DAily mirror

Reportáž z letního srazu DA



měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
21. srpna 2009, ročník 1, číslo 7-8

Obsah:

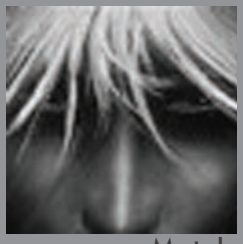
Mlhy megáče 2
Liquerier
Vyhlášení soutěže 3
Angeluss
Hlasy z ulic DarkAge 4
Tindo
Národ - Terry Pratchet 6
Matob
Rozhovor s MorganouLeFay a Corlethem 7
Lutus
RPG dno 10
Angeluss
Jak psát: sloh podruhé... 12
Perilan
Fantasy fest 15
Angeluss
Converticon 2009: Setkání na křídlech fantazie 16
Angeluss
Istrocon a Comix salon 16
Angeluss
Projekt systém 16
Angeluss
Apokalypsa dle Matoba: Potíže se smrtí 17
Matob

Redakce:


Angeluss


Perilan


Moire


Matob


Zrcadlový Šotek


Enefa

Ilustrace na obálce: Morna **Autoři textů:** Angeluss, Chriss, Liquerier, Lutus, Matob, Perilan, Tindo **Korektury a editace:** Perilan **Sazba a grafická úprava:** Enefa
Ročník první, číslo 7-8.
Vydáno pod patronátem serveru www. darkage.cz, 21. 8. 2009.

V novém kabátě

Angeluss

Poslední dobou si často pokládám otázku, jestli tohle všechno někam vede. Jestli to má nějaký smysl. Znáte přeci takový ten pocit, když šmrdláte nádobí umaštěnou houbičkou a říkáte si, proč to vlastně děláte - stejně se to zítra zase zašpiní.

Člověk by takhle neměl přemýšlet. Dřív nebo později totiž dospěje k tomu, že to žádný smysl nemá, podobně jako naše vnitřní tlaky, které nás do podobných věcí ponoukají. Kdybychom ve všem hledali smysl, neexistoval by Mirror a nebyl by ani DarkAge a stejně tak další spousta věcí vzniklých čistě pro zábavu.

Jsou tu i chvíle, které vás bezděky ujistí, že to celé smysl má. Takových okamžiků je málo a pocit z nich nikdy nevydrží tak dlouho, jak bychom chtěli. Přicházejí náhodně, třeba když na DA dorazila první tisícovka hráčů nebo když nám před pár měsíci přišla nabídka účasti na conventiconu.
Další takovou chvilku prožívám právě dnes. Enefa rozeslala první návrhy na nový vzhled DAily Mirroru. Znovu mě to přesvědčilo, že to s DM myslíme vážně a že i kdyby ho přečetl jen jeden člověk, vyplatí se to. Užijte si tedy svůj nový pohled na Mirror.

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

Mlhy megáče

„Co si nepamatuju, to se nestalo.“ Přesně tuhle frázi používá jeden můj známý velice často, a i přesto, že bych ji v tuto chvíli použil rád také, to z mnoha důvodů není možné. Protože ono se to stalo. Vše se odehrálo během jednoho červencového víkendu, uprostřed krásné přírody, nedaleko Jičína...

Už je to tady! Už zítra! To byla myšlenka, která mě provázela celým čtvrtečním dnem. To, na co jsem se těšil, bylo za humny. Zbývalo jen jediné: sbalit si pár nutných věcí, několik lahví s čirou tekutinou (neplést s vodou) a přežít pátek v práci. Všechny tři body se podařilo splnit na jedničku, ani jsem se nenadál a už jsem si to štrádoval po Hlavním nádraží v Praze. Stačila chvíle pátrání, jeden telefonát a skupina spolucestujících vikingů byla objevena v přilehlém restauračním zařízení. Po nákupu hromadné jízdenky jsme se všichni přesunuli do vlaku a začal jeden velký mejdan.

Cesta to byla víc než úžasná. Padla první láhev s čirou tekutinou (neplést s vodou) a načala se plastová láhev s hnědou tekutinou (neplést s čajem). Čas rychle ubíhal a kde se vzalo, tu se vzalo, objevilo se za okny jičínské nádraží. Zde jsme měli čekat na odvoz v podobě skvělého a ochotného Winitara. Ten také záhy dorazil, naplnil svůj automobil polovinou vikingů a s příslibem brzkého návratu nás odeslal do nádražní restaurace, kam jsme se zbytkem okamžitě vyrazili, protože vedení se co? Nemá odmlouvat. Jak Winitar slíbil, tak se stalo.

O několik piv později byl zpět a my mohli pokračovat v cestě do hlavních ubikací. Následovalo obrovské vítání a objímání. Někteří lidé se znali pouze z internetu, ale nečinilo jim žádný problém padnout druhému do náruče nebo ho i přátelsky políbit.
Po oficiálním zahájení, kde jsme se dozvěděli z úst DonaSimona pár základních pravidel, už nic nebránilo tomu, aby si každý našel zábavu dle svého gusta. Někdo zaútočil na stolovky a karty, jiní zajali kuchyň s pípou, další prohlásili za své hájemství promítárnu a někteří, tak jako já, po několika málo hodinách podlehli dlouhé cestě a vydali se do říše snů. Sobota, nejnáročnější den megasrazu, jak se ukázalo později, na nás teprve čekala.

Do sobotního rána mě, zdaleka ne jediného, z postele vyprovázelo fiktivní zvíře, ne nepodobné předchůdci člověka. Po několika chvílích v kuchyni byly však potíže zažehnány a sobota mohla udeřit v plné síle.

Pážinka:
„Skvělý sraz, ze kterého jsem si odvezla hřejivý pocit u srdíčka, spoustu pěkných vzpomínek, hodně nových známých a jednoho opravdu dobrého kamaráda, a ti se hledají velmi těžko, proto si toho nesmírně cením.
... A pak jsem si odvezla ještě jednu prohranou sázku, takže budu muset jedné osobě příští rok políbit boty, protože jsem tak hloupá, že se vsázím, ale když jsem to řekla, tak to holt budu muset dodržet...“ :)

Andoras:
„Mně se na megáči asi nejvíce líbila celková atmosféra. Byla tam suprová pohoda. Přesto, že to bylo jen na tři dny, uteklo to rychle... Je fajn zážitek, koukat se zase chvíli na lidi z masa a někdy i kostí, namísto 64x64 pixelových obrázků.
Jako jedinou smutnější věcí bych shledával to, že se na megáči nevyskytovalo žádné pádlo – kytara.“ :))



