



S kostlivcem na vážné téma

V hlavní roli: záporák

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
25. února 2010, ročník 2, číslo 2

Obsah:

Pragocon 2010	2
Apophis	
Najdu svou družinu?	5
Tindo	
Scott Lynch – Lži Lockeho Lamory	7
Matob	
Imaginárium dr. Parnasse	8
Perilan	
S kostlivcem na vážné téma	10
Bizarro	
Múza jako motýl	12
Moire	
V hlavní roli: záporák	13
Perilan	

Rychle a zběsile

Angeluss

Psát úvodníky v měsících, kdy se prakticky nic neděje, je tak trochu za trest. Ne že bychom se snad v redakci flákali – bohatá sněhová nadílka nás často zatáhla k teplu rodinného krbu a navzdory nejkratšímu měsíci v roce zbylo na všechno víc času, a tak je na tom stávající číslo o něco líp než leden ve znamení kocoviny. Po malém novoročním výpadku tedy opět navážeme na trend postupně narůstajícího obsahu a podle všeho to vypadá, že příští měsíc se můžete těšit na opravdu bohatou nadílku.

Jistý nejmenovaný čtenář se mi nedávno svěřil, že těch „pár stránek“ v Acrobatu zvládá prolistovat strašně rychle. Hbité prsty mu samozřejmě závidíme. V návaznosti na jeho podnět jsme se rozhodli prověřit kolečka vašich myší v malé soutěži. Úkol je velice prostý: napište nám, za jak dlouho jste schopní přescrollovat únorový Mirror odshora dolů. Vaše výsledky nám pošlete na redakční mail daily@darkage.cz (nezapomeňte zmínit svůj nick). Pro nejlepší je jako vždy připravena sladká odměna v podobě marcipánového prasátka. Pro každého, kdo k mailu připojí i screen článku, který ho nejvíce zaujal, se najde i nějaký ten bod zázraků.

Na závěr jedna malá rada: pokud snad řešíte obdobný problém jako nás nejmenovaný čtenář, zkuste si pár článků i přečíst. Spotřební doba časopisu tím rapidně vzroste.

Redakční tým:



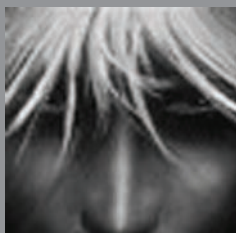
Angeluss



Perilan



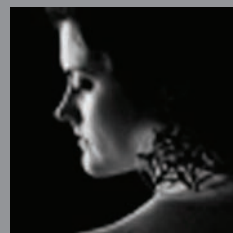
Moire



Matob



Bizarro



Enefa

Ilustrace na obálce: Lestat

Autoři textů: Angeluss, Apophis, Bizarro, Matob, Moire, Perilan, Tindo

Korektury a editace: Perilan

Sazba a grafická úprava: Enefa + velké I

Ročník druhý, číslo 2.

Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 25. 2. 2010.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.



Pragocon 2010

Toto není recenze, jak se možná mnozí domnívají. Jedná se o velmi specifický pohled, který je značně osobně zabarvený. Kdo nesouhlasí, ať si třeba křičí. Kdo je na tom podobně, ať mi zaplatí panáka tequily. Mně je jedno, jak to máte s Pragoconem, já jsem vám to sem sepsal z důvodů informačních, protože jsem tam byl. Ach ano, na Pragoconu! Na tom „novém“ Pragoconu. Bohužel. Bohudík.

Od čtvrtečního pozdního večera až do nedělního zamykání tříd; tak dlouho jsem byl na Pragoconu a tak dlouho jsem jej mohl vnímat, vstřebávat, porovnávat a připravovat si dotazy a kritiku na nedělní „O conu po conu“. Již takto ze začátku musím napsat, že toho bylo opravdu hodně, co jsem chtěl vypovědět, ale zároveň zůstalo ještě víc, co by pro nezúčastněného čtenáře tohoto krátkého úryvku vyznělo jen jako přehnaně detailní románově laděný popis tří a půl dne a tří nocí. Co chci říct a co bych zde chtěl zdůraznit a vystihnout, a na obyčejný příspěvek do diskuze je toho poněkud hodně, zůstalo v následujících řádcích. Připomenu jen jednou a pro jistotu, že přípona „-con“

pochází z anglického „convention“ = setkání, shromáždění, konference.

Jednou velmi rozvětvenou větou: již jsem byl na lepším conu, ale tento se řadil k těm lepším, řekněme k té mnohem lepší třetině, protože zábava byla vždy, když jsem ji hledal (a našel jsem ji), jídlo a pitivo bylo, když jsem měl hlad (a našel jsem jej), lidé a přátelé byli (když jsem chtěl s nimi být, vždy jsem někoho našel), program pro fantazáky (nemyšleno počítačová „divná“ herna či Yukifest apod.) byl a když jsem chtěl, byl jsem schopný si najít zajímavý a záživný program i pro sebe – náročného návštěvníka jakéhokoliv conu.

Čtvrteční noc byla naplněna návštěvami, kde se dalo, potřásáním rukama a celkově tak nějak prázdnou školou, protože pátek byl se svým návalem tehdy daleko. Nyní, když se nad tím s odstupem zamyslím, to ale nebylo zas tak špatné, poněvadž každý časný návštěvník se stihl rozkoukat v oné nehektické atmosféře klidu a ticha prázdnějších chodeb. Už tehdy jsem si všiml několika zásadních „viditelných“ chybek – chybějící mapky, pozdní tisk aktuální verze programu, podivně organizovaná čajovna (půjčit

si skleněnou konvici bylo nereálné), neřešený chaos v rozmístění programu... Toto málo však nebylo nikterak závažné, aby člověk první půlden protřpěl. Noční one-shot přetáhnul nejen náladu jistojistě do kladných hodnot.

Pátek začal již tradičně velmi brzy, konkrétně budíčkem něco kolem půl osmé, který měl co do pozice hodin nepříjemně mnoho společného s usínáním v půl čtvrté. Rychlá snídaně, stále ještě z vlastních zásob, a probrání se nad umyvadlem pod tekoucí studenou z kohoutku bylo nutností. Program se rozjížděl pomalu, sebejistě, na druhý až třetí rychlostní stupeň. Přednášelo se, diskutovalo, debatovalo v čajovně a jinde, hrálo na konzolách, deskovky na stolech jen svištěly. Tehdy mi také začala vadit počítačová herna přímo uprostřed schodiště. Ideální místo srazů a záchytný bod. Skvělý flek pro přečtení čerstvě vytištěného velkoformátového programu. A celou pozornost zde na sebe strhávala jistá premiéra v Čechách. Nemám rád tyhle populistické akce, takže ne každý s tím musí nesouhlasit podobně jako já. Druhý den Pragoconu končil opět one-shotem. Jestli to nebylo proto, abych si nějak vrátil zaplacené vstupné, abych měl za co jíst další dva dny a abych se necítil tak ždímán. Podařilo se, opět jsem šel na kutě kdesi v brzkých ranních hodinách. Pátek byl již na počty lidí bloumajících po neoznačených chodbách (mapě podobný pláněk byl v „extra“ brožurce, kterou s sebou mimochodem takřka nikdo nenosil) bohatší. Jakožto ostrřílený čtvrtečník jsem je mohl navigovat, vyřívávat nadcházející program linie DračiDoupě.cz, pod níž jsem byl zapsán, a nadále jsem srazoval, debatil a nechával se poučovat na přednáškách. O tom totiž con, dle mne, především je. A ano, občas jsem také něco málo pojedl v bufetu, neb teplý toast... je teplý toast. Bufet fungoval rychle, bezpečně, cenově přijatelně. (Až na Kofolu – vydřiduši!) Abych nezapomněl – byla fireshow, byli první zajímaví „TOP“ hosté.





