

Sborník RPG Kuchyně 2011

Aneb výsledky soutěže o nejzajímavější hratelný návrh stolní RPG hry pořádané komunitou kolem [RPG Fora](#) ve spolupráci s nakladatelstvím [Altar](#) a internetovým obchodem [fanasyobchod.cz](#).



Předmluva

Již od počátku hraní existovali hráči, kteří se neradi spokojovali s tím, jaké hry jim byly nabízeny RPG trhem a rádi tvořili svá pravidla, komponovali své nápady do stávajících pravidel nebo jen tak fantazírovali. Časem se utvořila komunita, která sdílela své nápady, radila si a měla radost z tvorby nových her a zkoumání neobjeveného. Jednou někomu napadlo, že by mohlo být zajímavé uspořádat v tvorbě her soutěž a tak se taky stalo. Letos to jsou už čtyři roky od okamžiku, co něco podobného napadlo i česko-slovenskou komunitu na portále rpgforum.cz.

Letošní úroda příspěvků skýtá devět klasů, které se povedlo zasadit devíti zahrádkám. Jestli dál vzkvetou nebo zůstanou i byť jen sazenicemi je otázkou času a chuti, ale my se máme dnes možnost podívat, jaké exotické rostlinstvo se povedlo vypěstovat.

Letošní ročník byl zvláštní tím, že jsem se rozhodl v zadání trochu zaexperimentovat a zkusit netradiční zadání. Soutěžící měli za úkol vybrat si tři z devíti obrázků a alespoň jednu ze čtyř mechanických ingrediencí. Navíc měli soutěžící možnost být odměněni bonusovými body za okomentování her ostatním účastníkům nebo za zahrání svých her. Měl jsem trochu obavu z toho, jak takové netradiční skupenství přísad bude fungovat, ale zároveň jsem se i těšil. Skutečnost předčila má očekávání. V podstatě v každé hře, která se letošního ročníku účastnila, jsem našel nápad nebo myšlenku, která se mi líbila nebo byla zajímavá.

Přiznám se, že v poslední době hraji RPG už jen sporadicky, nicméně stále sleduji nově vydávané hry a sleduji vývoj na scéně a považuji za podstatné říct, že hry, které se letos soutěže zúčastnily, si v ničem nezadají s top scénou vycházejících her. A co víc, z nových her jsem cítil závan čerstvých neotřelých myšlenek a přirozené zábavnosti a dovolím si tvrdit, že letošní ročník se v tomto ohledu zatím asi nejvíce povedl.

Když budete číst hodnocení poroty, nenechte se zmást nízkým nebo vysokým hodnocením. Některé hry se podařilo napsat více kompletně, některé hry byly napsány obratněji. Vytvoření prvního hratelného pokusu o hru je ale jen prvním krokem ke stožení hry, která vás bude bavit celé večery. V minulosti jsou známy příklady her, které ač se neumístily v kuchtické soutěži vysoko tak to přesto díky dobrému playtestu a tříbení myšlenek dotáhly daleko jako vybroušené hry (Polaris – Ben Lehman). I z tohoto pohledu se snažila letošní kuchyně bonusovými body upozornit na to, že k dokonalé hře je ještě daleko a že pokud chcete, aby ze sazenice vyrostl strom, čeká každou hru ještě dlouhá cesta, takže neusínejte na vařínech, ale ani nad hrou kvůli hodnocení poroty nelámejte hůl. Za sebe mohu říci, a týká se to všech her bez výjimky, že za každé jedno kritické slovo, které jsem v hodnocení napsal, bych dokázal napsat jeden odstavec pozitivních věcí, které se mi na hře líbily a kudy by se dala hra rozvíjet.

Doufám, že jste si jako soutěžící užili spoustu zábavy z tvůrčí činnosti a doufám, že stejný pocit budou mít z vašich výtvorů i čtenáři, kteří si tuto brožurku otevřou.

Závěrem bych rád poděkoval našim partnerům letošního ročníku, nakladatelství [Altar](#) a internetovému obchodu [fanasyobchod.cz](#), kteří do soutěže věnovali ceny a udělali tak soutěž přitažlivější.

Ale dost již bylo úvodních slov, pojďme na vyhlášení. Vítězem hlavní kategorie letošního ročníku soutěže RPG Kuchyně se stává...

Vítězové kategorií

Zkazky od autora zyt

Zkazky zaujaly porotu popisem zajímavého prostředí, ve kterém se hra odehrává, i poněkud netradičním pojetí vyprávěcí hry, kdy skupina dobrodruhů vypráví svému posluchači historky ze svých cest, přičemž se předhánějí v popisech a soupeří o přízeň posluchače, který určí, či verze příběhu byla uvěřitelnější a tedy pravdivá. K tomu se přidaly nápadité mechaniky a vhodně využití ingredience.

Vítěz získává 50% slevu na koupi chystaného revampu legendární hry, Dračího Doupěte II od nakladatelství [Altar](#), jehož výtisk bude podepsán a věnován autory.

Gratulujeme vítězi!

Zkazky



Z jednoho kraje Království na druhý trvá světlu cesta stovky let. První Král Jenon ale naučil lidi létat a dal jim dar porozumění. Celé eony vládl galaktickému Království a všem jeho národům než odešel do ústraní. Panování přenechal menším králům a ti zase menším. Království bylo rozděleno na nesčetná panství a vzdálené kouty galaxie, o které nikdo nejevil zájem, zpusť. Mezi krále přišly spory, spory přerostly ve války. Vzdálenosti se začaly zvišňovat s tím, jak upadalo poznání a vzájemné porozumění. Je však stále mnoho lidí i jiných tvorů, které zajímají, ať už z malchomosti nebo z vážných důvodů, zkazky z jiných částí Království. Tito obchodníci, mudrcové či šlechtici si rádi poslechnou podivuhodné historky hrdinů, kteří přiletají ze vzdálených končin a mnohdy jsou ochotni je za jejich zprávy bohatě odměnit.