Spustil se déšť, který trval téměř celý den a na jehož konci jsme všichni vydatně povečeřeli. Ptáte se, o čem to mluvím? Správná otázka. Velký dík patří Sliverovi, který s nasazením vlastního zdraví pečoval o dvě obrovské kýty rotující nad zakrytým ohništěm. Ale nepředbíhejme.
Sobota se nesla ve znamení her a turnajů. Karetní hry střídaly šachy, šachy střídaly deskovky, hráč střídal hráče. K tomu všemu byla vyhlášena hledačská hra „O rumcajzův poklad", a tak přilehlé lesy a háje křižovali pátrači lační kýžené odměny. Do toho všeho běžela filmová linie – seznam promítaných snímků je pro zájemce k dispozici na oficiálních stránkách srazu – a ‚společenská' linie v kuchyni a venku, pod stříškou mimo dosah deště. Čím ta se zabývala, je zřejmě jasné – pro nechápavé jen dodám, že předchůdci člověka navštívili leckteré nebožáky i v neděli ráno.
Nelze opomenout ani několik tématických přednášek, které v pravidelných intervalech vstupovaly do již zmíněné filmové linie a rozhodně stály za pozornost. Jak se blížil večer, dohrávaly se i ty nejpomalejší turnaje a zdálo se, že se sobota chýlí ke svému konci. Opak byl však pravdou. Rozjela se úžasná zábava, od pečených kýt přes různé debaty – nehledejte za tím nic zvlášť hlubokomyslného – po diskotéku u rádia. Každý se bavil s každým, přátelé opic (a lvic) později i sami se sebou, jedlo se, pilo a smálo. Pomalu utichající ryk posledních vytrvalců znamenal příchod posledního dne srazu, neděle.
Ta se už od rána nesla v pohodovém tempu a dopíjení zásob, včetně posledního sudu. Po nezbytné snídani se přešlo k vyhlašování vítězů sobotních turnajů a udělování diplomů za zásluhy. Nejvíce diplomů získal po právu Sliver, který obětavě riskoval své zdraví pro spokojenost našich žaludků. Zbytek dne už se nesl v očekávaném duchu – uklízení, balení, loučení a odjezdu domů.

Závěrem je třeba poděkovat všem, kteří se podíleli na realizaci tohoto srazu, protože se jim to podařilo na výbornou. Všechno šlo jako po másle právě jejich zásluhou – a tak by jim měla patřit naše velká poklona. Nezbývá než doufat, že si všichni sraz užili, jak plánovali, a trpělivě čekat na příští rok. Laťka je z toho letošního pořádně vysoko. Jičín rulez!

Vyhlášení soutěže

Angeluss

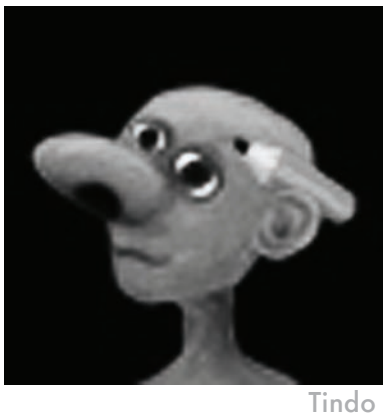
Zrcadlový šotek konečně našel svou ztracenou tvář. Tímto děkujeme všem, kteří se na hledání jeho nové podoby podíleli. Každý zúčastněný se může těšit na malou odměnu v podobě deseti bodů do zázraků. Musím konstatovat, že takovou směs ksichtů jsem ještě jakživ neviděl. Suverénně největší ohlasy měl v redakci Paroubek. Rozhodli jsme se proto za něj udělit zvláštní cenu - Andoras si může své marcipánové prasátko vyzvednout na conventiconu, tedy alespoň do té doby, než ho spořádají ostatní.
Pěstovat si sebepovedenějšího Paroubka coby avatar nám ale přišlo trochu zvrhlé. Na tajuplnou odměnu se tak může těšit Tindo, jehož šotek s tužkou za uchem nás okouzlil svým sice prostým, ale velice roztomilým skřítkovským vzhledem. Mimoto byl i v mezích toho, na co jsme schopni denně koukat.

Všem účastníkům soutěže gratulujeme a přejeme spoustu nápadů v budoucích kláních.

Šípková Růženka, Paleček a Quasimodo se rozhodli, že se přihlásí do Guinessovy knihy rekordů. První vejde do kanceláře Šípková Růženka a za chvíli vychází ven, rozzářená a šťastná: "Je to oficiální, jsem nejkrásnější na světě!" Druhý vejde Paleček, vyjde také rozzářený a šťastný, a říká: "Je to oficiální, jsem nejmenší na světě!" Poslední vejde Quasimodo, zdrží se déle, a vychází pěkně naštvaný: "Kdo je, do pr*ele, Jiří Paroubek?!"



Andoras



Tindo

Hlasy z ulic DarkAge

Je tomu nedávno, co někteří hrdinové dosáhli po několika letech snažení šesté úrovně. V ulicích města DarkAge se ozývají hlasy, že neživot je příliš krátký na to, aby hráči mohli ze své postavy učinit reka na 36. úrovni. Je výše expování skutečně ten problém?

Yenn:

„Nemyslím si, že je to problém. Šesté úrovně sice moje postava dosáhla až po několika letech, ale převážnou většinu z těch několika let prozahálela, většinu času nebyla v žádném aktivním questu. Když k tomu přidáme možnost zisku expů za hádanky a soutěžích, myslím si, že dosáhnout úrovně 36 je sice těžké, ale rozhodně ne vyloučené.
Druhá věc je - proč se vůbec chtít na 36. úroveň drápat? Sama pro to žádnou motivaci nevidím, kvalita hry nemá s dosaženými úrovněmi nic společného."

Radulesku:

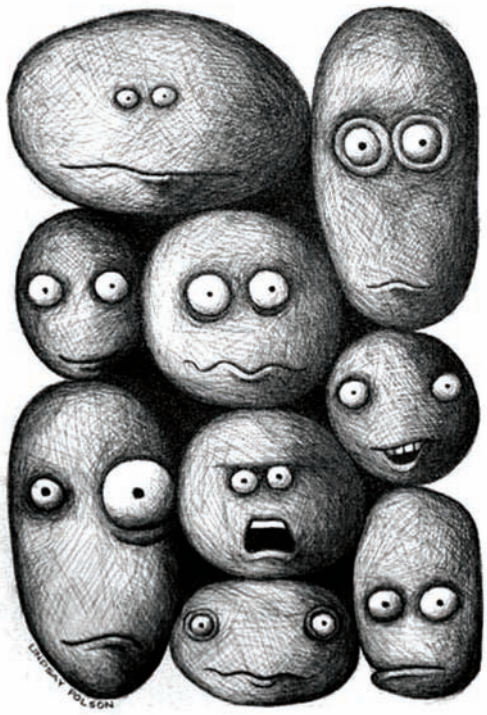
„Tak v první řadě si myslím, že 36. úroveň je možná pro DrD na živo. Já osobně se nikdy s takovou postavou nesetkal a ani si nedokážu hru na takto vysokých úrovních představit. Rozhodně ne při hraní online současným DAčkovským stylem.
Co byste ještě chtěli měnit a zlepšovat na vašich příspěvcích např. po 20. úrovni? Historie postavy už v tu dobu vydá na malou kroniku, charakteristika na větší psychologicko-sociologický-akdovíjakýještě román. I dovednosti už umí všechny. A na sbírání artefaktů a zabíjení mocných potvor ve velkém se tu moc nekouká. Takže je to jen a jen o hráči a ten už opravdu nemá, co by při hře vylepšoval.
A stejně to platí i na nízkých lvl – dlouho se tam plácat a nic moc neumět. Honit se za každým expem, než se dostanete k nějakým novým schopnostem nebo kouzlům. Podle mě by tedy měla být ona hranice, maximální úroveň, tak na polovině – tzn. 18. úroveň, plus mínus. Zároveň si myslím, že by většinu expů měla mít postava z questů. Takže další slibované moduly, z nichž bude možné získávat pro postavy expy, nejsou řešením.
Proto i s ohledem na brzké spuštění singlequestů by se měl rozsah udělovaných expů v ofiko questu zdvojnásobit. A to i z mého pohledu jako ofiko PJe, kdy se mi stává, že musím hodnotit různě kvalitní příspěvky stejnými expy, protože jinak bych se do současné škály 1 - 9 nevešel."

