konce, poslední slova před smrtí a snad i podíl na vytvoření legendárního příběhu.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	2	1	3	3	2	11
Hratelnost	2	2	2	3	2	11
Originalita	2	2	2	3	2	11
Ucelenost a srozumitelnost	2	1	2	2	0	7
Využití ingrediencí	0	1	1	3	1	6
	8	7	10	14	7	46

Joe

Hre by veľmi prospelo zrevidovanie pravidiel a ich „učesanie“ podľa logickej následnosti presne v opačnom poradí, ako sú uvedené, a pridaní vysvetlení niektorých herných pojmov. Použitie kariet a „Křiváren“ je ale zaujímavé. Ingrediencie sú miestami na hru „nalepené“, najmä hodiny, takže tu by bolo tiež treba popracovať na splnení pravidiel súťaže.

Peekay

Páči sa mi autorov príjemný, odľahčený štýl písania. Ku hre sa veľmi hodí a napriek svojej humornosti nemá negatívny vplyv na kvalitu textu.

Snaha o pochopenie diagramu mi takmer spôsobila bolesť hlavy, treba však uznať že bez neho by som asi pri trávení pravidiel utrpel zdravotnú nehodu.

Veľmi sa mi páči nelineárna (ale napriek tomu pevná) časová štruktúra hry, silne pripomína zdrojový materiál. Zaujímavé sú aj mechaniky s jednotlivými schopnosťami ninjov, ako spolu interagujú a ako rozlične s týmito prvkami môžu hráči strategizovať. Taktiež sa mi páčia tajnosti okolo zisťovania, ktorý hráč vlastne hrá za ktorú postavu.

Celkovo na mňa hra pôsobí dojmom zaujímavej živosti a naozaj vo mne vzbudila chuť si ju zahrať (čo je veľká chvála, keďže som ju hodnotil ako predposlednú).

Pieta

U týchto hry mi príjde vyloženě škoda, že není dokončená, a chtěl bych naléhat na autora, aby se pustil do jejího dokončení, protože bych si ji hodně rád zahrál. Myslím si, že být dokončenější, mohla u mě získat výrazně vyšší hodnocení, protože takhle je až příliš věcí jen „skoro“.

Hra je skoro srozumitelná, jen by to chtělo popis znovu projít a učesat. Ingrediencí je použit skoro dostatečný počet. Hra by byla skoro hratelná, nebýt toho, že je nějaký zmatek v tom, jestli můžu svoji schopnost odhalit ještě před duelem. Tak dvě místa jasně říkají, že ne, a tak dvě nedávají moc smyslu, ledaže ano.

Ingrediencie nejsou moc výrazně integrovány do systému, ale zato se mi hrozně líbí způsob, jakým jsou zapojeny do děje - stařec vypráví, jak mu ninja vyprávěl, jak mu jiný ninja vyprávěl...; a ninjové jsou tak zákešní, že celý život předstírají, že bojují jedním stylem, jen proto, aby pak mohli ve skutečně důležitém souboji překvapivě použít své pravé umění, a jejich největším nepřítelem je ten, kdo dokáže prokouknout jejich triky.

Myslím, že s trochou práce a po pořádném otestování tohle může být ještě hodně zajímavá hra.



http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Jonka_Obetiavrazi.pdf



Děj našeho příběhu se odehrává ve smyšleném městěčku Palermo. Mafiáni se proměňují ulicemi ve kterých vládne chaos a zákon silnějšího, na úřadech sedí zkorumpovaní úředníci a vládnou mravně pokleslí politici. Spravedlnosti se málokdo dovolá, nevinní často ostrouhají. Kdesi hluboko ve sklepech domů sídlí gilda assassinů, nájemných vrahů chystající se ovládnout město. Jste vrah a máte jasný úkol. Nenechat přežít svoji oběť a zajistit své gildě moc a vládu nad podsvětím a městem. Hra na oběti a vrahy začíná.