Další ocenění ve vedlejších kategoriích získali

Nejzábavnější nebo nejzajímavější prostředí nebo zápleтка

Zkazky - zyt

Nejlépe podaná pravidla

Zrození řádu - boubaque

Nejzajímavější nebo inovativní myšlenka

Imagin(aryn)ation - Kelton

Cena sympatie za neotřelý nápad nebo výjimečné úsilí

Tajomný Albion - Crowen

V **doprovodné soutěži** o co nejpřesnější určení slov, které byly použity pro vyhledání obrázků ingrediencí na internetu zvítězil **Tindo**. Ač jediný účastník, uhádl i tak přesně většinu slov použitých pro vyhledávání a k ostatním se velmi přiblížil. Vítěz získává slevu 300kč na nákup v internetovém obchodě [fanasyobchod.cz](#). Gratulujeme!

Celkové pořadí hlavní soutěže a bodové hodnocení

zyt – Zkazky	14,5
Kelton – Imagin(aryn)ation	13,875
Antharon – Zlatý muž	13,125
boubaque – Zrození řádu	13
Tindo – Ďáblova léčka	12,25
Ecthelion – Cizinec	11,125
Gediman – Timeflash	10,5
Crowen – Tajomný Albion	10,325
Lyc0 & Insolitus – Na Kraji	9

Bodové hodnocení a komentáře poroty

Porota hodnotila hry na základě následujících kritérií:

Nápad, atmosféra a myšlenka

Atmosféra hry, prostředí, p(r)ůvodní myšlenka, první dojmy z přečtení. Pokud si někdo přečte vaši hru a řekne si "tohle bych si chtěl zahrát", ať už kvůli prostředí, myšlence nebo z atmosférických důvodů, tady dostanete maximum bodů. Je to hodnocení jak zajímavě dokážete rozvinout stávající témata o lidech, prostředí, příbězích. Jak hluboká je vaše myšlenka.

Provedení a hratelnost

Srozumitelnost a přehlednost textu, pochopitelnost, zručnost a vhodnost pravidel případně použitých mechanik. Obecně jak úspěšně vaše pravidla podporují původní myšlenku. To je bráno jak z hlediska designu tak i z hlediska vysvětlování pravidel hráčům. (citace případně obrázky, které dokreslují atmosféru hry se nehodnotí v případě, že nikterak nezvyšují srozumitelnost a přehlednost textu..)

Zapojení ingrediencí

Jak zručně a šikovně jste využili ingredience. Smíchali jste je obratně do zajímavých obrazců? Jak moc vaše hra rozvíjí idey ingrediencí? Jsou ingredience podstatnou částí vaší hry, nebo jen okrajovou? Pamatujte, že ingredience a téma by vás mělo nasměrovat a být inspirující a být výzvou, ale neměly by být obtíží, které musíte překonat nebo obejít.

porotci budou hodnotit hru na základě přečtení a budou mít k dispozici následující škálu hodnocení:

- 0 - nedobré, zásadní nedostatky, nepochopení
- 1 - slabé, podstatné nedostatky, nedomyšlené, nedokončené
- 2 - průměrné, občasné nedostatky, nestupující z davu
- 3 - solidní, drobné nedostatky, dobré myšlenky, příjemné zpracování
- 4 - velmi dobré, jasně nadprůměrné, záživné
- 5 - inspirující, nadšení, ukázkové

V případě nouze mohou porotci použít i desetinná místa. Hodnocení jednoho porotce bude součet bodového ohodnocení ve všech kategoriích (0-15 bodů).

Pokud bude porotců 1-4 bude celkové hodnocení poroty rovno průměru všech hodnocení. Bude-li porotců víc než 5 bude hodnocení rovno průměru všech hodnocení mimo nejhorší a nejlepší hodnocení.

Bonusové body

Po uzávěrce budou všechny hry zveřejněny ke komentování a případně si je kdokoliv může zahrát. Porota hodnotí hry na základě odevzdaných příspěvků. Pokud tedy došlo k nějakým změnám (ať už pozitivním nebo negativním) před koncem vyhlášení porota by na to neměla brát ohled.

Do uzávěrky hodnocení (5 týdnů po odevzdání) mohou autoři obdržet tyto bonusové body:

Za zahrání (1 bod)

Za zahrání a napsání dojmů ze hry dostane hra jeden bonusový bod. Platí i v případě, že si hru zahraje a dojmy napíše sám autor. I přes vícere zahrání a komentář nelze dostat více než jeden bod v této kategorii. Smyslem tohoto bonusového bodu je motivovat autory k tvůrčímu procesu testování, který je jinak nezbytný k dokončení hry. Druhým smyslem toho bodu je dát možnost ostatním, pokud se jim hra líbí, aby podpořili autora hry.

Za zpětnou vazbu (1 bod)

Každému účastníkovi Kuchyně 2011 budou po uzávěrce došlých příspěvků přiděleny (rozděluje porota) dvě hry (jiné než jeho vlastní). Účastník dostane bonusový bod, pokud do konce uzávěrky vyhlášení napíše do vlákna obou příslušných her svůj komentář dojmů ze hry, toho co by se dalo zlepšit, nebo toho co mu přijde zajímavé. Není žádná spodní hranice, jak velký by měl být komentář, ale nešidte to :) (komentářem je myšlen alespoň jeden příspěvek)

Smyslem tohoto bodu je motivovat se ke vzájemné podpoře v tvorbě her formou zpětné vazby.

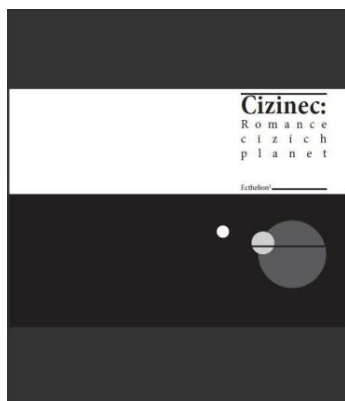
* * *

Následují hodnocení poroty a její komentáře. Hry jsou seřazeny v alfabtickém pořadí podle názvu.

V tuto chvíli se s Vámi loučím a přeji příjemné čtení, hraní a mnoho inspirace a budu se těšit u dalšího ročníku RPG kuchyně.