Trym:

„Expování obecně není problém a je to spíš hloupost, ale to je mimo rámec tvojí otázky.
Ano, patřím k těm, co soudí, že by mělo být možné vytvořit si reka na vysokém levelu v rámci dejme tomu několika let hraní, což současný systém v žádném případě neumožňuje. Nevidím důvod, proč by postavu na šesté úrovni mělo vlastnit pouze několik „dědků zakladatelů", rozhodně by bylo lepší ne snad zvýšit expování, ale spíše snížit nároky pro navýšení úrovně.
Ale znova opakuji, tohle je piha na tváři DA, nejprve by bylo možná lepší vymačkat beďary a pak až pudrovat pihy :)"

Divac:

„Cestou zvýšení expování se zajisté dosáhnout něčeho dá, jenomže i kdybychom začali expovat dvojnásobně, tak pořád na požadovaných třináct tisíc zkušeností bude hráč čekat celou věčnost. Dalším faktorem je samozřejmě i to, že ne každý má štěstí na pořádnou hru a ne každý dokáže svou postavu udržet v oficiálních questech, kde se hraje.
Hlavní je, abychom si přiznali, že je třináct tisíc expů moc. Ano, to bezpochyby. Jenomže není cestou zvednout expování, abychom se k ní blížili ne rychlostí šneka, ale slimáka. Tím se nic nevyřeší. Pokud někdo chce hrát na úrovně, potom má smůlu do té doby, než se něco změní v tabulkách. Ro-



zumím, že pro pravověrné hráče DrD je už takhle na první pohled hranice níž, jenomže na ten druhý je zatraceně vysoko, když si srovnáme, že za tři roky nahrálo šestou úroveň lidí, že je spočítáte na prstech jedné ruky.
Vyřešení této záležitosti vidím spíš než ve zdvojnásobení expování ve snížení nutných expů třeba na polovinu. Sedm tisíc už se nezdá tak otřesných a člověk to je schopen za takových pár let třeba i nahrát. Když máte dneska dvanáct set, tak třeba za osmnáct let dáte 36. úroveň. Buď jak buď. S výší úrovní by se něco udělat mělo, protože takhle je celá větev s úrovněmi a dalšími věcmi mrtvá, jelikož se tam nikdo nedostane."

Vexar:

„Podle mě se lidi moc zaobírají tím být pořád a pořád silnější. Tolik myslí na to, jak získat expy, že potom zapomínají hrát charaktery.
Příklad je dejme tomu nováček, který se podívá na hru veterána a snaží se to zahrát podobně. Ve velkém množství případů z toho ale vznikne nepřehledná slátanina akcí k ničemu a myšlenek mimo mísu.
Podle mě je důležité si najít vlastní styl a toho se držet. Nějaké expy mi můžou být ukradené, protože to, že má někdo 6. Level, neznamená nic. Nezáleží na tom, jestli za příspěvek dostane nějaké zkušenosti, ale na tom, jaký má ten příspěvek kvalitu.
Je to hra, tak by se u toho měli lidi alespoň snažit bavit a odreagovat, ne se zbytečně snažit o nějakou soutěž pro hrstku osob, co si hrají v takzvaných oficiálních questech."

Spinal:

„Osobně se mi povedlo nahrát během jednoho roku necelých 350 expů tj. třetí level čistě za hru. Ne každému se ale zadaří dostat se do questu, který si po tak dlouhou dobu udrží aktivitu. Tři levely za rok nezní úplně špatně, jenže i kdybych si stejnou aktivu udržel i další rok, už mi to dá level jen jeden, a to už zrovna pěkně nezní. Připočtu-li k nahraným expů ještě expy od naší milé Vědmy, přidám jedné vybrané postavě téměř stejné množství zkušeností, takže se růst zvýší na zhruba dva levely za rok. Což znamená, že mi bude trvat ještě kolem sedmi let, než se dostanu na šestnáctý level.
Jenže. Potřebují postavy na Dark-Age dosahovat tak vysokých levelů? Na pravidla DrD tu, podle mě, stejně moc lidí nehraje. Já si ale stejně nemůžu pomoct, že postava je nejzábavnější od šestého levelu, kdy si vybere zaměření. Až tady se začne projevovat v plné síle. A to jak útočné, tak i charakterové.
Nebál bych se proto počet expů nutný pro dosažení vyšších úrovní snížit. Pohybovat s už zavedeným způsobem expování se mi nezdá být nejrozumnější vůči již uděleným expům. Na druhou stranu, kdyby se to udělalo nějak šikovně... :)
Zrovna dnes jsem zabrousil do archivu výcviků, kde se mi zalíbila jedna větička o expování: "Kdyby šly dávat půlky..."
Sám vím, že jako PJ jsem x-krát tu přidával, tu ubíral půl expu a poctivě si to zapisoval do poznámek. Jeden exp je podle mě přeceňován a vůbec by mi nevadilo, kdyby se udělovalo expů dvojnásobek. Vyřešilo by to dva problémy najednou a nemyslím si, že 700 expů za rok by bylo nějak závratné číslo. Přeci jen jsou to pouhé dva vyšší levely. Navíc; jen pět lidí překonalo v minulém roce třístovku..."



Národ - Terry Pratchett

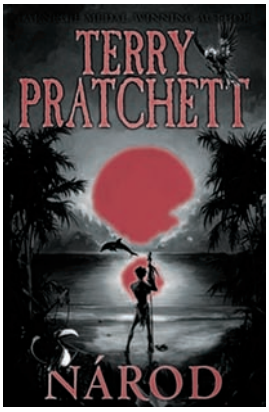
Musím se přiznat, že pro toto číslo jsem dost dlouho vybíral knihu, která by měla padnout za oběť mým recenzentským choutkám. Nakonec jsme se rozhodl pro knihu, kterou si většina lidí koupí už jen proto, že „Pratchett by přece nenapsal nic špatnýho".

Ano, právě tato věta, kterou jsem zaslechl v jednom knihkupectví, mě přivedla na myšlenku, že bude dobré uvést věci na pravou míru. Jako první je třeba říci, že Národ nemá absolutně nic společného s jakoukoliv předchozí tvorbou, není ani ze Zeměplochy, ani z některých starších cyklů. Už tento fakt samotný by mohl stačit k tomu, aby od něj někteří pratchettomilové dali ruce pryč. Hybatelem celého příběhu je jedna nepříliš velká vlna tsunami, která převálcovala malý ostrov kdesi ve středomoří, smetla víceméně kompletně jeden malý ostrovní kmen a naopak přinesla doprostřed ostrovního pralesa malý oceánský parník. Na celém ostrově tedy zbývají pouhé dvě osoby, tedy alespoň zpočátku – domorodý chlapec a civilizované děvče.