Oběti a vrazi jsou rollová hra, kde zastupujete roli vraha snažícího se co nejefektivněji odstranit své oběti a zajistit tak své gildě jako první nadvládu nad městem. Hra se odehrává v pseudomafiánské době, ale stejně tak dobře ji můžete hrát například v prostředí divokého západu, kde místo vrahů vystupují pistolníci a renegáti a v rolích obětí se objevují farmáři, šerifové a ostatní obyvatelé, nebo v době studené války, kde budete hrát tajného špióna chystajícího se odstranit významné osoby, nebo třeba i v naší době hrající proradné lumpy a zabijáky ohrožující bohaté podnikatele a politiky. Výběr prostředí je na vás.

Oběti a vrazi jsou hra bez gamemastera. Ve své roli nejenže zastupujete roli vraha, ale zároveň taky roli oběti. Vaším úkolem je odstranit svoje úkolové oběti nebo přežít s vaší obětí nástrahy života a smrti.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	3	1	1	3	9
Hratelnost	2	3	1	2	2	10
Originalita	1	3	1	1	2	8
Ucelenost a srozumitelnost	3	3	2	2	2	12
Využití ingrediencí	1	3	1	2	2	9
	8	15	6	8	11	48

Joe

Druhá hra od tohto autora je napodiv, aj keď kratšia, tak akási kompaktniešia a ucelenejšia. Originálny je nápad, ktorý stavia na klasickej hre „mafíáni“ alebo „mestečko Palermo“ a rozširuje ho na rolovú hru s postavami tak mafíánov, ako aj obetí pre každého hráča.

Pravidlá sú napísané vcelku zrozumiteľne a nemal by s nimi byť problém. Až sa čudujem, že k hre nemám ďalšie výhrady, keďže predchádzajúca hra autora bola pravdepodobne tou dôležitejšou z dvojice. Od pomyselného Olympu v tejto súťaži hru delí len akási iskra v ďalších dvoch či troch hrách, s ktorými súperí. Gratulujem!

Peekay

Zvláštny mix spoločenskej hry (nie nutne stolnej) a RPG, táto hra je asi hlavne pre veteránov - z úvodného popisu som mal trochu problém si predstaviť štruktúry hry v praxi. Vlastnosti postáv (obetí aj vrahov) sa asi budú počas hry dosť dynamicky meniť, zväžil by som inú metódu zápisu ako klasický character sheet. Sledovanie rysov pribúdajúcich na iba nablížší ďalší konflikt mi príde nepraktické. Vzhľadom na to, že každý hráč operuje s dvomi postavami (obeť a vrah), zväžil by som zjednodušenie procedúry následkov.

Systém vyhodnocovania konfliktov je napísaný trochu nejasne, ľudia nepoznajúci *Dogs in the Vineyard* možno budú musieť vysvetlenie čítať viackrát a spoliehať sa na príklady.

Čo sa využitia ingrediencií týka - kontrast medzi „Musí se dotknout všech postav“ a „Každý z hráčů hraje za vraha. Jich samých se smrt netýká“ mi pripadal úsmevný, nepovažujem ho ale za dramatický nedostatok. Trochu mi uniká význam podvodu v hre - z mechanického hľadiska sa nijako nelíši od ostatných slabín, nevidím dôvod prečo by mal byť podstatnejším motívom ako ostatne slabiny.

Pieta

Naprosto geniálně vystižené plánování vraždy, rozdělení na fázi pozorování, přípravy a fázi samotného útoku, to je úplný simulátor vraha, velmi pěkné. Líbí se mi i to, že vrah vlastně oběti postupně přiřazuje slabiny, které nakonec povedou k jejímu konci, i to, jak před obětí leží velmi hmatatelný „čas, který zbývá“. Všechno dohromady to je opravdu velmi atmosférické.

Mate mě mechanismus losování obětí. Jak na mě hra působí relativně kompetitivně na RPG, tak v samotném jádru je dost nespravedlivé, že někdo může mít dvě oběti, někdo jen jednu. Obával bych se i toho, jak často nastane situace, kdy vyhrají (tj. oba své úkoly splní) dva hráči současně, což hra vůbec neřeší.