Za porotu ve složení jonka a Peekay,

jonka



Cizinec - Ecthelion

umístění: 6. místo

bodové hodnocení: **11,125** ($0 + ((11,25 + 11) / 2)$)

jonka 11,25 (3,5/4/3,75)

Peekay 11 (4/3/4)

Bonus: 0

STÁHNOUT, [diskuze](#)

jonka

Romance v pulpovém prostředí je fajn, dobré odpočinkové téma, kde se dá zažít spousta zábavy. Trochu se mi ale nelíbí, že je čtenář tak trochu „odbyt“ inspiračním seznamem. Seznam je určitě fajn, ale může tady dojít k jednomu efektu a to, že hráči, které uvedené filmy neviděli nebo knihy nečetli, budou ochuzeni o to, co by je mohlo tematicky nalákat do hry (jako například mě). Rád bych věděl víc, co se v knihách odehrává a co by mě mohlo nalákat k hraní tohoto tématu. Takhle vidím téma jako solidní.

Co se týče zpracování, za málo peněz je tady hodně muziky. Na to, že pravidla mají tři strany, se dozvím poměrně bezpečně jak se má hra hrát a cosi i o prostředí. Sice není čtenář seznámen se všemi detaily, které mohou u hraní nastat, ale to u minimalistického designu nevádí. Líbí se mi mechanika „Smrt nebo sláva“ na konci hry. Trochu mi vadí to, že není blíže určen kdo má/může co říkat nebo kdo začíná scénu a je to tak ponecháno na skupině. I tak se mi to zdá velmi dobré.

Obrázkové ingredience podle mě sedly dobře, zato ingredience šeptání, i když je pěkně navržena (našeptávání od národů) tak pro mě vyznívá trochu nejasně. Jde mi hlavně o to, jestli má našeptávání nějaký mechanický vliv na rozhodování Cizince, případně jestli našeptávače jeho činnost něco stojí, nebo jestli může něco získat. Dobrý nápad, který by podle mě stálo za to dotáhnout.

Peekay

Snaha napísať hru, inšpirovanú dielami ako John Carter, pán Marsu mi je rozhodne sympatická, takých veľa nenájdete. Úloha šeptania v hre je pre mňa príkladom dobrého využitia ingrediencie.

Trochu mi chýba prehľadne povedané, aké kocky hra vlastne používa a koľko ich zhruba budeme potrebovať. Z faktu, že úspech sú hodnoty 4-6 som usúdil, že sa jedná o bežné šesťstenné kocky, istota však prichádza až omnoho neskôr v texte.

Pri hodnotení vo všeobecnosti platí, že čím je hra kratšia, tým horšie sa hodnotí. Tak mám napríklad dojem, že za obeť snahe o čo najmenší rozsah padla princezná – chcelo by to aspoň trochu rozviesť jej úlohu v príbehu či ju podporiť nejakou mechanikou (trebárs symbolická kocka šťastia, keď s ňou Cudzinec... nájde svoje šťastie?).

Vyhodnocovacia mechanika je jednoduchá a funkčná, aj keď mi trochu chýba odpoveď na otázku, čo v prípade že obe strany majú rovnako veľa úspechov. Veľmi ma pobavilo formalizovanie bežnej „ukončovacej“ metódy pri hrách do podoby odstavca Smrť alebo sláva.

Vysvetlenie použitých ingrediencií je krátke a stručné, no svoju úlohu plní a považujem ho za adekvátne.



Ďáblova léčka – Tindo,

umístění: 5. místo

bodové hodnocení: **12,25** ($1 + ((11,5 + 11) / 2)$)

jonka 11,5 (4/3,5/4)

Peekay 11 (3/4/4)

Bonus: 1

STÁHNOUT, [diskuze](#)

jonka

Úvodní zápletka a myšlenka celé hry je výborná a alespoň pro mne chytlavá. Rozdělení jeden hráč a několik ďáblů, kteří mezi sebou soupeří, se mi také líbí a sedí to k příběhu. Co mi chybí k dokonalosti je zápletka u postavy. Podle mě by sedělo, kdyby postava byla v nějaké obtížnější situaci a ďáblové by tak měli usnadněnou roli.

Taktéž v pravidlech se nedozvíme jak tvořit příběh, situace nebo zápletky, to je podle mě škoda. Druhá věc, která mi zásadně chybí je, na jakém základě se hráč rozhoduje, že ďáblůvi „padne do náruče“. Nikde není žádné měřítko, kdo z ďáblů má blíže postavu získat a tak je velmi těžké poznat, kdy hra graduje. Jinak ale celé pravidla prostupuje velmi srozumitelný text i fromátování a dávkování čtenáři a to bych pochválil. Poslední věc, u které bych se zastavil, je jedno upozornění. Není špatné dělat RPG hru s prvky jiných žánrů, nicméně tady je potřeba dát si pozor na to, co je hnacím motorem hry. U Ďáblovy léčky vidím jednu věc a to že ďáblové díky tomu, že jejich schopnost šepotu je dána tím, jak jim přijde karta. Navíc je v kartách obsaženo vzít si více karet. Podle mne se může stát, že některý hráč bude vyloženě dominovat jen na základě toho, že mu přijdou dobré karty. Tady na toto bych si dal pozor, neboť tento princip je významným znakem karetních her a je otázkou, jestli je to v takové míře u RPG žádoucí. Pro případnou další diskuzi bych rád upozornil, že i v jiných hrách je také použita štěstěna, málokdy je však tím ovlivněna schopnost hráče jednat a vstupovat do herního světa, většinou je tím jenom ovlivněno vyhodnocení událostí, které se v herním světě dějí.

Zapojení ingrediencí se mi líbí. Šepot je významným prvkem ve hře a obrázkové ingredience a jejich význam jsou také zapojeny dobře.

Peekay

Zaujímavá premisa, dobré spracovanie. Odsek o slabých miestach obeti by sa žiadalo trochu rozpracovať a formalizovať do nejakého denníka obete. Taktiež by som ho zaradil v texte skôr, keďže vlastne obsahuje veci, ktoré treba urobiť pred začiatkom hry ako takej.