Víc o ději vědět nepotřebujete, neboť karty jsou již rozdány. Bohužel, namísto toho, aby autor rozbalil sled vtipných scének a nedorozumění vyplývajících z různorodosti obou protagonistů, kniha se zvrhává v jakési lehce filozofické zamyšlení, ve kterém je zábavy skutečně jako máku v tvarohových buchtách. Knihou se prolíná přemítání o civilizačních rozdílech mezi divochem a dvorně vychovanou dívkou a různé pohledy na stejnou věc, což by se dalo očekávat. Kniha má však i další roviny – ostrovní chlapec Mau vyznává tradice svého kmene, neboť ony daly základ a směr celé kultuře jeho lidu. Snaží se tedy celý ostrov vrátit do zaběhnutého řádu, což častokrát vede k rozkolu mezi ustrnulými zvyky minulosti a pokrokovou budoucností. A navrch, aby toho lehkého filozofování nebylo málo, přidává autor ještě boj mezi mužskými a ženskými principy a pojetí světa.

Jak je zvykem, kniha je opět řemeslně výborně sepsána a Jan Kantůrek, dvorní překladatel Terryho Pratchetta, opět odvedl velmi dobrou práci. A přesto je třeba říci, že Pratchett umí i lepší knihy, neboť Národ je místy mírně těžkopádný



a nebojím se říct, že chvílemi mě kniha i nudila!
Na druhou stranu – jakožto vášnivý čtenář Zeměplochy jsem si zvykl na určitý styl humoru a vyprávění příběhu, který v Národu prostě není. Zůstává otázkou, zda měl být titul záměrně zcela odlišný od humoristických děl páně Pratchettových (protože potenciál k tomu stát se podobnou humoriádou jako kterákoliv jiná kniha má), nebo jestli si pan autor pouze nasadil laťku zatraceně vysoko a při pokusu přeskočit ji selhal.

Nezbývá než tedy učinit prohlášení pro případné zájemce o koupi Národa: ne, neodrazuji vás, Národ sám o sobě není úplně špatná kniha a spolehlivě díky ní zabijete dva tři pošmourné večery, ale nečekejte Zeměplochu! Národ si jde vlastní cestou a nabízí spíše témata a náměty k zamyšlení než kopy smíchu a zábavy. Pokud dokážete číst a nesrovnávat, smekám před vámi, protože já jsem to zřejmě zcela nedokázal.

Víte, že první tři knihy Terryho Pratchetta vyšly také jako 8CDčkové audioknihy? A dokonce je v češtině namluvil sám Jan Kantůrek!

Rozhovor s MorganouLeFay a Corlethem

Jeden z nejstarších párů města DarkAge se dočkal návštěvy dotěrného redaktora, aby se spolu s ním kochal krajinou Mordoru, proplétal uličkami DrD a připomínal si, že ne vždy je čas na hraní naživo.

Vítám vás oba ve svých spárech. Pro zatím byste se mohli představit, abych věděl, koho přesně tu budu trápit svými na nervy lezoucími otázkami.
MorganaLeFay: Ahoj, noo... pokud se tu najde někdo, kdo by mě neznal **smích** ... tak mu sděluji, že se jmenuji Hanka, jsem manželkou Corletha a máme doma malého Mordreda, tedy Robina. :) A tím bych předala slovo Corymu.
Corleth: Ano, přátelé, je to tak... :)

Řekněte nám také, kde bydlíte, ať víme, na kterých z mnoha slavností DA vás můžeme vídat.
MorganaLeFay: ... Kolik už máme expů za ty předešlé odpovědi? **úsměv** Jsme z takového předměstí Ostravy. Ale tak jednou dvakrát do roka se objevujeme i v Praze. Ale uvítala bych nějaký sraz tady poblíž. Je tady pod Novou Hutí takový penzion s překrásným výhledem na Mordor...
Ale já dycky chtěla žít v Avalonu :-D A co ty, Cory, bydlíš taky tady u nás doma?
Corleth: Ano, přátelé, je to tak... :)

Vidím, že Corleth toho moc nenamluví. :P Jak jste se poznali? Čím váš ten druhý zaujal?
MorganaLeFay: Inu, my jsme se poznali celkem tradičně (když tenhle rozhovor probíhá na netu). Poznali jsme se na chatu. Přesněji na Xchatu, v místnosti "U Gandalfa". A to už asi tak... Před devíti lety. Poprvé jsme se viděli skoro před osmi lety, pak Cory potřeboval postavu Morgany do svého LARPu. A tak vznikla má přezdívka. Ostatně byla to role pro mne jako dělaná, vždycky mne zajímaly tyhle „keltské a pohanské věci". :-D
No, a čím mě Cory zaujal? Nejdřív oduševnělou konverzací, vtipem a tajuplností onoho Lorda Corletha Arthaliona Ringisila. A když jsem ho pak poprvé viděla na fotkách - ty jeho dlouhé blonďaté vlasy po pás... Oh...
Corleth: Kde ty loňské sněhy jsou ... larpy pryč, vlasy pryč, tajuplnost pryč ... ale teď se tak na Vás, pane redaktore, koukám... vždyť vy nejste vy! A já byl v domnění, že jste Sir Christof. Možná za to může to víno. Ale abych se vrátil... je to opravdu tak. ;)
Před mnoha a mnoha lety, kdy fungoval internet ještě na modem a i vysokoškolské sítě byly vzácné a pomalé, jsme se setkali v jedné mé oblíbené Gandalfí místnosti. Slovo dalo slovo a rok jsme pak o sobě neslyšeli. No, a sotva za pár let už jsme slavili první výročí svatby.
A čím že mne má budoucí drahá polovička zaujala? Když nad tím tak přemýšlím, nemohu si vzpomenout... čím mne nezaujala. :)

Morgana se nám už svěřila s tím, jak její přezdívka vznikla, ale co Ty, Corlethe? Jaký je původ Tvého nicku? Zmiňovali jste malého Mordreda, řekněte nám o něm něco víc. Uděláme z něj malinkou celebritu. :P
MorganaLeFay: No, já bych nechala zatím malého Mordreda spát (teď vlastně doslova). Ve zkratce: je to náš skvělý syn, má skoro tři a půl roku, hraje s námi Carcassone, Osadníky a jiné deskovky (kvůli hrám jsme ho naučili i počítat - zatím umí do třiceti - a poznávat čísla na kostkách, případně spočítat ťupky na nich). Takže doufáme, že ho brzy zasvětíme do gurpsů, DrD



a tak podobně. A až to bude, dáme vám vědět. :)
Corleth: Původ mého nicku je prostý ... když jsem před asi šestnácti lety začal hrát DrD a hledal jméno své postavy (při vší smůle jsem byl zároveň nucen dělat i PJ), zalíbila se mi postava z tehdy nového časopisu Dech draka (tuším číslo druhé nebo třetí), která byla v povídce Cesta do Valúzie. Sice jsem z neohroženého válečníka udělal barbarského hraničáře, nicméně postava Corletha Arthaliona Ringisila ze Siltin Minas a Gildúladril byla na světě.