Už to v Modré škole začínalo vypadat jako na conu.

Sobota, neboli velké finále, byla nejvíc nejlepším nejdnem celého Pragoconu. Proč? Protože prostě proto! Zajímaví hosté, hromada účastníků, spousta programu (tou dobou byly již všechny linie přítomny), spousta lidí, snědl jsem spoustu toastů :-)) se slaninou – energetický deficit prodloužených nocí již ťukal na padající oční víčka. Brzké vstávání nedoporučuji komukoliv, kdo ponocuje a neumí se rychle vzpamatovat, zvláště pak ve chvíli, jakou je vlastní přednáška, byť odpolední. Není nejlepší jen tak si na ní zívnout, aby řeč nestála a okysličila se krev. Stalo se. Ohlasy veskrze dobré. Nikterak negativní, pár lidí se stavilo i pro materiály. Potěšující. Účast mizerná, z čehož plyne poučení pro příště: pokud jedete pod jinou než vlastní linií, zajistěte si propagaci sami – oni to za vás ti nad vámi možná udělají, ale ne tak, jak si představujete.

Většinu soboty jsem prochlastal – v čajovně. Nad šálkem čehokoliv louhovaného (čaj, káva, ponožky?) se totiž nejlépe kritizovala aktuální situace conu a to, co Vaškovi omlátíme večer a další den o hlavu. Je pravda (pravda jako faktická skutečnost), že jsem měl tendence vzít to s Maelströmem do hospody, ale odešli ve chvíli, kdy jsem zrovna s děvčaty ze Slovenska rozjížděl stavbu obří věže z dřevěných kostek. Ty návraty do dětských let! Jen víc a houš! Je vcelku (ne)podstatné (jak pro koho), že hromadu programu jsem nestihl vidět ani z dálky. Klasický problém „příliš rozsáhlého“, „největšího“, „nejlepšího“ a s „nejvíc lidmi“ conu. Zda je to dobrá cesta, uvidíme snad příští rok, zda těch lidí přijde ještě víc – mně osobně to příliš nevyhovuje, od začátku prohlašovat, že kvůli sponzorům chceme být ti NEJVĚTŠÍ, protože na velikosti a rozsahu přece zas tolik nezáleží.

Nakonec jsem byl v neděli mírnější a méně nepřijemný, než jsem prapůvodně zamýšlel. Mohl za to nejspíš výtečný celonoční one-shot v koprodukcii s

PRAGOCON
PRAHA HÁJE 28. - 31. 1. 2010

Fantasy a sci-fi:
Harry Potter, Smíivání,
Star Trek, Star Wars,
Battlestar Galactica ...

Hry a zábava:
RPG, deskové, MtG,
Playstation, Xbox, Wii,
Manga & anime, DDR ...

14. ročník největšího pražského setkání příznivců fantastiky
WWW.PRAGOCON.EU
Powered by: FESTIVAL FANTAZIE

vypravěčem Sargoldem (ano, tuto přezdívku si zapamatujte a přijďte každé úterý do čajovny Shangri-la v Praze, bude strašně moc (!) rád). Vystřídalo se šest hráčů, celou dobu na ně byli dva vypravěči, jeden hodný a druhý zlý. Vzniknul jakýsi pseudosystém mezi FATE, Stěpy snů a Wushu, gradace děje až k hranici splnitelnosti a líbivosti všem zúčastněným. Skončili jsme krásným finále o půl desáté, kdy jsme na sebe přes desku stolu pokřikovali, co děláme.

Jídelnový stůl byl tehdy pln talířů s toasty, chleby a snídaňovým menu bez plátkového sýra a vajíčka (chyba!). Největší devizou byla čerstvost pečiva a nulová (ano, pár metrů) vzdálenost

herního území od okýnka výdeje. Nejemotivnější vzpomínky na Pragocon jsou odsud. A pak... pak jsem šel bojovat za svou pravdu s panem Pravdou.

Jen kdyby nebylo tolik toho „předtím“, těch neshod (sic!), měl bych z toho mnohem víc pozitivního, páč takhle to bylo takové – poznamenané. Jen kdyby byla konvice v přednáškové místnosti. Jen kdybych nebyl cizincem v pro mne neznámé linii. Jen kdybych otevřel ještě častěji hubu a ozval se vedení, že chceme tohle a tamto.

Pro příště - jednat, okamžitě a střelhitě, je to ve vlastním zájmu o přežití. Po conu je již pozdě vzlykat nad děravou sítí na rybičky.



Neděle tedy plynule prodloužila sobotu. Jejím pokračováním byl pohodový, klidný a hlavně zajímavý dopolední program, jenž se kupodivu rychle a nečekaně přehoupł přes polední hodinu a pokračoval časným odpolednem, kdy se již balilo a vyhazovalo ze tříd do šatny. Ta fungovala excelentně, zavazadla vydávala s rychlostí běžícího skřeta se zapálenou pochodní zaraženou v zadnici. Chválím. Recepce a už si jen vybrat peníze za program, za hraní, za co se ještě dalo. Zjistit nějaké ty nejasnosti pro přátele, pořešit je, vyřešit, zaplakat nad neschopností jistých konkrétních lidí (oni vědí) a pak už jen zmizet.


Domů, odložit batoh, vyložit jeho vnitřnosti, zapnout pračku, vyměnit obsah kapes, převlíknout se, umýt obličej a šup do čajovny na poConový sraz, který kvalitu Pragoconu zvedl o 100 %. Ostatně – tak už to bývá každoročně, že to nejlepší se dá zažít na akci po akci. Vyprávění historek, vzpomínání na epické hlášky, situace, štěstí v neštěstí. To je paráda. Jen jestli za to nemohlo to skvělé jídlo, jehož popis mi editor zakázal, a korbel piva.

Sečteno, poškrtno, odečteno, dvakrát podtrženo: Pragocon žije dál. Určitě byl tenhle ročník jiný, víc „organizovaný“ a „vnuceně organizovaný“ (vlastní pracovní PC s projektorem prý můžeme, ale P.Š.T.), jenže - za jakou cenu? Český fandom (fanouškovská komunita) je rozdělený na ty, co FF (FestivalFantazie) ano a FF ne. A pak jsou také tací, kterým je to jedno, hlavně že je nějaký ten con a že jsou tam lidé, kvůli kterým tam jedou. Mezi ně patřím i já. Je to přeci konference, setkání, program pro ostatní lidi stejné krve.

Bylo to drahé? Jasně, říká se to. Kdo přijel až v pátek odpoledne, udělal nejlépe, protože od čtvrtka do pátečního odpoledne nebylo příliš návštěvníků a možností poklábosit – tou dobou byly na conu převážně organizátoři, lidé od programu či lidé, kteří měli s programem přímo nebo nepřímo co do činění. Zase na druhou stranu, kdyby více lidí přijelo už na začátku, nemohl bych psát tu větu o výhodnosti pozdějšího příjezdu. Rub a líc.

Pragocon 2010 byl částečně podobný těm Pragoconům, které mám ještě v živé paměti z roku 2007 (Luka), anebo před dvěma lety (gym. Buďánka za Smíchovem) – i když už tam bylo znát, že někde někdo přestává mít čas položit základy pro organizátory linií, potažmo pro individualisty a lidské chování a jednání.

Pragocon bude v roce 2011 patrně (doufám v to!) o kus lepší než ten z roku 2010. Byl na novém místě, které bylo obzvlášť pro zmlsané Pražáky daleko, až na konečné metra C (nikdo jiný si nestěžoval), ale které má potenciál být dostatečně dobře oddělující různé sekce, které se vesměs navzájem nechtějí rušit, vidět, slyšet, cítit.

Na další ročník Pragoconu pojedou s chutí. A opět to dám Vaškovi na „O conu po conu“ sežrat i s tou snídaní, kterou od kohosi podřadně alpinisticky zaměřeného dostal. Zařvu si tak jako vždy a bude mi hned líp. 