Zmätočne na mňa pôsobí, že sa najprv hovorí o tom, ako sa hra skladá z viacerých vzájomne nesúvisiacich príbehov, a následne je povedané, že hra končí prvou získanou dušou. Predpokladám, že ide o fragmenty dvoch rôznych verzií, medzi ktorými sa autor počas vývoja rozhodoval.

Páči sa mi vysvetlenie myšlienkového pochodu pri použitých ingredienciách.

Imagin(ary)ation - Kelton

umístění: 2. místo, vítěz inovační kategorie

bodové hodnocení: **13,875** (2+((11,25+11)/2))

jonka 11,75 (5/3/3,75)

Peekay 12 (5/4/3)

Bonus: 2

STÁHNOUT, diskuze



jonka

Przkoumávání toho co se děje v lidské hlavě, kdo tahá za nitky a přitom vás to provede velmi osobitým a originálním způsobem? Mě se tohle téma hodně líbí, zejména pokud je zpracováno tak, že putujete z reality do místa ukrývajících se za oponou lidské mysli, hledáte okna, kudy můžete procházet sem a tam. Velmi dobré téma nejen pro psychology a snílky. Trochu bych vytkl menší důraz na úvodní problém postavy.

Velmi se mi líbí zjišťování informace o postavě, za kterou skupina hraje otázkami na začátku. Moc dobré jsou i tabulky na konci pravidel a návodné grafy. Co se mi naopak nelíbí je to, že pravidla se mi četla těžko a vzhledem k tomu, že hra bude od „standardního“ hraní odlišná tak to považuju za nevýhodu. Při tak těžké (rozuměj psychologické, respektive na představitivost náročné) hře bych čekal spíš jednoduchá pravidla nebo nějak lépe strukturovaná (text). Abychom si rozuměli, nevadí mi, že je hra složitější nebo má pomalejší křivku učení, vadí mi, že k pochopení stylu a plynulosti hryje podle mého čtenáři málo pomáháno. Taktéž ekonomika energie mi není tak zcela jasná a není v pravidlech jasněji vysvětlena.

Ačkoliv je v textu o postavách (identitách) zmíněn šepot, v textu v pravidlech jsem nikde zmínku o šeptání nenašel, respektive jak a kdy mají hráči možnost šeptat? Kibicování protagonistovi v realitě je podle mne možno dělat i veřejně pakliže ne, jaký vliv má šeptání oproti normální mluvě? Tato ingredience mi přijde z pravidle prakticky vyloučena (až na zmínku na kartách postav). Co se týče cestování v čase, tak tady to sedí, využití této ingredience se mi líbí a zdá se mi velmi přirozené. Obrázkově byly využity hlavně barvy a pocity a ty jsou ve hře pěkně zastoupeny.

Tahle hra může s přehledem zapadnout, ale zároveň má v sobě potenciál i na to být hrou výjimečnou. Jsem zvědav jak si s tím Kelton poradí. Mě tenhle nápad hodně chytí.

Peekay

Páči sa mi prehľadný a pútavý úvod, ako aj zhrnutie toho, čo budeme ku hre potrebovať. Pravidlo o ma dostalo – keby ho takto výslovne malo napísané každé RPG, život by asi bol príjemnejší (aspoň pre väčšinu). Dobrým nápadom je aj slovníček, tvorba protagonistu vyzerá zaujímavovo. Aj príklady výprav pri hraní Problému sú rozhodne nápadité a vyvolávajú vo mne chuť si hru vyskúšať.

Použitie rituálnych fráz vo mne evokuje spomienku na Polaris. V tomto smere chválím prílohu C (graf všetkých fráz a ich súvislostí), bez neho by asi hra nebola príliš hrateľná. Taktiež sa mi páči koncept projekovania sa do NPC, ktoré zdieľajú spoločné charakteristiky s daným Figmentom.

Dojem z hry je po prečítaní veľmi dobrý, aj keď mám podozrenie, že hrať ju bude veľmi vyčerpávajúce a ani ideálne naladená skupina ľudí to nevydrží príliš dlho. Veľmi mi ale chýba zhrnutie použitých ingrediencií a im pridelenému významu. Viem si predstaviť, ktoré ingredience mal autor asi zhruba na mysli pri tvorbe, ale toto je vec, ktorá v texte rozhodne chýba.

Celkovo je text veľmi čítavo napísaný, chybičky sa nájdu iba na zopár miestach (aj keď sa priznám, že by ma veľmi zaujímalo, ako má pokračovať nedokončená veta „Problém je“ pri Pravej Láске). Hra je veľmi zaujímavá a inšpiratívna, rozhodne ale nebude vhodná pre každého.

Na kraji - Lyco & Insolitus

umístění: 9. místo

bodové hodnocení: **9** (0+((8+10)/2))

jonka 8 (2/2/4)
Peekay 10 (3/4/3)
Bonus: 0

STÁHNOUT, **diskuze**

jonka

Co se mi nelíbí na první pohled je to, že jsou tři hráči, kteří hrají příběh o jedné postavě, ale tak nějak mám dojem, že není nic, co by mě na té postavě lákalo hrát. V zásadě je potřeba vytvořit zápletku, situaci, postuvu, ale ani v jedné této věci mi pravidla nějak nepomáhají, respektive nenabízí žádné možnosti ani návod jak dosáhnout dobré startovní pozice, která by mě na hru nalákala.

Co se týče popisu pravidel, některé texty mi přijdou trochu vágní a nechávají dost věcí na úvaze hráče.

Formátování (struktura) textu je taky trochu odbyté a nejasné je pro mě i to, jak se hra odehrává z hlediska chronologického. Z příkladu na konci je vidět, že hra se hraje střídavě na počátku a na konci, ale z textu mi to až tak jasné není. Jinak ale pro minimalistický design se mi zdá jádro systému v pořádku a myslím, že se na tom dá vystavět solidní hra, která bude zábavná.