Když už jsme u toho... vzpomínáte si na to, jaké byly vaše první zážitky při hraní DrD?
MorganaLeFay: Ehm... No... Pamatuji si je přesně, DrD mě učil Cory někdy před osmi lety... Ale raději to tady nebudu před desátou rozebírat.
Corleth: Ano... byly to hezké časy… okopírovaná pravidla, Role Playing Game styl a pravidelné seance u účastníků, případně o přestávkách ve škole. Takže pro všechny, kdo hrají naživo - užívejte si to, dokud na to máte čas. Nic netrvá věčně. :) (Kdo narazil na časové rozestupy mého questu Aronská říše, je v obraze.)

Ale klidně se rozpovídej, Morgano. :P Pomalu se začínáme dostávat ke questům. Povězte nám něco o nich. A proč ten Tvůj, Corlethe, je vlastně neoficiálem?
MorganaLeFay: O questech? No, já mám jen jeden, Devět lip. A hraju v několika dalších. Druhý se zakládat zatím nechystám, ještě oslavuju své cvičitelské povýšení a brzy si vezmu někoho dalšího, kdo dychtí být PJem s barevnou kostkou. :)
Corleth: Neoficiální je z několika důvodů - ať už je to rychlost, jakou se ubírá, nebo jeho původ (protože jsme ho hráli na Torch-i a přešli pak sem) a nechuť nechat se svazovat pravidly oficiálních questů (nechce se mi expovat :-)). Taky není podle DrD, ale GURPS systému (který mimochodem vřele doporučuji :-)). Pro představu tady máte deník Morgany - Berenica Pruni.
Http://sejdiri.wz.cz/data/Berenica.html

Každý hráč má určitě svou upřednostňovanou postavu. Máte takovou i vy dva? Zkuste nám ji ve stručnosti - Morgana by se mohla více rozepsat :) - představit.
MorganaLeFay: Mou hlavní postavou bývala Morgana, kouzelnice. Teď už má jen kousek k šestému levelu. Hraju s ní v questu 022. Est Annon. Kouzelnice byla i má úplně první postava v DrD vůbec, když jsme hráli „v reálu“, ale postupem času jsem hrála za různé jiné postavy. Od té doby, co tady je jako povolání i bard, hraju moc ráda za bardky. Tam mám ráda svou Berenicu Pruni a její modifikace. Berenica vznikla pro Coryho GURPSy, ve kterých teď už pokračujeme jen v Aronské říši. Ale její veselý charakter ráda hraju. Má další bardka - Kvítko, v 031. questu u mé dcerky, Ferra - má něco z Bereniky i z Morgany a - jako všechny mé postavy - hlavně ze mě. ;) U bardek se mi líbí to, že můžu i v questu uplatnit svou lásku k poezii i hudbě. :P A někdy je to celkem sranda.
Třetí skupinou povolání mých postav jsou různé typy léčitelek. Nyní je zastupuje Morgie v 038. Gurolské akademii. To bude taky zajímavá postava. Nakonec se zmíním o své jediné postavě muže - Toma Sacketta. Je to takový experiment v neofiku u Kany - ve Wild Wild Westu. Vlastně ne - ještě jsem hrávala za postavy „bez povolání“. Momentálně nemám žádnou „zaměstnanou“ v questech, ale když ještě žila 005. od Jona, velmi ráda jsem tam hrála. Byl to skvělý příběh. A ještě jsem ho vlastně úplně nepřestala oplakávat. ;) Obecně hraju většinou za hodné, milé, přátelské a veselé postavy. ;) Hehe. Zní to možná trochu nudně a jednotvárně, ale mě to baví. Nooo, ale jestli jsi myslel postavu jako „postavu“... tak mám ráda, když má moje postava rozhodně dobrou postavu. Ostatně - jako já. Hehe.
Corleth: Protože jsem začínal hrát DrD jako PJ, měl jsem tu smůlu, že jsem si nemohl hrát postavu naplno - sice jsem si ji vytvořil a hrál s ostatními jako CP (NPC), ale to není to pravé. A tou první a nejvíc oblíbenou byl barbar hraničář, následně


Morna

tedy chodec (jméno je snad jasné). Časem jsem vyzkoušel všechny rasy, povolání a rozdělená povolání a dá se říct, že na rase ani povolání nezáleží a důležité je pouze to správné jméno. :)

Máte nějaký tajný recept na výbornou postavu? Která je podle vás ta ideální? Zkuste zapátrat v paměti a vytáhněte i jedno jméno.

Corleth: Když je výborný hráč, je výborná i postava a ideální je právě ta, kterou každý hraje nejraději. On si každý tu svou postavu časem zamiluje, pokud ji hraje delší dobu - horší je, že pak těžko snáší, má-li o ni přijít. :)

MorganaLeFay: Přiznám se, že moc nevím, co tím myslíš... :-D Ráda hraju své postavy ve questech, které jedou. A jak říká Cory - když mě postava baví, zamiluju si ji. A pokud by mě nebavila, ani si ji nebudu dělat, ne? ;) Mám postav plno a stále přibývají. Podle mé nálady, podle potřeb PJů... Kdysi jsem hrávala jen kouzelnice, teď zase dávám přednost bardkám. A recept? Nadšení pro hru. Postava, která se vám dobře hraje. Někdo, s kým se nějak ztotožníte a do koho se lehce vcítíte. Neříkám určitě nic nového. :)

Trošku se chytnu Coryho odpovědi. Někdy je těžké přijít o postavu. Předpokládám že dlouholetí hráči jako vy mají svou minulost mrtvými postavami posetou. Měli jste někdy postavu, jejíž smrt byla nějak kuriózní, správně heroická či jinak zapamatování hodná?

Corleth: Moje minulost je poseta desítkami mrtvých postav... ale ne mých. ;) Jako PJ jsem jich pozabíjel opravdu hodně, a to nebylo nikdy mým záměrem. Kuriózních případů mezi nimi bylo požehnaně - například v jednom příběhu zemřeli hráči postupně tři jeho postavy (s jednou začal a dvě další nastoupily při postupných úmrtích). Zvlášť dobré na tom bylo, že první postavou vyrobené ohnivé hlíny (které ve skřetím vězení byl nucen vyrábět, aby přežil a zalíbil se svým věznitelům) byly vzápětí použity na likvidaci jeho další vytvořené postavy. :) Nutno poznamenat, že vězněný alchymista nakonec zemřel ve smrduté kobce žízní, když mu došly suroviny. Inu, svět je malý a o náhody tu není nouze. Na závěr snad jen poučení pro ostatní - jestli se chcete bavit, nesnažte se brát si do družiny postavy moc rozdílných přesvědčení. Končí to často jejich vzájemnou likvidací a ne každý tohle dobře snáší. ;)



MorganaLeFay: Nu, pokud vím, tak mi nikdy nikdo nezemřel. :D Možná proto, že jsem hrála dračák až od jednadvaceti, takže jsem byla na své postavy opatrná. A jako PJ se také zatím snažím nikoho nezabít.