Angeluss

„Z mého pohledu se letošní Pragáč vydařil. Jako největší přínos vnímám návrat starých dobrých linií a profi organizací. Mouchy se samozřejmě našly, ale na rozdíl od minulých let je řešili spíše orgové než běžný návštěvník.

To nejzajímavější se ovšem dělo až po Pragoconu. V neděli odpoledne jsme uspořádali velkou afterparty v čajovně, kde se objevili zástupci snad všech českých RPG webů. Čajíček nás příjemně naladil, a tak se krom klasické zábavy stihly probrat jak pocity a zážitky z conu, tak třeba i problémy a vize jednotlivých webů.

Ještě víc mě těší, že by celá sešlost mohla vést i k nějaké meziwebové spolupráci, která v současné době dost pokulhává. Určitě by to trochu rozvířilo dění našich usedlých webů a poskytlo nějakou tu novou zábavu.“



Najdu svou družinu?

Jedním ze základních prvků klasických her na hrdiny je družina. Stejně postavy spolu prochází jedním dobrodružstvím za druhým. Postupně se mezi nimi rozvíjejí vztahy a upevňují se pouta. Družina se pak stává pro každého dobrodruha jeho rodinou. Zažili jste na Dark Age vnik opravdové družiny? Nechybí to tu?

Mofik:

„Bohužel, tady jde hra pomaleji než v reálu a není tolik času vyvinout vztahy. Mně osobně to tu chybí. Jakous takous družinu jsem zažil v questu u Ferra, ale ten běžel docela dlouho a než se vůbec stačily vyvinout vztahy mezi postavami, tak skončil. Tady tak končí většina questů...“

Ryen:

„Zde na DA hraju zatím jen dva fantasy questy (když nepočítám ty, ze kterých jsem kvůli jejich kvalitě odešel) a v obou prozatím jen šeptám s PJe, takže hraním v družině jsem zde zatím moc času nestrávil. Ale myšlenka je to zajímavá – má to spoustu výhod jak pro PJe, tak i pro samotné hráče. Když spolu jedna družinka prochází questy, upevňují se mezi členy pouta a hraní se pak stává o mnoho zajímavější a emotivnější, když se

postavy dostanou do úzkých. Nevím, zda se tady na DA něco takového děje, ale pokud ne, rozhodně by nebylo na škodu to zavést (samozřejmě ne povinně). Obohatilo by to DA o další atraktivní způsob hraní.“

Wingy:

„No, je pravda, že klasická družinka mi tu docela chybí. Už jenom proto, že většina z mých postav má tendence k vytváření družinek, nebo aspoň fixaci na nějakou konkrétní další osobu. Je ale pravda, že při současné délce hry je vlastně nemožné něco takového vytvořit.“

Málem se nám něco podobného podařilo v Yennině questu „Děvka jménem naděje“, ale je pravda, že dost pomohl i fakt, že s těmi lidmi (Astralien, Rowen) jsem zvyklá hrát i na živo a vlastně mě sem přivedli. Quest bohužel nakonec padl na nedostatku času, jako většina. Ale zase jsou postavy, kterým družinka nesedí - ať už zapřísáhlí samotáři, nebo třeba individualističtí zloději. Je tu možnost pokoušet se stavět questy pro ně. Pro PJe je to sice více práce, ale internet právě podporuje oddělené hraní a dávání „tajných“ informací, které se při běžné hře provádí těžko a víceméně hru zdržuje. Bohužel takto založených questů tu není mnoho.“

Astralien:

„Bylo několik Q, kdy jsem začala pocítovat, že se z neznámých postav stávají lidé, kteří si věří. Bohužel skončily dřív, než se tak stalo. Díky možnosti se zaobírat hodně každým hráčem zvlášť (šepot) a i tomu, že sám hráč si může svou postavu hodně prožívat (myšlenky), mi přijde, že hra tady je víc individuální... Víc sólistů.“

Eriu.Anellien:

„Družina je přátelstvím mezi poměrně velkým množstvím postav – a na DA bývá málokdy stabilní tak, aby stejní hrdinové prošli společně několika questy. Je dokonce vzácné, aby stejní hrdinové prošli i jediné dobrodružství od začátku do konce. Na druhou stranu vznikají vztahy jednak mezi hráči, kteří společně hrají v několika questech různé postavy (Astralien, Rowen Aridu, Wingy, Condor), nebo mezi jednotlivými postavami (často páry), které spolu hrají postupně v různých questech s různými dalšími hráči.“

Myslím si, že celkovému prokreslení psychologie napomáhá spíše psaná verze RPG, a pokud vzniknou vztahy mezi postavami, jsou barevnější a pevnější.“

Althalus:

„V zásadě jsou tři typy hrdinů ve fantasy. První jsou hrdinové samotáři bez velkých vazeb na okolí. Takoví ti



Zaklánači či barbarové Conanové. Ostatní postavy v příběhu jsou pro něj jen typická CPčka. Hrát za něj může být zajímavé, ale ruku na srdce, málokoho bude bavit hrát jen v jednom hráči. Pak tu máme takovou tu knižní klasiku. Hrdina příliš nevyčuhuje svými schopnostmi, a kolem něj je bohaté zázemí vedlejších, které mají svůj význam pro příběh a dotvářejí atmosféru. Příkladem může být Černá legie od Glena Cooka. Třetí je člen nevelké družiny rovnocenných postav. Takovéhle příběhy mají tu výhodu, že jejich nezanedbatelnou částí jsou vztahy mezi členy družiny, jejich vývoj a proměny. Tady už nesledujeme vývoj jednotlivce, ale vývoj malého celku. A právě takovéhle jsou, či spíše by měly být, questy na DarkAge. V dobrodružstvích na DarkAge se často setkávají jedinci, kteří by se za normálních okolností dohromady nikdy nedali, ale v questu jsou nuceni držet pospolu. Taková družina je z hlediska vývoje vztahů nejzajímavější. S nadsázkou se to dá přirovnat k reality show. Často se stává, že se někteří hráči zaměřují na jakési hnaní za cílem,

kdy se snaží být tím nejlepším, a přitom zapominají, že je v questu také někdo jiný, kdo není jen CP v hlavě vypravěčově. Snad to způsobuje ta odtažitost od ostatních hráčů, když je nevidím a nikdy je ani reálně nepotkám. To jsou ale jen jednotlivé případy. Přesto může mít zkušený hráč, který se snaží myslet i na reakce na ostatní hráče, pocit, že ke vztahům v družině nedochází. Má pravdu? Ne. Ve všech questech nutně k nějakým vazbám dochází, byť na nejdrobnějších úrovních. Problém je v tom, že valná část questů (mám teď na mysli ty alespoň trochu na úrovni) probíhá stylem, že každý odpoví zhruba tak jednou týdně, nejlépe dvakrát. Hra samotná se táhne měsíce, popřípadě i rok, dva. Děj takovéhle hry se pak zdánlivě vleče. A ač dochází k rozvoji vztahů, tak velmi, velmi pomalu. Na závěr konečně odpovím na druhou otázku. Ano, nějaké větší prohlubování vazeb mezi postavami mi tu opravdu chybí. A zkušení PJs by se měli zamyslet, jestli třeba radši si neotevřít quest více zaměřený na něco takového než prostě další epickou výpravu. Neboť rozvíjení vazeb mezi postavami je základ dobrého týmového role-playingu.“





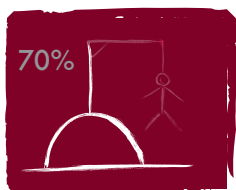
Scott Lynch – Lži Lockeho Lamory

Lhát se sice nemá...