Zapojení ingrediencí se mi celkem líbí, jen mi není jasné zapojení obrázky soubroje. Snad jen jako soubor hráče se dvěma GM, ale tam mi to nesedí, protože systém hry mi přijde více kolaborativní než souborový. Opět vytknu (bez vlivu na hodnocení) zmínku o inspiraci pravidly, které neznalému čtenáři nic moc neřeknou, pokud není napsáno v čem přesně a jak to autory ovlivnilo. Podobné reference bych uvedl na konci pravidel pro ty, kteří se chtějí dozvědět něco více.

Podle hodnocení to možná vypadá, že tahle hra není dobrá, ale to si nemyslím, jen by potřebovala dopilovat detaily.

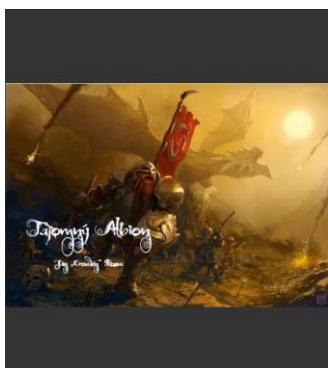
Peekay

Tvorba postavy aj základnej kostry (cez triggeru) je zaujímavá a funkčná. Radu o neprílišnej vágnosti a neprílišnej konkrétnosti je ľahké napísať, no v praxi asi bude chcieť určitý cvik. Striedanie Gmov tým, kto ponúkne hlavnému hráčovi zaujímavejšiu alternatívu ďalšieho vývoja deja mi pripadá ako dobrý element, ktorý môže pomôcť udržať úroveň záujmu či v prípade potreby vystriedať unaveného hráča.

Jednoduchosť vyhodnocovacieho systému sa mi pozdáva, rovnako ako iba čiastočná linearita scén – asi bude treba robiť zápis v troch stĺpcov, aby sa v tom hráči nestratili.

Vzorový príbeh z príkladov na mňa pomerne silno zapôsobil, zaujímaloby by ma, či vznikol v rámci testovania hry pri písaní alebo je celý vymyslený „od stola“.

Na kraji
Kraji je hra o tom, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.
Značka je na kraji, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.
Kraji je hra o tom, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.
Značka je na kraji, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.
Kraji je hra o tom, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.
Značka je na kraji, jak se hraje v ČR, jak se hraje v ČR.



Tajomný Albion - Crowen

umístění: 8. místo, vítěz ceny sympatie

bodové hodnocení: **10,325** ($0 + ((11,75 + 11) / 2)$)

jonka 11,75 (3/3,75/3)

Peekay 11 (4/4/3)

Bonus: 0

STÁHNOUT, [diskuze](#)

jonka

Předně bych chtěl říct, že oceňuju Crowenovu snahu a nápad zařadit mezi soutěžní příspěvky hru, takového rozsahu a tak „klasického“ tématu jako je prostředí a systém zavánějící oldschool nebo spíše sandboxem. Co mi chybí v nastinu prostředí je důvod, proč bych chtěl svůj čas trávit právě v Albionu. Jaké jsou emoce provázející prostředí Albionu? Také mi chybí informace, za koho bych mohl hrát. Obyčejné lidi, cestovatele, hrdiny a vojevůdce? Co mi chybí u popisu ras je slovní popis ras, o čem je daná rasa, rysy chování, nějaký osud a podobně. Opět zejména důvod proč bych měl hrát právě tuto rasu, v čem bude můj zážitek s hraní této rasy zajímavý. Tento popis bych viděl raději, než popis struktury dané rasy, který mě nikterak emočně nenalákává. Rasy jsou popsány zejména obrázky, jenomže obrázky mají tu (ne)výhodu, že si z obrázků každý vytáhne svůj pocit a tady hrozí, že se myšlenky autora a čtenáře nepotkají. Jinak se mi ale výběr ras líbí. Obecně řečeno chybí mi (větší) drive, (vyslovená) celková myšlenka, která mě vtáhne, nepustí a provede celou knihou.

Ačkoliv to není vyloženej velká vada, nepovažuju za vhodné dávat dříve postavy s charakteristikami a až potom tyto charakteristiky vysvětlovat, ačkoliv chápu pravděpodobný důvod, kterým je asi nejdříve čtenáře naladit a až pak zatížit pravidly. Text je přehledně zpracovaný, příklady dobré. Co se týče mechaniky líbí se mi nápad s černými kostkami. To je podle mě něco co se přesně hodí pro tento typ hry. Chybí mi informace k čemu je archetyp. Líbí se mi systém magie, líbí se mi i systém. Je v něm určitě potenciál, bude potřeba potestovat jestli všechny navržené věci budou dobře fungovat, ale zdá se mi, že je navržen velmi vhodně pro tento styl hry.

Obrázkové ingredience jsou v pořádku a beru, že jsou hlavní ingrediencí co se týče vlivu na celkový obraz hry. Horší je to s mechanickými omezeními, kterým je v pravidlech věnováno jenom velmi málo prostoru. Místo mincí by šlo použít jakékoliv jiné ukazovátko. Co se týče pravidla „Keby som tak mal..“, tak to jsem v pravidlech bohužel nenašel..

Peekay

Hned' na úvod mám chuť Crowena diskvalifikovat za grafomániu – 55 strán, kto to má čítať! Nuž ale dajme mu šancu, aj po minulé ročníky boli jeho diela vždy plné obrázkov, ktoré majú tendenciu nafúknuť rozsah. Oceňujem úvodný odsek, ktorý objasňuje, akú atmosféru sa autor snaží pri hre navodiť, ako aj odporúčania zdrojov na čítanie a pozeranie.

Príklady postáv hned' po encyklopedickom úvode do danej kultúry pôsobia dezorientujúco, posunul by som ich na neskôr, keď už čitateľ bude vedieť, čo jednotlivé časti postavy znamenajú. Táto potreba je ešte výraznejšia, akonáhle sa v čítaní dostaneme k popisu elfov a odstavci o ich zvláštnych rysoch – pri prvom čítaní nemám ani najmenšej potuchy, čo vlastne odstavec hovorí. Keby boli pravidlá na tvorbu postavy v dokumente zaradené skôr, pomohlo by to pochopeniu. Podobne sa v popise prvej scény hry spomínajú pojmy, ktoré ešte neboli vysvetlené.