A teď tady mám sólo otázku pro Morganu: jaké ze všech svých děl zde v knihovně města DarkAge považuješ za úplně, ale úplně nejhorší? A aby tvá polovička nemusela jen mlčky přihlížet a poslouchat, mám sólo otázku i pro něj: jak jsi na tom s psaním ty? Dočkáme se od tebe nějakého veledíla?

MorganaLeFay: Nejhorší? Úplně? To se nedá tak říct. Na DA mám jen zlomek toho, co píšu. A ty nejhorší kousky buď rovnou vyhodím, nebo přepíšu a opravím. Takže nemůžu říct, že by se i něco mého tady nelíbilo. :D Možná snad „Cink“, protože je to takový depresivní výkřik.
Cory? No jo, kdy zas něco napíšeš? (Protože on, pane redaktore, psal. Písně, básně i povídky. A že mu to šlo.)

Corleth: V nejbližší pětiletce nemám v úmyslu sepsat žádné významnější literární dílo, nicméně, kdo ví, co bude za pár týdnů... :)

Písně? To mi našeptává další otázku: Jak to máte s hudbou? Properte to ze všech stran...

Corleth: Mám rád ticho... :)

MorganaLeFay: Mám ráda hudbu... :)

Inu, myslím, že pomalu, ale jistě dozrál čas tenhle malý roztomilý rozhovor ukončit několika zdvořilostními frázemi typu „bylo mi velkou ctí“ apod. Souhlas, panstvo?

Corleth: Myslím, že to byl vyčerpávající závěr. Takže závěrečná formulace: díky za trpělivost a snahu na straně moderátorů. :)

Díky za zajímavé a netradiční odpovědi ze strany vyslýchaných. :)

RPG dno

Minule jsme si odbyli vcelku nezáživný úvod rubriky - dozvěděli jsme se, co jsou to indie RPG, jak a proč vznikají a co je jejich účelem. Zmínili jsme i některé z mechanismů, které se v indies uchytily, ačkoli v běžných hrách na ně narazíme jen velmi výjimečně. Dnešní článek už zamíří přímo do hlubiny.

K úvodní kapitole se budu v článcích často odkazovat. Těm, kteří první RPG dno nečetli, proto doporučuji vrátit se o číslo zpět a tu stránku obecností přetrpět. Teď vzhůru do slibovaných hloubek. První díl seriálu věnuji hře Jamese V. Westa - The Pool. Jde o typickou hru třetí generace, kde často splývá role vypravěče a hráčských postav, objevuje se snaha vymanit se z čísel, prohloubit sílu charakterů a docílit co možná největšího společenského zážitku. Hra je velice jednoduchá a dá se vysvětlit i přečíst během několika minut.
Čtyřstránková pravidla, jejichž překlad jsme pro vás přiložili a přidali k časopisu jako přílohu, mají coby celek své mouchy. Pool si budete muset v mnoha ohledech uzpůsobit a dotvořit. Jakmile ale objevíte kouzlo důvtipných mechanismů (mluvím teď o způsobech pojetí hry, nikoli o číslech, která znamenají svět, jak by mohlo kované drdkaře napadnout) ve hře použitých, zaručeně si ji oblíbíte. Téměř veškerý obsah je široce využitelný jak v živém, tak v internetovém hraní. Pool by se proto dal označit spíše za hru inspirační. V našem případě to není nijak na škodu.
Odpoutejte na chvíli pohled od mého neumělého slohu a nakoukněte do zmíněné přílohy. Přesvědčíte se, že předešlých pár vět není žádná sci-fi fantasie , že krátké a jednoduché systémy opravdu existují. Chvíli počkáme, až drdkaři opláčí chybějící tabulky, a pak si povíme „co je na tom všem tak úžasnýho“:

Na dřeň...

Určitě jste si všimli, že celá příručka je psána z pohledu herních charakterů. Popisuje pasáž od vzniku postavy až po její smrt. Nic víc. Pool se nezabývá příběhem, čísly, světem, statistikami a ani atmosférou - to vše je podružné. Hra se nabízí v absolutně surovém stavu, kdy ji můžete lámat přes koleno, aniž byste její systém jakkoli narušili. Opět si vezmu za příklad drdkaře, kteří DrD mechaniky s oblibou znásilňují do krajních mezí. Pool žádné takové meze nemá. S ním nikdy nenarazíte.

Víme, co hrajeme

Určit herní prostředí a žánr samozřejmě není nic objevného. Správně by se to mělo dělat vždycky a všude, i proto mě udivuje, jak moc lidí se v reálu, a na internetu obzvlášť, vůbec nedomlouvá. Příručky často předběžnou domluvu považují za samozřejmost, Pool naštěstí nikoli.

Historie

Zapomeňte na kostky a zdlouhavé nahazování nebo výběry z nekonečných seznamů dovedností, vlastností a všemožného bordelu, které jsou ve své obsáhlosti stejně omezující. Nechte je nadšeným drdkařům. V The Pool si můžete být, čím chcete, stačí sepsat krátkou historii limitovanou na padesát slov. Zkrácená historie hráče donutí shrnout jen opravdu důležité momenty. Vzpomeňme na Raduleskovu přednášku z posledního megasrazu, z níž vyplynulo, že drtivá většina PJů považuje historie hráčů za příliš rozvláčné a nezajímavé. Omezení rozsahu je dobrým způsobem, jak tento neduh omezit. Samozřejmě, ne každý má ten dar poznat, který moment v jeho životě byl ten opravdu důležitý. Napovím, že se skřety to většinou nesouvisí.

Rysy

Za povšimnutí stojí i rysy. Staty ne nepodobné aspektům z FATE. Rysy slouží k vyprofilování hrdinů, vychází z historie a určují životní i příběhové cíle postavy. Pro vypravěče jsou dobře zvolené rysy pokladem. Představují totiž všechno, co je potřeba o hráčských postavách vědět. Nemusíte zdlouhavě prohledávat deníky, počítat bonusy a čert ví, co ještě. Rysy si po pár minutách hry bez problémů zapamatujete.

Tvorba postav je v The Pool opravdová hračka. Jenže - přiznejme si, nikdo z nás nehraje RPGčko proto, že se v něm dobře tvoří postavy. James V. West to taky ví. Ani v příběhové části se ovšem nedočkáme ústupků od jednoduchosti. James zkrátka nemá to srdce nám hru řádně zkomplikovat tak, jak to s oblibou dělají jiní.

Konflikty

Kráčejíce křivolakými uličkami vlastního dobrodružství se setkáte s nejrůznějšími nepříjemnostmi a nástrahami nejistého výsledku toužícími po troše náhody. The Pool takové situace označuje jako konflikty a pojímá je jako celek (jeden souboj, bitva, past, dialog, dvouměsíční cesta, rok výcviku...). Každý takový konflikt se řeší jedním hodem, jedním vždy stejným druhem kostek. (Drdkaři pláčou, podejte jim kapesník...)