Lži Lockeho Lamory jsou prvním titulem z nové edice Moderní díla fantasy. A ačkoliv je Scott Lynch nováčkem a téměř neznámým autorem, je třeba říci, že své místo si v této edici zaslouží opravdu právem.

Ale k věci – Locke je mladý chlapec, který má jednoduchou volbu – buď se stane zlodějem, nebo mrtvolou. Bohužel, dost rychle se stane lepším zlodějem, než by bylo jeho mistrovi milo, a ten se proto Lockeho promptně zbaví. Ovšem pro Lockeho je to z bláta do louže – ze zloděje se stává podvodník a jeho fantasmie a herecké umění ho brzy zařadí mezi elitu celého města. A když se k tomu přidá výchova otce Okova, profesionálního „tvůrce podvodníků“, nic nebrání Lockemu tahat z důvěřivců obrovské částky peněz pod různými záminkami.

Celá knížka je vlastně vyprávění o Lockeho kariéře, ovšem poměrně zajímavě koncipovaným. Začíná momentem, kdy se Locke dostává do péče Tvůrce zlodějů a pokračuje jeho výchovou a líčením jeho životního podvodu. Tento děj z přítomnosti je však prošípován samostatnými kapitolami obsahujícími některé epizody Lockeho (a dalších jeho přátel) minulosti nebo vsuvky vysvětlující události, politické pozadí a další drobnosti, které vyjasňují události současnosti a pomáhají dotvářet mozaiku komplexního a žijícího města a světa, ve kterém se Locke pohybuje.



Mohlo by se tedy zdát, že knížka je vlastně pouze jakousi pseudostředověkou detektivkou – ovšem chyba lávky. Sice poměrně pozdě, ale přesto na scénu vstupuje fantasy prvek ve formě nájemného mága. Tento prvek však vůbec nepůsobí rušivě, naopak, přidává příběhu na dynamice a umožňuje vysvětlit některé situace a realizovat dějové zvraty.

Laskavý čtenář zajisté promine, že jsem neprozradil moc o ději, ovšem kniha je natolik dobře napsána a přeložena (ačkoliv – pár nešikovných a lehce kostrbatých obrátů by se v knize našlo), že pokud ji otevřete, vtáhne vás do děje a pak již jen bude plynout. Na 482 stranách najdete i pár dějových zvratů (i když některé jsou vcelku předvídatelné), které přidávají příběhu na dynamice. Nebojte se neznámého jména autora – za 329,- Kč dostanete příjemné počtení lehce řízlé fantasy.



Zrcadlový Šotek:

„Za blbý díla
věšme!“

...

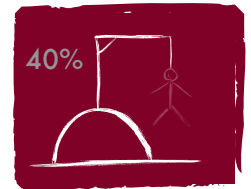
Nechápeš? Čím větší paskvil, tím
utaženější oprátka.“

Některá nakladatelství už odhalila své
ediční plány – nebuďte líní, a trochu
zapátrejte po internetu. V příštím roce
nás totiž čeká opravdu slušná nálož
potencionálních knižních pecek.



Imaginarium dr. Parnasse

Výlet do říše fantazie každého, kdo je ochotný riskovat – to film Terryho Giliama slibuje už svým názvem. Které iluze zůstanou a které ne?



„Film od přátel Heatha Ledgera“ – tolik, kromě výčtu jmen herců a štábu, říkají závěrečné titulky filmu. Když se podívám zpět na kariéru tragicky zesnulého umělce, nemůžu si pomoci, aby mě nenapadlo, že jako jeho pomník, jeho poslední jeviště, mohl sloužit nějaký mnohem lepší kousek. Nedá se říct, že by *Imaginarium dr. Parnasse* bylo špatným podnikem, ale vzhledem k tomu, jaký měl příběh potenciál, je jeho provedení z velké části zklamáním. Velice stručně řečeno: začátek navnadí, průběh zklame a závěr nalepí jenom jednu malou náplast na rozčarovanou divákovu duši. Depresivní prostředí špíny Londýna, ze kterého to má Parnassova divadelní společnost ke světům nočního Big Benu zatraceně daleko, je zoufale nevyužitě. Pojetí celého filmu působí rozháraně, nesousledně; snad to byl i původní režisérův záměr – zdaleka se ale nepovedl tak, jak by diváci mohli doufat.

Imaginarium ztělesňující ožvlou fantazii toho či kterého šťastlivce hýří nápady a tu a tam více či méně vtipnými okamžiky (za zmínku stojí hlavně momentka s ruským komandem a závěrem a la Monty Python), ale ze vši té krásy zůstává po zasazení do kontextu jen pozlátko, jehož možný úkol – dodat filmu nový rozměr a stát se úrodnou půdou pro zlomy v zápletce – vychází z poloviny naprázdno. Fakt, že výlety do hlubin představivosti malých lidí jsou občas trikově nezvládnuté, vem čert; *Imaginarium* není film, po jehož zhlédnutí by diváci měli odcházet z ústy dokořán, protože jim tahle nebo tamta scénka vysadila čelisti z pantů. To lze odpustit. Co už se promíjí hůř, je častý pocit prázdnoty. Nápady lítají kolem, všechno to hýří barvami, megalomanstvím, ztřeštěností až šílenstvím, ale jen máloco z toho zanechává hlubší pocit. Chybí tu zkrátka smysl, důvod. Ani kontrast mezi realitou a sněním nedopadl právě nejlépe. Funguje na bázi vybledlosti světa notorického pijana na jedné straně a pastelových barvách světa rozmařilého naivního děcka na té druhé; a teprve se závěrem, kdy se sám hroutí a idylce je konec, získává nějakou sílu. Do té doby je jaksi polovičatý, jako by se bál jít do krajnosti a diváka svou surovostí pořádně profackovat.

Výsledky všech nedostatků v provedení se o to bolestivěji promítají v příběhu. Není nijak převratný a ani se to od něj nečekalo; stejně jako ostatní části filmu ale trpí tady už skoro příslovečnou nekonzistencí a místy až hroznou zmateností. Niterní odhalení postav, jejich povah a motivů, přichází příliš brzy, odkrytí kritického bodu zápletky zase příliš pozdě. A běda tomu, kdo si před promítáním přečte oficiální upoutávku distributora, protože ten pak bude do poloviny snímku čekat, až ho praští do nosu něco, o čem nevěděl nebo co nečekal. Tuhle obrovskou slabinu se *Imaginarium* pokouší vykompenzovat odkazy na faustovskou tematiku, lidský (ne)mysl pro morálku a boj mezi správnou věcí a pokušením,





ale celé to působí nemastně neslaně a děj v troskách to nezachrání.

Nevyhnutelným závěrem všeho zmíněného je, že z Imaginaria vyrostl pod rukama Terryho Giliama tak trochu kočkopes – jako by si film nemohl vybrat, zda bude mysteriózním příběhem o nebezpečnosti lidského snění, o síle vůle a odhodlanosti zvrátit nezvratitelné, nebo příjemně laděným pohádkovým příběhem pro dospělé. Plusové body nahání lehce sentimentální závěrečnou katarzí, kde se konečně kloní k jedné z variant – tím už se bohužel předcházející dvě hodiny rozčarování nevyžehlí.

V porovnání s například Faunovým labiryntem, který je laděním (pomineme-li naléhavý ideologický aspekt bojů španělské občanské války) vcelku podobný, především příjemně optimistickým koncem, Imaginarium co do vyhraněnosti hodně ztrácí.

Čemu lze vytknout naopak jen velice málo, jsou herecké výkony. Je až paradoxní, že smrt Ledgera v polovině natáčení kvalitu filmu prakticky neovlivnila. Panenkovské Lili Coly sedla role šestnáctileté Valentiny jako vyšitá a pubertální revolta spolu s pokusy o dospělé jednání působí v jejím podání až roztomile přitažlivě.