Dlouho jsem váhal nad tím, jak ocenit originalitu, když je jádro systému kompletně převzaté z jiné hry. Hodně se mi totiž líbí jeho zapojení do ostatních částí hry. Ale na druhou stranu, právě tohle zapojení je dost viditelné, v tom, že jsou to čistě „okrajové“ části systému, které se věnují zadaným tématům. Ale na třetí stranu, jak sám autor poznamenává, není třeba znovu vynalézat kolo, stejně kulatější nebude.

Snad jediná věc, která mi vyloženě chyběla, je pár slov k provázání postav obětí, vrahů a jejich osudů. Osobně si myslím, že by nebylo špatné, kdyby se nejprve vytvářely oběti a jejich osudy, se kterými by se všichni hráči seznámili, a teprve potom si vytvořili vrahy a jejich osudy a motivace podle toho, které oběti se snaží odstranit. Jinak se snadno stane, že vrahovo vítězství nebude mít žádný vztah k tomu, jaké oběti odstranil.

Podrazáci

napsal Filip "Gran" Randák

4. místo

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Gran_Podrazaci.pdf

PODRAZÁCI

by Filip „Gran“ Randák

Hráči se vžívají do role postav, které mají společnou jednu věc – plánují akci. Plánují podfuk, levárnu, chtějí někoho přechytračit – zkrátka chystají Podraz s velkým P. Pět dní naše skupinka – ať už se jedná o středověkou družinu, pouliční gang či posádku vesmírné lodi – plánovala tento výtečný Podraz, díky kterému se stanou bohatými nebo mocnými (anebo obojí, samozřejmě).

Šestý den byl den D – den, kdy došlo k akci. Že vás zajímá, jak to šlo?

Inu... vycházejme z toho, že sedmého dne ráno jsou všichni mrtví.

Jak se to mohlo stát? Vzpomínky z onoho týdne jsou jen matné, v paměti se sotva ohřály – a ta najednou vychladla, stejně jako zbytek jejich těl. Ovšem namísto toho, aby se nyní vydaly na svou cestu... no, tam, kam mrtví chodí..., dostaly tyto osoby jedinečnou příležitost. Mohou se vrátit v čase do těch pěti dní příprav – ač jen v omezené míře, neb v každém dni mohou navštívit jen určitý časový úsek a s ním i spojené místo – a pomáhat svému minulému já a nakonec s ním prožít znovu onen konec šestého dne.

Při troše štěstí se jim tentokrát – s pomocí ze záhrobí – podaří přežít...

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	2	2	2	2	2	10
Hratelnost	2	2	1	3	2	10
Originalita	2	3	1	3	2	11
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	2	3	3	12
Využití ingrediencí	3	2	3	2	2	12
	11	11	9	13	11	55

Joe

Hra o podraze/lúpeži/podvode ako takom môže byť zaujímavá najmä z hľadiska toho, čo mu predchádzalo. Tejto hre sa to celkom darí, aj keď sa nájdu miesta, ktoré by bolo ešte možné vylepšiť. Otázne je napríklad, či charakter postavy nenapovie ostatným hráčom to, aká je vlastne jej rola, čím sa jej utajenie stáva zbytočným. Hráčom môžu pomôcť tiež karty komplikácií (a v podstate celá koncepcia kariet je dobrá, pomáha hráčom v situáciách, v ktorých im možno chýba kopanec

správnym smerom). Miernu obavu mám z toho, či je hra znovuhrateľná, ale ako jednorázovka je v pohode.

Autorovi by som odporučil pridať najmä na začiatok pravidiel odkazy na neskoršie časti pri prvom spomenutí herných pojmov, inak sa čitateľ môže trochu stratiť, kým neprečíta celé pravidlá.

Z ingrediencií mi „bouře“ pripadá príliš „nalepená“ a tým pádom v podstate v hre zbytočná. Naopak oceňujem prídanie súhrnu priebehu scény, môže najmä začínajúcim hráčom pomôcť zorientovať sa.

Peekay

Veľmi sa mi páči, ako sa autor snaží uľahčiť okamžité hranie bez prípravy priložením vzorových scenárov a stručného zhrnutia pravidiel. Celkovo štýl, ktorým sú pravidla písané je veľmi príjemný na čítanie a uľahčuje pochopenie hry.