Základný mechanizmus je popísaný jasne, aj keď text spočiatku navádza na predstavu, že každá scéna obsahuje iba jeden konflikt. Taktiež som mal spočiatku dojem, že popis mechaniky počíta iba s konfliktom jednej postavy, zatiaľčo pravidlá pre scény predpokladajú, že konflikt bude skupinový, pre všetky postavy spoločný. Až neskôr v pravidlách sa venuje tomuto prípadu a odtiaľ by sa aj zdalo, že scéna vlastne predsalen môže obsahovať viacero konfliktov.

Kocková mechanika je funkčná, aj keď nie originálna a na vyhodnocovanie proti opozícii možno prekomplikovaná (načo porovnávať čísla s vlastnými tmavými kockami a potom ešte aj úspechy so súperom, keď by stačilo porovnávať vlastné kocky so súperovými).

RPG Kuchyně 2011

Veľmi zmätočne na mňa pôsobia zmienky o používaní mincí na značenie rozličných vecí. Je to koncept, ktorý nikdy nie je poriadne vysvetlený a v rozličných kontextoch sa používa na rozličné veci. Takto pôsobí ako násilné vtlačenie ingrediencie do inak už hotovej hry.

Asi som ovplyvnený autorstvom, ale mechanika Rán (a ich pridelovanie na výhru) mi príde ako vystrihnutá z DrD II. Je funkčná, ale vznikajú pri nej procedurálne otázky (môžeme so súperom navzájom licitovať a postupne si za Rany pridávať čoraz viac úspechov?).

Koncept Šastia mi príde v hre navyše, fungovala by rovnako dobre bez neho. Ingrediencie som pri čítaní hry príliš nevnímal, mám dojem že hra vznikala skôr ako odsek o ich význame.



Timeflash - Gediman

umístění: 7. místo

bodové hodnocení: **10,5** (1+((9+10)/2))

jonka 9 (4/2/3)
Peekay 10 (3/4/3)
Bonus: 1

STÁHNOUT, [diskuze](#)

jonka

Zápletka je zajímavá a má v sobě drive. Odkrývání minulosti/budnouce od nuly může být vzrušující. Dokážu si taky představit, že hra nebude jen o agentuře Timeflash, ale mohou se v ní odehrát i příběhy s různou ztrátou paměti, případně nějaké reinkanace atd. Z toho podlehu vidím slušnou znovuhratelnost hry. Možná mi trochu chybí, aby postavy na počátku dostaly více indicií.

S vysvětlování pravidel už je to tak trochu horší. Ačkoliv chápnu myšlenku a to, co by se mělo odehrávat, postrádám trochu instrukce jak toho dosáhnout. Bojím se, že abych si mohl zahrát tuhle hru, musel bych si na to nejdříve sednout a popřemýšlet. Chybí mi například, jak by se měl odehrávat flashback, jak jej tvořit, co si v něm mohu dovolit a co konkrétně z něj si můžu do současnosti přinést a jaký význam bude mít to, co si z něj přinesu. A podobně u flashforwardu. Odbytí systému hry, že hra je vyprávěcí je podle mě už přímo trestuhodné :) I ve vyprávěcí hře, se chtě nechtě hráči střídají a taktéž se přelévá odpovědnost za to, kdo co ve hře říká a kdo o čem rozhoduje. K tomu jsou v pravidlech pramalé podklady. Jak už jsem řekl, pravděpodobně bych se musel před hrou zamyslet jak ji vlastně hrát a je tady riziko že moje interpretace by byla asi trochu jiná hra, než ji autor zamýšlel.

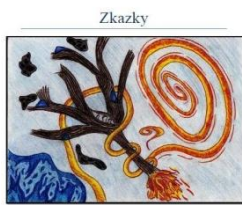
Myšlenka různé časové linie je zapojena dobře a je to prakticky hlavním tématem hry, které prostupuje i do zápletky, což je dobře. Trochu mi vadí na obrázkových ingrediencích, že z nich nejsou více vytaženy informace nebo dojmy. Co například třetí obrázek dvou lidí pod stromem. Nemohlo by to symbolizovat setkání dvou agentů? Onen nedostatek více dojmů z obrázků pro hru mi pak kazí dojem z hodnocení ingrediencí.

Peekay

Atmosférický úvod pomůže rychle zladit predstavy o hře s autorovou vizíou.

Páči sa mi nápad s 21 políčkami, reprezentujúcimi časovú os, navrhol by som ale kvôli prehľadnosti drobnú úpravu. Aby hra lepšie držala pokope, asi by bolo najlepšie mať časové osi všetkých postáv na spoločnom papieri. Trochu sa obávam o hrateľnosť – bez prípravy, za behu na kolene improvizovať hru tak, aby nielen dávali zmysel prebiehajúce udalosti, ale aby sa ešte aj napĺňali hráčmi vymyslené scény z budúcnosti, to je veru pre Gamemastera nezávideniahodná úloha. Zároveň sa od Gamemastera očakáva, že bude mať (asi dopredu) vymyslené nejaké spoločné pozadie príbehu, ktoré bude hráčom odkrývať pomocou zvláštnych udalostí. Veľmi preto oceňujem „pribalené“ príklady pozadií.

Inšpirácia seriálom Lost je zaujímavá – mňa hneď do očí neudrela, ale po krátkej úvahe sa tam rozhodne dajú nájsť paralely. Silnejšiu podobnosť však vnímam s poviedkou Výplata (opäť od P.K.Dicka), na ktorej je založený aj film Paycheck, ktorý autor v inšpiráciách spomína.



Z jednoho kranu Křákovští na druhý trn světa cesta stávkou let. První Křákovští se mohli těšit a tak je dar pozemšťáků. Čeká nový svět spásavého Křákovští a všem jeho národům nač odpíše do ústerní. Patrovní přenesl na rozdíl každým a ti zase směřují. Křákovští bylo rozděleno na šestnácti panství a každému kralu přinesl, a krali také odpíše zlatem, zovně. Mnoho bylo přílohy, spory přinesl ve věky. Izdělenost se začaly zvlášť v tím, jak v období později se v období pozemšťáků, že však stále mnoho lidí (spíše tenkrát, které zapojil, ani už z matičkami nebo z nádhých slouží, zkazky z jiných částí Křákovští. The obchodníci, musíme si šlápnout se rádi pozemšťáků, podstatně mnohé tenkrát, kteří přiléhají ze vzájemných kralů a mnohé jsou ochotní je za jejich zprávy bohatí odměnit.