Také Heath Ledger si odehrál svůj standard, byť nijak nezazářil, a ani jeho pokračovatelé si nevedou vůbec zle – nepřekvapivě jim vévodí výborný Johnny Depp. Andrew Garfield, kromě povedeného Boy. A širší veřejnosti vcelku neznámý, příjemně překvapil a Verne Troy protentokrát ukázal, že má na to hrát i hlubší role, než jakou byl Mini-me v Austinu Powersovi. Méně přesvědčivý už byl výkon Christophera Plummera, což bych ale připsal na vrub hlavně koncepci jeho postavy, která většinu času pendlovala kdesi mezi deliriem tremens, schizofrenními záchvaty a posmrtnou ztuhlostí. Nejvíce rozporuplná je rozhodně role dábla, pana Nicka, v podání Toma Waitse, který je známý například jako vyšinutý Renfield z Coppolova Dráky. Objektivně vzato je třeba říct, že hodnocení jeho výkonu je přímo závislé na tom, co člověk od filmu čeká, a Waitsova postava tak naplno odnáší za ostatní všechno zlé, stojíc na pranyři dvojakosti. K přátelské zákeřnosti (a v tom duchu jsem ho i o čekával) geniálního Al Pacina v Ďáblově advokátovi se během filmu ani nepřiblíží a působí daným směrem spíše jako nepodařená imitace, ale k žoviálnímu chlapíkovi, co to vlastně myslí dobře, jenom

zkrátka šéfuje peklu, to má stejně daleko. Příznačně je právě on iniciátorem scény, kde se Imaginarium konečně rozhodne, co je vlastně zač; a právě tak i jeho postava. To už je na nějaké vykoupění po čertech pozdě.

Tvorba Terryho Giliama je vcelku rozporuplná a, jak jsem si ověřil při prohlédnutí internetových diskusí a recenzí k tomuhle filmu, Imaginarium je něco jako jeho podpis; někdo ho bude milovat, někdo se jeho průběhem prozívá až k titulům. Pokud jste smíření s narativním chaosem a hodláte si beze zbytku vychutnat festival ztřeštěných – přesto mnohdy skvělých – nápadů, aniž by to nějak zapadalo do děje, nebudete možná tímhle kanadsko-francouzským kočkopsem zklamáni.

Přesto mu v mých očích, a viditelně nejen mých, zůstane nálepka vynikajícího námětu, který zemřel, zoufale nevyužit, na následky udušení levnou krásou bez důvodu. Z pohřebiště nedotažených námětů ho tahají kvalitní výkony protagonistů, ale nalijme si čistého vína – právě kvůli tomu bych hercům, kteří se na Imaginariu podíleli, přál film s ucelenějším scénářem a pevnější režisérskou rukou.





S kostlivcem na vážné téma

Huba nevyháchaná či hodně oblečený neštěstí. Tak mnozí znají dnešní zpovídanou osobu. Povídat si budeme nejen o jeho zálibě ve sci-fi, ale i o jeho názoru na Valentýn.

Zdravím tě, Spinal. Někteří čtenáři tě možná trochu znají, ale přesto nám o sobě pověz něco bližšího.

Zdravím, Bizarro, a děkuji za pozvání na tento dýchánek. Co bych tak o sobě mohl říct? Moje jméno před branami DarkAge zní Vlastimil Zďálek. Celkem zapeklité to přijmení, když ho máš pořád dokola opakovat do telefonu na IT hotline, kde jsem momentálně ve zkušebce. Ne že by mi někdo napoprve rozuměl.

Bydlím s přítelkyní ve dvoupokojáčku v Olomouci, v lednu jsem oslavil druhé výročí na DA, no a v tom reálném životě mi je čerstvých sedmadvacet.

Co je vůbec tvůj náplní v IT hotline? Každý si pod tím může představit trochu něco jiného.

Náplní mé práce je přijímat telefony lidí, kterým něco nefunguje na počítači nebo si prostě nevědí rady, jak co udělat. Celkem sranda, řešit přes vzdálenou plochu potíže s programem, jehož samotný název jsem poprvé slyšel ani ne před minutou ze sluchátka.

Zatím se tedy stále učím tu hromádku aplikací, co spolupracovníci používají. Snažím se potíže vyřešit, a když něco vyřešit nemůžu, což se s mými omezenými právy stává celkem často, prostě to deleguji dál.

Mnoho lidí tě zde považuje za velkého rejपालa. Jsi takový i v reálu?

Spinal, huba nevyháchaná či hodně oblečený neštěstí. Jo, jo... někteří mě tak nazývají, páč línou hubu opravdu moc nemám. A ani v reálu tomu není jinak. Teda myslím... (*začne přemýšlet*) Jo... Na VOŠce do mne kámoš rejपाल „rejपालe“. (*usmívá se*) Pravdou je, že pokud mám co říct, řeknu to, zvláště pokud mě to nějakým způsobem ovlivňuje. Většinou řeknu věci tak, jak si je myslím, a i když je myslím dobře, může se stát,

že to lidi poberou jinak. Ale to už je holt ta moje povaha.

Jak jsi na tom se zálibami?

Co se mých koníčků týče, mimo DA jich moc není. Kolo je už pár let nepojízdné, na prkno poslední zimy nebylo moc peněz a teď pro změnu není čas. Toho se mi poslední dobou krutě nedostává. Mimo IT se totiž trochu hrabu ve finančním poradenství, což by se zatím dalo nazvat spíše koníčkem než prací. Peněz z toho zatím moc nekáplu. Uvidíme, co bude dál. Jinak miluji sci-fi a ještě o něco víc fantasy, ale tak jinak bychom tu spolu asi ani nemluvili.

Upřesnil bys trochu tu tvou oblibu sci-fi a fantasy?

Mno. Ke sci-fi mám slabost od dětství. V podstatě jsem vyrůstal na Aktech-X, Krajních mezích a podobně. Taky jsem si to musel pěkně vydupávat, abych se vůbec do tak pozdních hodin mohl koukat na bednu. Mám x-krát zkouknutou StarGate SG-1, jednu Atlantis i Universe. Pěkným a na můj vkus krátkým seriálem je Firefly (Serenity). Mým snad nejoblíbenějším filmem je první Matrix (nechtejte vědět, kolikrát jsem to viděl) a podobně je tomu u celé Star Wars ságy atd.

Mohl bych asi pokračovat dlouho.

Co je z toho patrné, je fakt, že sci-fi mám raději ve filmové podobě. Pravdou je, že k pořádné sci-fi knížce jsem se nikdy nějak nedostal. Právě naopak je tomu ale u mě a fantasy. Tu si zase naopak raději přečtu. Co bych zmínil, je asi klasika s názvem Tolkien. Nejenom Pán prstenů a Hobit, ale i Sirmarillion či Nedokončené příběhy. Z novějších děl je to Rowlingová s Potterem a Paolini a jeho Eragon. Obojí mám načteno v angličtině a zatímco Rowlingová podle mě svoji prvotinu šperkovala k dokonalosti, Paolini se mi líbí čím dál méně. Ale tak stejně se těším na další příběh Safiry, páč draci a jiná podobná zvířátka je to, co se mi na fantasy líbí asi nejvíc. Teda hned po magii.

Zmínil jsi i přítelkyni. Prozradil bys nám o ní něco víc?

Mou druhou a samozřejmě tou lepší polovičkou je Pážinka, se kterou jsme spolu již devět let. Na DA nás oba přivedla jedna z jejích nejlepších kamarádek společně s přítelem v době, kdy dostal modrou kostku. Přišel jsem tedy k oficiálnímu questu doslova jako slepej k houslím. Navíc jsme z něj za pomoci dalších nově příchozích udělali neaktivnější quest roku. Kde jsou ty časy.





Moje Sluníčko je zlatý člověk, kdo ji zná, ví, a kdo nezná, o mnoho přišel. *(úsměv)* Na DA ji potkáte nejčastěji v Bardově koutku, protože hudbu prostě miluje.