Hra samotná budí dojem zvláštneho kríženca stolnej spoločenskej hry a RPG - toto je spôsobené hlavne množstvom komponentov, ktoré hra používa. Páči sa mi ale idea, že rozličné verzie postavy (duch a živá postava) majú prístup k rozličným zdrojom (Body Vôle a karty). Rovnako sa mi páči mechanizmus na vrátenie predtým vyradenej postavy do hry. Nutnosť pamätať si, v ktorej scéne kto koho zabil mi príde zbytočne komplikovaná a myslím, že hra bude fungovať rovnako dobre aj bez toho.

Svojim priebehom hra trochu pripomína *Mexican Standoff*, kreativita hráčov je však usmerňovaná práve kartami a prepraveným scenárom akcie. Nie je mi celkom jasné, či mám ako hráč pri zahrávaní kariet pri bitke opisovať, ako môj duch pomáha jednému či druhému zúčastnenému, alebo to nie je žiadúce.

Ingrediencie sú využité veľmi pekne (obzvlášť mechanické obmedzenia), aj keď Búrku (a možno Hlbinu) by to chcelo v trochu hmatateľnejšej podobe. Napriek tomu, že hra má víťazov a porazených, dokážem si predstaviť, že jej výstupom bude kvalitný príbeh.

Pieta

Inspirace *Mexickým patem* mi přijde velmi jasná, ale nevdá to, protože je tam toho spoustu navíc. Naprosto mě dostalo to, že všichni začínají jako mrtví - trochu mě potom mrzí, že zrovna tahle myšlenka není do hry víc zapojená, snad až na to, že karty patří mrtvé postavě z budoucnosti, což je samo o sobě zvláštní, když tam jsou karty jako reflexy nebo zbraň, které bych si s mrtvými duchy z budoucna vůbec nespojoval. Myslím, že tahle souvislost by měla ve hře být trochu víc vysvětlena, nebo možná naopak vynechána.

Ingrediencie ve hře jsou řádně zapojeny, část z nich je klasicky kosmetická (bouřka), část naopak pěkně provázaná (barva+hlubina jako symbol toho

„jak moc už je to vážný“). Zrádce je vyloženě sympatickej mechanismus, jen občas to trochu skřípe - nevím třeba, proč se za odmítnutí platí vůle, když jediné, co to dělá, je, že to umožňuje obvinít i toho, kdo mě obvinil - a to navíc musím vymyslet, jak odmítám, takže se může stát, že odmítnu za vůli a než to stihnu vysvětlit, zazvoní budík a já ztratím druhou... Přijde mi to vcelku nevýhodné.

Na podobnou notu jsem přemýšlel nad tím, jestli možnost prostě říct „útočím“ a na někoho se vrhnout není příliš silná - jestli by i proti tomu neměla být obrana, třeba jako karta, která by útok zrušila. Ale to mě jen napadlo.

Smrt je řešená hodně zajímavě nejen v tom, že mrtví jsou vlastně všichni, ale i v tom, že ani smrt není definitivní a je možné ji zvrátit, pokud nenastala zrovna v první scéně. Zároveň to ovšem znamená, že smrt kdekoliv jinde je oslabená, a že být ten, kdo je nepřítomný při první scéně, má docela slušnou nevýhodu, nebo se mýlím?

Manévry napříč časem jsou na tom podobně, je to hodně zajímavé, ale zároveň to přináší své vlastní komplikace - není moc jasné, jestli dva různé návraty do scény pět jsou tatáž událost znovu, když pokaždé nastane jiná komplikace. Jako by šlo spíš o alternativní světy, které nemají zas až tak velikou souvislost. Je to matoucí - proč je jednou v úterý největší problém, že kolem nás slídí nějaký polda, a podruhý jsme zjistili, že máme nekvalitní zbraně? Neříkám, že to není řešitelné (třeba ve skutečnosti je v úterý problém obojí, ale hádáme se nad tím, s čím někdo vyrukoval jako s prvním - pak je otázka, jestli by nebylo zajímavé mít i možnost změnit téma a vyrukovat s novým hlavním problémem), ale na takovéhle otázky by hra rozhodně měla odpovídat.