Zkazky - zyt

umístění: 1. místo, vítěz v kategorii o nejlepší prostředí nebo zápletku

bodové hodnocení: **14,5** (1+((13+14)/2))

jonka 13 (4,5/4/4,5)

Peekay 14 (5/4/5)

Bonus: 1

STÁHNOUT, **diskuze**

jonka

Už při prvním čtení jsem se cítil vtažen do příběhu a hra mne začala zajímat. Pak se sice příběh trochu rozmělnil, ale dalo se to přežít. Celé prostředí je podle mě velmi vhodně přizpůsobeno vyprávění tohoto typu, protože je hodně prostoru pro nápady, příběhové zvraty a rozdílnosti pro tvrzení. Proto beru velkou rozmanitost (laserové zbraně, spousta rozličných ras) a rozlehlost prostředí naopak jako plus.

Systém jak se hraje je podle mě dobře navržen a je v něm spousta mechanik, které jsou velmi zajímavé jako například Přízeň, Svědectví, Důkazy, nebo obecně přebíjení se vlastními historkami. Co bych vytknul je to, že je trochu obsírnější výklad souboje a předhánění, který se hůř čte a to, že na konci pravidel není nějaký stručný souhrn, co všechno mohou hráči dělat, za jakých podmínek a co bude následovat.

Ingredience se myslím povedly jak obrázkové tak hlavně ty mechanické. Zveršovat svůj příběh nebo nakreslit nějaký svůj důkaz hezky a netradičně vygraduje konflikt. Celkově si myslím, že ač RPG jako vyprávování příběhu se už tady objevilo, tak Zkazky jsou velmi dobře zpracovány a všechny součásti spolu ladí a dávají smysl a to se mi na nich líbí.

Peekay

Páči sa mi predstava hrdinov, ktorí sa práve vrátili z cesty a snažia sa pri prerozprávání udalostí čo najviac vyzdvihnúť vlastné zásluhy. Uvidíme, ako autor zaručí, aby druhá časť hry nebola iba nudným prerozpráváním faktov, ktoré boli ustanovené v prvej časti.

Prostredie Kráľovstva je vskutku osobité a originálne, ako z detskej rozprávky. Pobavili ma detaily ako napríklad stáda, požírajúce orbitálny plankton. Veľmi sa mi páčili ilustrácie a autentický denník postavy, ktoré ešte podčiarkujú dojem osobitosti.

Zaujímavým elementom sú zmrzačenia, ktoré zároveň slúžia ako výhoda aj nevýhoda.

Popis rozhodovacieho mechanizmu ma spočiatku zmiatol a pomohli až príklady. Trochu sa ale obávam, či nebude príliš ťažkopádny pri väčšom počte hráčov v jednom konflikte.

Chcelo by to priložiť prehľadovú tabuľku či zhrnutie toho, ako vlastne počas hry mince putujú medzi zúčastnenými. Možnosť, ako reagovať počas hry je veľa (svedectvo, súboj, dôkaz, obvinenie...) a čitateľ ľahko stratí prehľad.

Veľmi sa mi páčili pravidlá o veršovaní, kreslení a prikresľovaní - to, ako sa nakreslené stáva nepopierateľnou pravdou sa podľa mňa pri hre postará o mnoho zábavy.

Celkový dojem zo Zkaziek je, že sa jedná o odľahčenú a zábavnú hru pre deti všetkých vekov. Tento dojem je ešte umocnený čarovnými ilustráciami, čítavým štýlom textu (aj odseku o zdravom rozume na záver) a veľmi zábavným vysvetlením použitých ingrediencií.



Zlatý muž - Antharon

umístění: 3. místo

bodové hodnocení: **13,125** (1+((12,25+12)/2))

jonka 12,25 (4,5/4/3,75)

Peekay 12 (4/3/5)

Bonus: 1

STÁHNOUT, **diskuze**

jonka

Máš schopnosti a můžeš vydržat s daleko silnějšími protivníky, máš na to 24 hodin a to vše v atraktivním prostredí. Líbí se mi to, má to drive a určité bych se nechal nalákat. Co tomu chybí k dokonalosti je jistá moje personifikace do problému, motiv. Proč chci vydržat s těmi chlápky, jaké jsou moje motivy? Ublížil mi někdo z nich? Jsou mým krédem peníze a bohatství? Nebo jsem to já, kdo je ve skutečnosti ten zlý? Kdybych znal celkový motiv postavy, proč se vrhá do tak riskantního podniku bylo by to pro mě daleko snažší naskočit do tohoto rozjetého rychlíku. Jinak ale velmi dobré a chytlavé téma, k dokonalosti není daleko.

Dokážu si predstavit jak toto hru hraju. Schopnost textu vysvetlit jak hru hrát a také dávkování informací považuju za velmi dobrou. Mechaniky jsou v konjunkci s prostredím, riskování a možnosť uplácení ostatných hráčů dobre podporujú myšlenku hry. Také se mi líbí vztah hlavní postavy se svojí milou, tato zátěž působí na hru velmi dobre, protože jednak přináší do hry ještě větší tlak na postavu, protože postava je k někomu vázána a není to jen týpek, který chce všechny okrást a zdrhnout a jsou tedy možné zajímavé komplikace, ale zároveň vytváří prostor pro vizi. Co se mi nelíbí je to, že není explicitně v textu uvedeno, že hráči hrají za jednu postavu (nebo jsem to nenašel). Druhou věcí co bych rád věděl je, jaké typy scén nebo zápletek se hodí pro tu danou fázi. Jinak ale provedení hodnotím jako velmi dobré.