Když už jsi to nakousnul, zaměřme se na DA. Momentálně se na severu děláš s Meaplem o úlohu správce galerie. Prozradil bys neznalým, jak ses k této funkci dostal, případně co je její náplní?

Úloha správce galerie mi byla nabídnuta díky mé zálibě ve smajlících a protože galerii je v plánu předělat. Konečný koncept ještě není úplný, a tak bych to raději moc nerozebíral. Bohužel mi na galerii nezbývá tolik času, kolik bych si přál. Není to jen o přidávání či upravování smajlíků, jak by se mohlo zdát, a jestli všechno půjde dobře, je v galerii celkem dost práce. Doufám, že se mé časové možnosti brzy zlepší.

Děláš zde i oficiálního PJe. Povíš nám něco o svém stávajícím příběhu?

Ardessëa, jak se můj quest i svět jmenují, jsem založil ještě jako neoficiální PJ, a přestože se hraje rok a půl, je v podstatě v začátcích. Proto i zde toho moc neřeknu. Co říct můžu, je, že Ardessëa odráží již zmíněné oblíbené prvky fantasy. O magii a magické tvory tedy opravdu není složité zakopnout. Samotní členové družiny zatím v podstatě neví, proč je Darksteen, ústřední NPC příběhu a jak jinak než čarodějka ovládající

specifickou magii světa, vlastně vyhledala. Co se v Ardessëi vlastně děje, tedy nemůžu říct ani tobě.

Máš nějaké ambice na DA ještě něco dokázat?

Tak ambice. Já jsem si nikdy nebyl jist, jestli žlutou chci. Ono by totiž bylo supr přečíst si šepoty nějaké vyšší kostky, ale zase když si představím, že bych viděl šepoty všech mých PJů... Sám nevím.

Mám v hlavě koncept takového nevšedního questu, který by byl spíše výcvikem, jak nováčků, tak PJů, ale bohužel čas není ani na toto. Kdybych měl čas, pokusil bych se o cvičitelskou čepičku. Ne však dřív, než by mě PJstvo uznalo jako hodného mít žlutou kostičku před nickem.

A dle svého názoru myslíš, že na žlutou máš?

Těžko říct a navíc, tady na mém názoru vůbec nezáleží. *(usmívá se)* No dobře, možná bych některé své příspěvky žlutou ohodnotil, jiné zase ne. Záleží na situaci v questu a na momentálním oslovení Múzou, ale v podstatě jsem se na své příspěvky takto nikdy nedíval. Zkritizuju se, často bych celý příspěvek s chutí přepsal jinými slovy, protože jen málokdy jsem s výsledkem s odstupem času spokojen na sto procent, ale určitě ne z důvodu, že na žlutou musím psát líp. Chci se zlepšovat, vypisovat se, ale nehodnotím se, jestli mám, či nemám na žlutou kostku. Jestli mám,

časem ji dostanu, jestli nemám, třeba se na její hodnotu časem vyšplhám.

Pověděl bys nějak ve stručnosti, jaké postavy rád hraješ?

Kouzelník vždy byl a bude mou slabostí. Mám toto povolání prostě nejraději a co by se mohlo zdát zvláštní, je, že nejraději, tedy hned po nekromanovi, mám čarodějku. Darksteen, která v podstatě vychází z postavy z reálného DrD, je ale na DarkAge bez questu, když neberu v potaz Ardessëi, kde žije trošku jiným životem.


Mám rád i zloděje, ale bohužel jsem s ním nikdy nedošel k siccovi a naopak se těším, až se z Arkona stane chodec. Ostatní povolání mne zas tak neberou a nejméně z nich asi válečník. To prostě není můj šálek kávy, pokud se nejedná o kostlivce.

Co se povah mých hrdinů týče, každá je jiná, protože každá vychází z nějaké jiné silné vlastnosti. Mám rád různorodost, takže mé postavy mají pramálo společného. I způsob psaní se tady na DA u každé z postav liší.

Přeskočme nyní na aktuální události. Tento měsíc je Valentýn. Připravil sis něco pro svoji drahou polovičku?

Abych pravdu přiznal, Valentýn nepatří k mým nejoblíbenějším svátkům. Nese se ve stínu nejen mých narozenin, ale máminých čtvrtého, babiččiných devětatřicátého a navíc i jiného, pro mě víc valentýnovského svátku. Tím je výročí, kdy jsme se s Pážinkou dali dohromady. Třiatřicátý únor. Zajímavej to měsíc, co? Kytičku ale samozřejmě dostane i na Valentýna.

Únor je také ve znamení zahájení zimní olympiády ve Vancouveru. Sleduješ tuto událost? A pokud ano, jak tipuješ, že si naši sportovci povedou?

Co mě na olympiádě ve Vancouveru štvě, je ten děsný časovej posun. Myslím, že letos jí moc holdovat nebudu. Pár želízek určitě máme, ale tipování nikdy nebylo mou silnou stránkou. Jsem zvědav, co předvedou hokejisti. Nikdo jim moc nevěří a o to to podle mě bude zajímavější. 



Múza jako motýl

Nevím, co jsem si myslela, když jsem přišla s nápadem napsat další literární rubriku. Posledních několik dní se utápím v autorské krizi jako kotě v tekutém písku. Ne že by mi chyběly nápady, ale postrádám slova. A Múzu.

Před očima se mi míhají střípky, scény, charaktery, ale všechno to postrádá cenu, chybí-li ta esence, tmel, který spojí všechny kousky dohromady. To pojivo představuje tu tenkou, a přitom bytelnou hranici mezi spletitou mozaikou a dětskou koláží. Zatím se v této rubrice řešilo především to, co a jak, když už se dostaneme k psaní. Já chci psát o tom, co se stane, když to psaní prostě nejde.



Múza je jako motýl. Čím intenzivněji se ji snažíme chytit do dlaně, tím usilovněji uniká. Jakmile ale člověk odevzdaně padne do trávy, ona se vrátí a přistane mu na rameni. Neplatí to jenom s psáním, je to pravidlo v životě, že věci, které po kterých toužíme, najdeme, až když je nehledáme. Psáním, stejně jako všemi jinými uměleckými činnostmi, se autor otevírá a vydává část sebe napospas světu. Ti, kteří si o sobě myslí, že jsou bezednou slánkou, ze sebe ještě nikdy nevydali vše. Autor ze sebe extrahuje to, co ho činí vším, vlastní duši, a aby ji přetvořil na něco hmatatelného, musí vzniklé prázdno zase něčím zaplnit.

Múzu i ducha je třeba živit. Aby bylo možné produkovat, je potřeba konzumovat. Není možné stát se plodným, a přitom ne plytkým autorem, pokud se budeme vyhýbat cizímu umění. Světu. Zkušenostem. A životu.

Jeden můj známý, když jsem se ho zeptala, jaké knihy čte, rezolutně prohlásil, že přeci žádné, protože nechce riskovat, že by jakkoli ovlivnily jeho vlastní tvorbu. Ani za Boha si nenechal vysvětlit, že je to právě naopak. Že čtením cizích děl, prohlížením obrazů, filmů i poslechem hudby mapujeme naše obzory a rozšiřujeme je. Odmítat cizí díla je jako zavřít se mezi čtyři stěny a psát o světě venku. Od prázdnoty není kam se odrazit. Umění je jako horkovzdušný balón, díky kterému vidíme široko daleko. A i přes to za obzorem zůstávají celé světy, nedočkavé a prahnoucí po tom, být objeveny. a prozkoumány. světy, které zase posunou o něco dál ty, kteří přijdou po nás. Každé další dílo zvedá balón zas o něco výš.