Na můj vkus je hra asi příliš konfrontační, ale je lákavá a vypadá velmi zábavně.

Ještě čistě technická poznámka - ještě bych se, být autorem, pořádně zamyslel nad poslední scénou. Měla by být vyvrcholením celé hry, ale mám dojem, že ve chvíli, kdy k ní dojde, už některé postavy budou vědět, že nemůžou vyhrát, a třeba pokud se v posledním kole sejde kámoš, kterému zabili kámoše, rváč, který už dřív zmeškal scénu, ve které musel někoho napadnout, a padouch (který v jedné scéně nezvládne zabít dva další, tuším), bude to docela suchý konec.

Mezi psem a vlkem

napsal Jakub "boubaque" Maruš

3. místo

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Boubaque_Vlkopes.pdf



Vážení čtenáři,

již ve včerejším odpoledním čísle informovali jsme vás o neuvěřitelné a pro všechny spořádané občany nově vzniklého Československa nepochopitelné události, která shockovala a zároveň zarmoutila každého Slovana v naší mladé zemi. Včera krátce po poledni, když prof. Tomáš Masaryk, před týdnem zvolený prezidentem, mířil k Národnímu shromáždění, aby pronesl slavnostní slib jako první československý prezident, tehdy nad zástupy nadšených Pražanů, vítajících hlavu státu, rozlehl se ulicí výstřel revolveru. Ke zděšení všech přítomných se Masaryk skácel k zemi.

Útok na presidenta několik desítek minut před jeho slavnostním slibem nelze vidět v jiné perspektivě, než-li perspektivě politické. V naší analýze budeme se věnovat pouze situaci domácí. Především proto, že se nám zdá být velmi nepravděpodobným, že by byl atentát spáchán na zahraniční objednávku, aniž by měl souvislost s děním v politice domácí.

Zatímco se vyšetřování případu ujala policie, byl najat soukromý detektiv, aby diskretně věc prošetřil mezi politickou reprezentací ČSR. Cílem detektiva má být taktně vyšetřiti motivy jednotlivých partají a jejich zástupců a výsledky předat policii, která již může jít na jisto a nemusí kompromittovati veřejné činitele neúčastné na onom hanebném zločinu.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	3	3	3	3	3	15
Hratelnost	2	3	2	3	2	12
Originalita	2	3	3	3	3	14
Ucelenost a srozumitelnost	2	3	3	3	2	13
Využití ingrediencí	0	3	1	3	2	9
	9	15	12	15	12	63

Joe

Jedna z najlepších hier tohto ročníka vyčníeva nad ostatnými veľmi originálnym dizajnom, ktorý čitateľa okamžite preniesie do spomínaného obdobia. Herné mechaniky sú jednoduché a v prvej hre určite prejdú do krvi. Malou výhradou môže byť absencia príkladu aspoň časti hry, z ktorého by bolo vidieť aspoň „mustru“ tvorby scén a ich riešenia. Inak nemám čo dodať!

Peekay

Jediná možná reakcia po prvom zhladnutí je „WOW!“ - forma, ktorú si autor vybral na prezentovanie svojho diela, je umeleckým dielom sama osebe.

Veľmi sa mi páči práca s budíkom a jeho zakrytý stav v prvej časti hry. Celkovo hra pôsobí čiastočne ako mix stolnej hry a RPG. Verejne oznámenie na strane 4 je hodno bonusového bodu - ak pre nič iné, tak za to, ako sprostredkúva komediálne odľahčenie bez narušenia vnorenia sa do atmosféry hry.

Z hernej stránky je príspevok jednoduchý, pôsobí však funkčne. Využitie ingrediencií dobré (predpokladám, že „bouřka“ znamená nielen poveternostný úkaz, ale aj burinku). Celkovo veľmi nenachádzam nič, čo by som tomuto súťažnému príspevku vytkol, takže... odo mňa plný počet bodov!

Pieta

Atmosféra a celkový dojem rozhodne s plným počtom bodů, institut pana Povondry je vyložené zlatý. Ingredience pojaté zaujímavé, obzvlášť vybrané významy pro bouřka a oko potěšily.