Obrázkové ingredience jsou využity solidně zato/ale navrch práce s penězi jak už jsem podotkl je velmi dobrá ve vztahu k příběhu hry a navíc je to poměrně zajímavá mechanika.

Peekay

Můj záujem vzbudili už prvé slová spolu s názvom – vidím odkaz na poviedku P.K. Dicka, ktorý patrí k mojim obľúbeným autorom a som zvedavý, ako autor spracuje tematiku, ktorú si nastolil. Ingredience sú vysvetlené dobre a oslovila ma aj neštandardnosť ich výkladu a asociácií. Oceňujem prítomnosť „info-bloku“, ktorý nás hneď informuje o počte hráčov a absencii rozprávača.

Štýl písania je príjemný a čítavý, čo uvádza do ostrého kontextu občasný zbytočný vulgarizmus – bez nich by sa text čítal len lepšie. Popis úvodu hry je dostatočný, aj keď by sa mi žiadalo trochu viac detailov o vízií – príklad je veľmi rôznorodý (od jedného obrazu, cez pocit dôležitosti jednej osoby, až po plnú scénu). Tiež by som zdôraznil fakt, že v hre sa musia používať výlučne mince – z úvodu to nie je jasné, vyplynie to až z ďalšieho textu.

V popise scény som sa trochu stratil, nie je mi úplne jasný proces stávkov a formulácia „Na začiatku každej scény vyberie ten, kto ukončil predchádzajúcu nového rozprávača a zapíše novú víziu“ – zapisuje jednu z už určených vízií, alebo úplne novú? Takisto popis prerušenia ma zmiatol tým, že sa v ňom zrazu, bez akéhokoľvek úvodu vyskytol „žetón mlčania“. Mechanika vetvení scény do viacerých možností je zaujímavá, aj keď sa trochu bojím hrateľnosti – udržať si prehľad o možnostiach nebude celkom jednoduché. Taktiež by si zaslúžilo viac v texte rozviesť rolu vízie v celom procese.

Mechanika s hádzanými mincami je zaujímavý nápad aj z matematického hľadiska, viem si predstaviť rozlične s ňou operovať. Je škoda, že autor nevenoval aspoň pár slov záveru hry a tomu, akú rolu zohráva cieľ postavy, ktorý hráči na začiatku určili. Taktiež by sa mi žiadalo, aby mal zvolený element hráča trochu väčší vplyv, takto mi príde byť skôr okrajovou záležitosťou.

Zápisný list hry mi príde dobre koncipovaný a použiteľný. Celkovo musím skonštatovať, že napriek nejasnostiam mám rozhodne chuť si hru vyskúšať.

Zrození řádu - boubaque

umístění: 4. místo, vítěz v kategorii nejlépe podaná pravidla

Zrození řádu

pro RPG Kuchyně 2011 napsal
Jakub „boubaque“ Maruš

bodové hodnocení: **13** (0+((14+12)/2))

jonka 14 (4,5/4,5/5)

Peekay 12 (5/4/3)

Bonus: 0

STÁHNOUT, [diskuze](#)

jonka

Po přečtení jsem se nemohl ubránit představě že si tuhle hru prostě chci zahrát a živě jsem si představoval jak ji hraju. Samotná myšlenka tvoření světa je velmi dobře zkombinována s tajemstvím okolo ohně a se způsobem vyprávění. Dojem z atmosféry je vysoký.

Zpracování je velmi originální a hodně dobře se čte. Za „kuriozitu“, která náramně vyšla, považuji to, že hlavní text je vlastně příklad a vlastní pravidla se dozvídáme z jakoby postranních poznámek, přičemž efektivita textu je velmi vysoká. Líbí se mi prakticky všechny mechaniky, možnost každého přidat kámen do váčku ale dobře souzní s celkovou podstatou společného vyprávění. Taktéž veta a způsoby jejich vyhlašování se mi zdají dobrá, zejména domluvy u zhasnuté svíčky... Co bych malinko vytkl (navrhnul) je oddělit od sebe jména a to co kdo říká barevně, o něco lépe by se to četlo, občas jsem se při nestandardních jménech ztrácel, kdo je hráč a kdo je bůžek. V budoucnu (pokud bude mít hra nějaké pokračování) bych velmi prosil nějaké techniky zaměřené na tvorbu primárních zápletek a improvizaci a navozování atmosféry. Trochu mi vadí, že alespoň na konci není seznam věcí, které ke hře budu potřebovat jak o kamínky a váček. Taktéž není uvedeno, jestli mají hráči nějaký omezený počet kamenů nebo ne.

Šeptání je zde hezky zapojeno, nesouvislá časová linie je hratelná a veršování podle mne dokáže dokonale obohatit zážitek v atmosférické hře točící se kolem mystických nebo pohádkových témat, mimo to má hezký herní vliv. Tahle hra má jen jednu vadu; ještě jsem ji neviděl hrát nebo ji nehrál :) ..takže nemohu posoudit, jestli někde něco neseď. Z textu, který je k dispozici ji však vidím jako velmi, velmi povedenou.

Peekay

Veľmi ma oslovila forma textu – pravidlá ako bočné poznámky, komentujúce príklad hry. Podáva tak hru zaujímavým a čítavým spôsobom.

Páči sa mi využitie ohňa ako pripomienky, kto má slovo a zároveň spôsobu vyjadrenia nesúhlasu. Taktiež je dobrým nápadom využitie šeptania na pomocné návrhy iným hráčom, aby sa nemýlilo čo je súčasťou príbehu a čo iba návrhom na zváženie.

Vyhodnotenie losovaním mi príde funkčné a dostatočne atmosférické. Celkovo z hry dýcha, že bola tvorená s predstavou hrania v noci okolo táboráku. Pravidlový komentár, uvádzajúci použitie hrdinovej schopnosti je trochu príliš filozoficko-ezoterický a nedal mi dostatočnú predstavu, ako jej použitie autor myslel.

Mechanické ingrediencie boli použité výborne, isté rezervy však vnímam v použití obrázkových. Sú pridané akoby dodatočne, v snahe „voľáko ich tam napasovať“.

Děkujeme za pozornost.

RPG Forum, 2011