Nemůžu nikomu radit, co má dělat, když uschne pramen inspirace a všech devět Múz odejde neznámo kam. Můžu se jen podělit o to, co pomáhá mně a mým známým. Neexistuje nic, z čeho by nápady, atmosféra, příběhy čišely víc než z hudby. Přitom je hudba tak snadno interpretovatelná, cítěná a vnímaná každým úplně jinak. Je v ní tolik možností. Dnes už si málokdo umí jen tak sednou a poslouchat hudbu jen pro poslech hudby, ne jako zvuky v pozadí. Neprovozovat u toho druhou činnost. Ale právě v těch opomíjených chvílích to přichází. Absolutní většina toho, to jsem kdy vytvořila, byla inspirována hudbou a vznikala za poslechu. Každé dílo má svůj vlastní playlist.

Další věc – poezie. Zde je to rada především pro prozaiky. Inspirovat se poezii, pokud chci psát poezii, není dobrý nápad. Vznikají tak leda klišé, kopie, parafráze, paběrky (ano, třeba i takhle). Překvapivě to ale nefunguje v případě inspirace prózy prózou. Napodobováním stylu našich oblíbených autorů sice nevznikají převratná díla, ale pomáhá to formovat náš osobní styl do budoucna. Prvních několik povídek pak nestojí za řeč, ale s každou další se vyhraňujeme a nalézáme sami sebe.

Je přínosnější inspirovat se geniální scénou z nejnovější knihy našeho srdcového autora než znovu a znovu psát

variace na ty samé dva naprosto epesní, které se ale skládají ze šesti slov a dvou velmi excentrických metafor. Možná mě za předchozí odstavec budete chtít kamenovat, ale počkejte s lynčováním, alespoň dokud se to nepokusím vysvětlit. Vnímejte, co čtete. Jak autor zakomponovává myšlenky postav do popisu okolí, jak uvádí nové postavy do děje? A jak to sakra dělá, že proud vědomí není jen snůškou nesmyslů, ale něco, co v podstatě rámuje celý děj...? A dá se to číst? Jak se vyhýbá používání stále stejných slov stále dokola? Až si příště budete zamyslet se nad tím, jak autor takový text vytvářel, studujte ho stejně, jako byste studovali vlastní dílo, když se rozmýšlíte, co dál. Buďte pozorní.

Ale ne pořád. Občas vypněte, nechte se unést, plujte a užívejte si. Vychutnávejte si umění a teprve potom zkoumejte, proč vás uchvátilo. A pak pište to, co by uchvátilo vás. I ti nejlepší a slavní malíři se učili tím, že znovu a znovu kreslili reprodukce a kopie děl jejich předchůdců. Učili se různé tahy štětce, jejich efekt, práci s barvami, se světlem. Nešlo o to přejmout cizí způsob za vlastní, ale vyzkoušet si jiný pohled na svět. Naučit ruku, trénovat přirozenost, aby dokázala na papír přenést přesně to, co si mozek přeje. Zdokonalení nástroje. A nástrojem spisovatele jsou slova.

Není žádoucí naučit se popisovat svět v cizích barvách, ale osahat si různé pohledy na svět, chodit v cizích botech, abychom zjistili, které barvy sedí do naší palety. Protože dokud nepoznáme barvy, náš svět zůstane černobílý. Studánek, ze kterých lze čerpat, je tolik, kolik je lidí na zemi. Tou největší z nich je život. A to, že si procházíme malou autorskou krizí, neznamená, že je po všem.

Naložte se do vany s dobrou knihou. Otevřete si poezii. Vypněte. Psát jeden odstavec stále dokola znovu a znovu nemá smysl. Píšu tenhle článek v naprostém tichu a v práci. Každou chvíli odbíhám. Nedám dvě kloudné myšlenky dohromady. Možná by tenhle článek byl o něco lepší, kdybych se nemusela nutit psát, ale mohla si dát na čas. Alespoň je ale vidět, jak to potom dopadá.





V hlavní roli: záporák

Jsou zlí, místy šílení a téměř bez výjimky chtějí svět buď zničit, nebo mu aspoň sami vládnout. Jak k tomu člověk přijde?

V rubrice Fenomény fantastiky budeme s různou frekvencí, která je závislá na lenosti stávajících redaktorů a jejich pokračovatelů, nahlížet na nejtypičtější aspekty moderních scén fantasy a sci-fi, stejně jako jejich poddruhů. Leccos z toho, o čem tu hodláme já nebo někdo jiný v budoucnu mluvit, už se považuje za klišé. Rozhodně si nemíníme stavět za úkol učít někoho, jestli a kdy je používat; mnohem spíš se pokusíme ukázat a osvětlit základy toho kterého fenoménu, protože když chce člověk něco udělat jinak a líp, střechou nezačne. A když už máme něčím začít, ať je to něco pořádně aktuálního – vždyť zlé a nehrdinské postavy prožívají zlatý věk.

Evil: Origins

Odkud se vůbec zlouni vylíhli? Jako mnoho jiných aspektů literatury – kde mají fantasy a sci-fi své kořeny – našli svůj předobraz v minulosti. Můžeme je hledat opravdu hluboko v dějinách, zvláště u fantasy, svébytné nadstavby lidové slovesnosti, nebo také v událostech relativně nedávných. Každý zlý génius, který se považuje za mírotvůrce a osvíceného (světo)vládce, může najít svůj předobraz ve velkých diktátorech minulého – a bohužel někdy i stávajícího – století; vůdce téměř každé plenící hordy je reinkarnací velkého Čingischána nebo noční mury evropského rytířstva, Bátú-chána. Jasnější už je, proč máme zlé hochy tak rádi: zkrátka je potřebujeme. Starý dobrý protřepat-nemíchat Bond potřebuje svého magora, který by mu vysvětlil svůj geniální plán a byl následně zabit, každý dobroděj potřebuje svůj protiklad. A dobří záporáci dělají ještě lepší kladase – nebo naopak. Podíváme se, jak to vypadá v klasickém měřítku, ale i co se může stát, když se role otočí.

Chléb PJův

Vyhnu se filozofickým debatám, zda je zlo objektivní, nebo ne, a vrhnu se

rovnou k jádru věci. Záleží totiž jen na vás a vašich pravidlech, jestli bude váš zlý hoch svině už od narození, nebo ne. Důležitější je konečný výsledek. Klasické DrD, podle něhož určujeme přesvědčení i u nás, na DA, dělí zlo do dvou kolonek – zmatené a zákonné. Je to příšerně černobílé a odevšad slyším hlasy, že naprosto nedostačující, ale my s tím jako se základními mustrami můžeme bez potíží vyjít. V čem je mezi nimi pro vypravěče největší rozdíl?

Jak už jsem řekl výše, u pořádného hutného (ne)fantasy příběhu musí mít postavy svou protiváhu, svou velkou kořist, po které pasou... nebo která jistý čas pase po nich. Jestli má být opus patřičně vážný až temný, nemůže PJ dlouho váhat - jasnou volbou je tu archetyp zákonného zla, a to ne ledajakého: to zlo musí být i schopné. Dobře si vzpomínám na svůj první příběh na internetu, na dnes už zaniklém prvním TORCHi. Po bezmála epické bitvě naše skupinka pronikla až k hradní komnatě, v níž na nás čekal strůjce všeho tamního zla. Jaké pak bylo naše překvapení, když jsme našli seschlého vetchého staříka, který své nohsledy ovládal pouze pomocí iluze strachu z mocného zlého génia. Pomiňme teď drobné mezery v logice celého vyvrcholení – je to prostě pořádné zklamání.

Nic naplat, hlavní záporný hrdina musí být frajer, aby si dobrodruzi nepřipadali jako trotlové, kteří porazili trotla ještě o něco většího. Zákonné zlo je v daném kontextu především přemýšlivé, soustředěné, na vysoké úrovni a jistým způsobem mnohem zákeřnější než jeho zmatený bratříček.