Za konflikt je možné považovat leccos. V prostředí DA by to mohlo být například jedno kolo příspěvků. Asi nemusím dodávat, že ve chvíli, kdy začnete celou sérii příspěvků vnímat jako celek, ušetříte si práci se zdlouhavým vyhodnocování jednotlivých akcí obsažených uvnitř, aniž by konečný výsledek utrpěl.

Monolog

A babičko? Jak to celé skončilo? Monolog je mechanismus, který vás naučí se takhle hloupě neptat. Jde o místo v příběhu, kde na sebe jeden z hráčů vezme roli vypravěče a popíše příští scénu nebo dění. Často se využívá posmrtně, kdy zemřelá postava může teatrálně popsat vlastní skon. V The Pool je to trochu jinak. K přebrání babiččina žezla nemusíte umírat, dokonce ani zestárnout, stačí uspět v konfliktu.

Zapojit hráče do tvorby příběhu formou monologu je poměrně zábavné. Často to vede k překvapivým výsledkům. Problém s monology tkví ve schopnostech vypravěče. Jestliže neumíte dobře improvizovat, hra se velmi rychle změní v neuvěřitelný guláš nesourodých cool nápadů. Než k monologům přejdete, musíte si být jistí, že vzniklé situace dokážete ukočírovat.

Nic není dokonalé

Už na začátku jsem se zmínil, že Pool má i své mouchy. Ty malé potvůrky nenajdete v textu, i když opravdoví šťourové by na něco určitě přišli. Mnohem podstatnějším nedostatkem jsou mušky, které se ani nenamáhaly přiletět. Čtyři stránky zkrátka nejsou nekonečné a nevejde se na ně zdaleka všechno, co by člověk rád. Ústupky v podobě nulového in-game vývoje postav nebo neřešeného konfliktu dvou hráčů se však dají tolerovat. Pool chce být jednoduchý a jednoduchý je.



Poznámka autora:
Nic proti drdkařům, v RPG by měla vládnout vzájemná tolerance. Veškeré narážky v článku obsažené proto berte s rezervou. Žádný špatný přístup k hraní ve skutečnosti neexistuje. Každému, co jeho jest ;)

Jak psát: sloh podruhé...

V minulém díle jsme si přiblížili vyprávění a popis – nezbývá než se vrhnout na poslední způsob stavby textu, dialog. Vzhůru do světa slovních půtek a rozepří, do hájemství vnitřních rozprav herních a literárních charakterů.

Kdo ví, ten ví, a kdo hádá, ten nejspíš hádá správně – mluvit se bude tentokrát o přímé řeči, nevlastní přímé řeči, monologu a vnitřním monologu. Stačí si přečíst každý druhý quest na DA, abychom přišli na to, že především poslední jmenovaný typ je na našem serveru hodně populární a vlastně i nezbytný. Nejdřív si stejně jako posledně povíme něco obecného a pak se vydáme trochu víc do hloubky.

Dialogy oproti popisu a vyprávění nekladou zdaleka takový důraz na pestrou slovní zásobu. I normálnímu člověku se stane, že při hovoru častokrát opakuje typické fráze nebo že použije tytéž prostředky jako mluvčí před ním. Záleží také na postavě, které slova vkládáme do úst – trhan z ulice si s profesorem z univerzity rozumět zřejmě nebude a podle toho bude i vypadat rozdíl v jejich projevu.
Podobně se věci mají i v myšlenkových pochodech každého z nás; když o něčem uvažujeme, rozhodně se skálopevně nedržíme toho, aby se nám po deseti vteřinách probůh hlavou nehonily tytéž formulace.
Co je ale pro všechny typy dialogu naprosto nezbytné (a co bývá kolikrát trnem v patách začátečníků), je uvěřitelnost. Aby čtenáři nebo spoluhráči to, co charakter řekne, považovali za opravdu věrohodné, je potřeba ‚splnit' několik kritérií. Můžeme je rozepsat zhruba takto:

1) Věrohodnost vzhledem k situaci. Jinak postava zareaguje, pokud uvidí například umírat milovanou osobu, a jinak, bude-li svědkem smrti někoho úplně cizího. Neadekvátní reakce (s přihlédnutím k charakteru a temperamentu dotyčného) je v širším kontextu obratný zabiják jakékoli uvěřitelnosti.

2) Věrohodnost vzhledem k osobě mluvčího. Desetileté dítě bude používat jednodušší slovník, obraty a výrazy než dospělý člověk. Hodí se přihlédnout i k sociálnímu statutu osoby, tomu, kde a jak vyrůstala, a jejímu momentálnímu místu ve společnosti; voják bude stěží mluvit nějak kultivovaně, zvlášť mezi svými.

3) Věrohodnost vzhledem k prostředí a době. Zde jde především o používání neologismů na jedné straně a beznadějných archaismů na druhé, ale také specifika poplatná tomu, kde se postava obvykle pohybuje – o samotnou skladbu slovní zásoby. Šlechtic z raného novověku neřekne, že je to „hustý jak hromada uhlí" a podobně typický teenager z konce dvacátého století nevyjádří svou spokojenost s vývojem situace tak, že je „tím nesmírně potěšen". A dál – člen galérky bude používat obraty typické pro jeho prostředí apod.

Dosáhnout toho, že jsou dialogy uvěřitelné, většinou nějakou dobu trvá. Někomu může pomoct zavřít oči a zkusit si představit, jak spolu ti, o nichž se rozepisuje (nebo které



hraje), diskutují – a sledovat, jak by se před ním ten rozhovor rozvíjel. Způsobů, jak si k autenticitě pomoct, ale může být tolik, kolik je lidí, kteří se o to pokoušejí. Neberte to proto jako nějaký všeobecně platný návod.
Vedle porušení výše zmíněných kritérií se častokrát stane, že začátečník výměnu názorů postav odflákne, popřípadě ji nereálně uspíší, aby se v ději co nejrychleji dostal dál. Je to chyba, které se člověk většinou časem zbaví sám od sebe, aniž by ho k tomu někdo musel vést – jak jde jeho psaní víc do hloubky a postavy se stávají plastičtějšími, nabývají i rozhovory na důležitosti a dostává se jim pozornosti, kterou zasluhují.

Přímá a nevlastní přímá řeč

Obecně zdaleka nejpoužívanější typ dialogu už podle názvu vykresluje výměnu názorů dvou a více osob. Nevlastní přímá řeč se od té přímé liší v prvé řadě provedením (nemusíme ji ohraničovat, a pokud, tak pouze pomocí apostrofů), v druhé řadě délkou, vyzněním a významem. Nebývá tak rozsáhlá jako běžná přímá řeč, lze ji snadno zapracovat do popisu i vyprávění, netrhá plynulost textu a působí spíše mimoděčně – jako něco, co nemusí z textu trčet natolik, abychom kvůli tomu museli odsazovat na nový řádek a psát uvozovky. Příklad, kterak taková spartánsky řešená

nevlastní přímá řeč může vypadat, máme tady:

Před nálevnou provedli studenti rituál, při kterém se shlukli do kroužku a ujistili se, kolik toho u sebe dohromady mají. Bez peněz do hospody nelez, zaštkal trpce jeden z nich a zrzek se přidal, že zná i levnější kouty než Mincovní náměstí.