Manipulace s časem mi ale přijde trochu samoúčelná, protože v okamžiku, kdy na budíku zbývá víc než hodina, sotva bude hráč vědět, jestli chce urychlovat nebo zdržovat.

Trochu mě mátló, že třeba při třech hráčích jsou na stole tři cíle pravé a tři klamné, ale chápu, že odhalování toho, které strany vlastně ve hře jsou, je taky součástí hry.

Nenapadá mě moc, co bych navrhnul ke zlepšení - jak už jsem psal, hlavně mi není jasné, jaká je úloha budíku po většinu hry; vlastně je zvláštní i to, že v okamžiku, kdy by se mohla stupňovat nejistota a nervozita kolem toho, že téměř nikdo neví, kolik přesně zbývá času do konce, tak je budík odkryt a zveřejněn, tudíž veškerá nervozita padá.

Zrada!

napsala Baleara

6. místo

 http://rpgforum.cz/_souteze/RPGK09_Baleara_Zrada.pdf



Táto hra by mala pomáhať vytvárať príbehy o skupine ľudí s rovnakým cieľom, z ktorých jeden je zradcom. Mala by to byť hra, v ktorej tak postavy ako aj hráči odhaľujú okolnosti a dôvody postáv pre ich konanie, ako aj motíváciu konania zradcu.

Technicky je táto hra „GM-less“ a „Diceless“.

Hodnocení porotců

	Invictus	Joe	Kelton	Peekay	Pieta	
Atmosféra a celkový dojem	1	2	1	3	2	9
Hratelnost	2	2	2	2	2	10
Originalita	2	2	2	2	2	10
Ucelenost a srozumitelnost	2	2	3	3	3	13
Využití ingrediencí	2	2	2	1	3	10
	9	10	10	11	12	52

Joe

Hra je zaujímavá tým, že je vlastne psychologickým exkurzom do duše protagonistov a ich predchádzajúceho konania. Trošku mäťúco môže pôsobiť použitie farebných žetónov aj na losovanie hráčov - toto by som osobne nahradil iným mechanizmom. Naopak samotné použitie žetónov v scéne jej pridáva určitý výrazový prostriedok - definuje emóciu, ktorú chce postava vyjadriť. V hre by mohli byť obsiahnuté typy a rady na tvorbu príbehu, o ktorý v hre ide, keďže je trošku špecifický (zachraňuje to príklad na konci pravidiel).

Peekay

Oceňujem metodickú a prehľadnú štruktúru textu. Trochu mi v texte chýbajú autorkine rady, ako prideliť jednotlivým farbám význam, aký vplyv bude toto mať na výsledný príbeh. Podobne pri dopĺňaní žetónov. Systém je minimalistický, ale prehľadne podaný a mal by zaručiť dostatočnú mieru prekvapivých zvrátov (pri tom type hráčov, akým je hra zjavne určená). Páči sa mi spôsob vyhodnocovania a to, ako využíva rozličné farby.

Rozličné predpoklady, ktoré má autorka o náplni hry, na čitateľa vyskakujú v priebehu čítania, možno by bolo vhodné ucelene ich zhrnúť na začiatku textu.

Celkovo na mňa hra pôsobí dosť univerzálnym dojmom, čo je na jednej strane dobre, na druhej ale naznačuje nedostatočné zakomponovanie surovín. Mechanické obmedzenie mi pripadá naplnené adekvátne.

Pieta

Podmienky jsou rozhodně bohatě splněné, obzvlášť se mi líbí, že postavy se rozvíjejí nejen v současnosti, ale i v minulosti. Co se ingrediencí týče, líbí se mi, že žetony (barva) neurčují jenom to, že za ně můžu vstoupit do scény, ale i to, jakým způsobem. Hodiny, proti tomu, jsou zapojené poměrně slabě. Podvod je jasný, a hlubina (právě díky možnosti zasahovat i do minulosti postavy) také. Vyloženě geniální mi přijde volba zrádce (podvodníka).

Rozsáhlý příklad s odehranou hrou je výborný pro pochopení jednotlivých mechanismů i celkového zaměření hry.