Jiný případ je, pokud tvoříme příběh v zásadě parodický. Tam se skvěle uplatní chaotici se všemi svými úsměvnými nedostatky a libůstkami. Dobrým příkladem je třeba Joker. Mnozí teď asi namítnou, že poslední Jokerovo jeviště – film *The Dark Knight* – bylo pořádně temným místem, kde žerty první housle rozhodně nehrály. To je sice pravda, ale prostředky Jokera jako ‚agenta chaosu‘ byly velice metodické a plánovité (tedy rozhodně i zákonné) a právě to bylo jedním ze strůjců vážné atmosféry řečeného spektaklu.

Joker oprostěný od svého plánu je jako mnoho jiných chaotických postav zdrojem nepřeborného množství odlehčení, může být ve své zvrácenosti snadno předvídatelný a stát se skvělým padouchem v příběhu, kde stojí na prvním místě nezávazná zábava.

Můj monolog!

Kde všude děláme u zlounů toho největšího kalibru chyby? Asi nejdůležitější (a ve spoustě filmů/knih opakovaná)





je tzv. závěrečná řeč. To takhle hlavní temný sleze ze svého kostěného trůnu, přivítá udatné dobrodřeje a pak jim obšírně vysvětlí, čím vším je zabije, že je to bude hodně bolet a že pak už bohužel neuvidí, kterak se ujme vlády nad světem. Tradice klišé velí, že je následně (někdy i během monologu) zabit.

Podobně na hlavu postavení jsou cíle padoucha, které jsou místy až roztomile přímočaré. Pokud chce ještě vládu nad celým světem, a ani to není nic převratného, ještě se to dá ustát. Jakmile ho chce ale rovnou zničit, začíná být zle, protože i když je většinou mysl zlého génia průměrnému malému člověku na hony vzdálena, ani v ní by neměly být běžně sebevražedné pudy.

Všem chybám ale šéfuje ta základní, konceptuální – kvůli ní ty ostatní vznikají. Zloun mele hubou naprázdno vlastně jenom proto, že tvůrce děje neví, jak jinak dát těm dobrým šanci nakopat mu rectum, a k plánům pudu-zničit-svět dochází, protože se prostě lepší zápletka zrovna nenašla. Nebudu vás tu krmit radami, co dělat, aby k tomu nedošlo, na to musíte přijít sami: je to o vaší invenci a paušalizace dvou nebo tří řešení nikoho nespasí. Stačí jenom dodat, že nejčastěji se role padoucha zvrtné ve chvíli, kdy ho PJ podcení nebo příliš přecení, tedy přeloženo do srozumitelné řeči: buď ho kladasové zbijí moc brzo, nebo se ukáže, že ho vlastně ani zbit nemůžou.

Dál už jsou spíš jen drobné detaily, například srdečný zlý smích, který už dávno opustil pole vážné zábavy a začal vládnout parodií – bohužel ani opravdu dobré kousky se mu někdy nevyhnou.

O leccjakých klišé, včetně závěrečné řeči, se zmiňovala jedna přednáška na uplynulém PGC, ale zapomněla už přidat řešení v duchu techniky SCAMPER, která má mnohem širší využití, ale dá se aplikovat i zde. V praxi to znamená, že předpokládané řešení (tady tah záporáka) nějak obrátíte, ať už to znamená zparodovat ho, nebo zkrátka nečekaně obměnit, rozebrat na šroubky a matičky a složit zase znova.

Na temného mága může během osvětlení dábelského plánu začít kvůli rekonstrukci horního patra nečekaně padat strop, případně mu může urvat

slova od huby hodný hrdina a předvést vlastní pompézní řeč na téma, jak ho zničí (a pak sám dostat po tlamě). I když jsou vyjmenované způsoby převážně vhodné pro parodii, nic nikomu nebrání, aby podobně obměnil záporáckou složku i u vážného příběhu.

Krocení zlých koní

Těžké časy můžou nastat PJovi, který má v questu – tím spíš ve výpravě s vcelku kladnými cíli – zlé postavy. Chaotik bude mít tendence zrušit všechno okolo v krátkodobém horizontu věcí, zato zákonný typ se pokusí vše ovládnout z dlouhodobého hlediska a pak nabytý inventář použít k vlastním záměrům. A to bývá problém.



Už jsem zažil pár questů, které zanikly víceméně jen proto, že si to tam někdo zlý a schopný vzal do parády a úplně rozorol celou linii příběhu tak, že by PJovi nepomohla ani základní kostra děje ze želatiny. Takový Holyan by mohl vyprávět, když mu dvě zlé postavy vyvraždily polovinu osazenstva zaoceánské lodi a vzaly k tomu ještě další hráčský charakter, který kreativně utopily i upálily zároveň.

Nutno dodat, že ze zlých se potíží stává většinou jen tehdy, když jsou černými ovce a nemají většinu. Jak z toho ven? Řešení vcelku přesně definoval jeden můj známý, také PJ z DA: „Chceš k hodnejm postavám dát někoho zlého? Vyber mu stejného nepřítele jako ostatním.“ Vypadá to triviálně, ale je to velice účinné. Abych recept rozvedl: chaotik se chce mít už podle hrubé deskripce svého morálního žebříčku dobře, tu a tam dopřát nějaký prostor svým choutkám

a dělat si, co chce – alespoň v mezích. Není nic snazšího než ho pod velením někoho silnějšího (případně pod účinkem kouzla, podpisem závazné dohody atd., fantazii se meze nekladou) poštvat proti zlu většímu, než je on sám. Fanoušci Hůlkového řádu si teď určitě vzpomenou na Belkara, což je přesně ten případ. Zákonný typ je náročnější, a proto je potřeba ho poštvat na někoho jiného s vidinou dlouhodobého profitu a tu a tam mu v rámci mezí dělat ústupky, aby si připadal, že je tam, kde být chtěl. Jakmile nemá jiný cíl a hraje ho dobrý hráč, stává se z něj hrozba pro celý příběh. Dokud je držen na uzdě, funguje (a stejně tak i chaotik) jako výborné zpestření hry. Zlá postava nucená okolnostmi dělat dobré skutky je nevysychající studnou zábavných situací. Zvláštní kapitolou je, když máte quest složený jen ze samých zlounů. Buď je namíříte proti někomu dobrému, což je dost předvídatelné a nejde o nic nového, nebo zariskujete a pošlete je v rámci dobra zpráskat nějaké vyšší zlo. I tady platí to, že důvody mise musí být zcela neprůstřelné, jinak se s příběhem můžete rozloučit. Pokud se vše ale povede, získáte velice neortodoxní děj, kde nebude o vtipné momenty nouze.

O záporných postavách by se toho dalo vyprávět až hrůza – něco jsem úmyslně vynechal, na něco nezbyvá dost místa. I když se zlouni sami o sobě dost odlišují (někteří musí být nesympatičtí, další – ti v hlavních rolích – naopak nějakým způsobem polidštění a normální), jedno je jim přece jenom společné: nikdy si o sobě nemyslí, že jsou zlí, pokud nejsou sami parodií na jiné fiktivní či reálné charaktery. Vždy své plány berou vážně, své jednání přirozeně a ne-li jako spravedlivé, pak aspoň jako oprávněné a normální. I proto jsou tak atraktivní; je mnohem zajímavější čelit zlu, které samo sebe vidí v dobrém světle, je mnohem větší výzva za něco podobného hrát a něco podobného tvořit. Tak směle do toho.

Víc o tom, k čemu se hodí technika SCAMPER a co to vlastně je, se dozvíte ze záznamu přednášky DonaSimona z PGC:
http://sraz.darkage.cz/pragocon2010/PGC2010_DonSimon.avi



Zrcadlový Šotek:

„Mně to trvalo tři vteřiny. A tvůj čas?
Pokud nechápeš, vrať se na začátek.“