Mnohem častější a pro literaturu i významnější je ale klasická přímá řeč, zaměříme se tedy více na ni. Pro ty, kteří nečetli minulý díl, jen shrnu úplně nejzákladnější charakteristiku prvních dvou způsobů výstavby textu. Popisy fungují převážně jako ‚uklidnění' situace, je jimi možno děj a plynutí textu zpomalovat. Vyprávění naopak dodává příběhu spád a ‚startuje' ho. A proč že to říkám? Běžný dialog totiž zvládá obojí. Záleží na tom, čeho chcete právě dosáhnout.
Ve slovní konfrontaci dvou postav může dojít k překvapivému odhalení a ráznému posunutí děje, ale také naopak – můžete odlehčit situaci nebo přidat vtip, mají-li pro to hovořící ty správné ‚parametry'. Právě u zmiňovaného posunutí dělá spousta začátečníků již výše řečenou chybu – zbytečně rozhovor trivializují. Výsledkem bývá porušení v krajním případě všech tří zásad, které jsme jmenovali na začátku článku. Takže nespěchat. Nakonec platí, že čím je komplexnější příběh, tím hlubší a propracovanější dialogy si nakonec žádá. Rozdíl mezi nováčkem a profíkem v tom, kdo jak využívá rozhovoru postav pro posun děje, bývá obrovský.

S postupující složitostí děje přichází i chvíle, kdy se postavy – prvně v povídkách načrtnuté jen podle mustru a bez nějaké pestrosti – stávají opravdovějšími; přestávají být plochými pokusy bez života, ‚rostou' do prostoru. V těchto chvílích získává dialog svou hlavní zbraň: mění se v zrcadlo charakteru vašich výtvorů.
Právě ve slovních rozepřích a hádkách získávají postavy doopravdy svou tvář, tam se láme chleba a autorovi se otevírá velký prostor pro manévrování. Tady může čtenáře donutit, aby tu postavu uznávali a respektovali, aby se s ní identifikovali, a naopak aby jinou nesnášeli a přáli jí jenom to nejhorší. Okrajově se toho dá dosáhnout i vyprávěním, pokud dotyčný hrdina (nebo záporák) předvede něco, co je opravdu čestné a úctyhodné (nebo odporné a zavrženíhodné).

Než půjdeme dál, je potřeba se na chvilku zastavit u formy přímé řeči. Pravidlo první - řádkovat, řádkovat a pro jistotu ještě jednou řádkovat. Posuďte sami, jak dobře se čte tohle:

„Nevidím jediný důvod, proč bychom se tam měli vracet." „Proboha, vždyť je to tvůj bratr!" „Ano, můj bratr, který mě měl tak rád, že neopomíjel pravidelné návštěvy MÉ vlastní ložnice."

Pomiňme fakt, že tenhle dialog vypadá, jako kdyby ho napsal scénárista telenovely – každé reakci jednotlivých účastníků zkrátka musí být vyhrazen nový řádek, jinak se z textu stane nepřehledný guláš.
Pravidlo druhé – před konec uvozovky patří interpunkční znaménko. Literatura v tomhle ohledu dopřává autorům velkou volnost, takže je vícero možností, kterak jít na věc. Volnost stoprocentní to ovšem není; zapomeňte tedy na to, že by to mohlo vypadat takhle:

„Buď té lásky a nezavírej oči," Zaškemral, drkotaje zuby.

Po čárce se velké písmeno prostě nedělá. V případě, že by za čárkou následovalo vlastní jméno, je lepší ji nahradit tečkou – také přípustná varianta. Za otazníky a vykřičníky může být jak malé, tak i velké písmeno; zkuste se podívat do nějaké knihy. Zda zvolit čárku a malé, nebo tečku a velké, se řídí jen vaším citem a tím, jak má přímá řeč a na ni napojený děj působit. Sám jsem za celou dobu, co píšu, na nějaká přesná pravidla nenarazil. Nemá cenu se tu pouštět do sáhodlouhého rozepisování, kdy se co podle jednoho autora hodí a podle druhého ne – každý si jistě najdete tu svou cestu.



Pravidlo třetí – je-li to možné, vyvarujte se citoslovcí v přímé řeči, především těch emočně silně zabarvených (pláč, smích, výskání, vrčení, chrčení), zvlášť pokud chcete, aby to či ono znělo vážně.
Ať už se snažíte, aby to vypadalo jakkoli, působí to bohužel většinou značně parodicky; takže ti z vás, kteří mají parodie v lásce, si tu mohou dopřát tolik chrčení a dalších libých zvuků, co jen hrdlo ráčí. Je pár výjimek z pravidla, ale vždy záleží na ladění textu – nějakým tím ehm, hm nebo eh většinou máloco zkazíte. :)

Přímé řeči a její menší sestřičce obyčejně není na DA dopřáváno příliš prostoru, snad jen v prozaické tvorbě místní Knihovny je jí trochu víc. Začínající autoři si s ní příliš nevyhrají, protože (prozatím) nepříliš plastické postavy toho nemají tolik co povědět a obyčejně rychlý spád si žádá víc vyprávění než řečnění. Čím jste ale v psaní dál, tím víc oceníte, kolik prostoru pro autorské záměry a manipulaci se čtenáři přináší.
Kdo se diví, ten přichází s křížkem po funuse – psaní je z velké většiny o tom, že svým obecenstvem hýbeme tam, kde je chceme mít.

Monolog a vnitřní monolog

Monolog jako takový se od přímé řeči příliš neliší; i ten samozřejmě musíme ohrazovat uvozovkami, i ten nabízí zrcadlo do duše toho, kdo si právě hraje na Démosthena, i ten musí být patřičně uvěřitelný. Velkým rozdílem je pochopitelně délka – zatímco postavy vedoucí hovor v přímé řeči se obyčejně střídají ve více či méně krátkých sledech, při monologu všechnu pozornost publika uzurpuje jeden jediný řečník. To klade větší důraz na logickou posloupnost toho, co hodlá dotyčný přihodit v plén. Zkušenějším autorům se u běžné přímé řeči může často stát, že budou psát takříkajíc z voleje a dopadne to dobře; mohou mít tvorbu klasických rozhovorů natolik v ruce, že nenastane žádný problém. To pro monology neplatí – musíme zkrátka víc přemýšlet, co a jak, protože se nám postava otevírá hlouběji a na delší dobu. Tedy opět: ani vy, kdo se psaním zabýváte delší dobu, rozhodně nespěchejte.

Vnitřní monolog je zvlášť v krajině DA kapitola sama pro sebe.
Pro začátek musím říct, že se vůbec nemusí objevovat coby nějaká zpověď v první osobě – kdo je zvyklý psát třetí osobu, ten může vnitřní pochody svého reka popisovat samozřejmě i v ní z pohledu vypravěče, aby si zbytečně nerozhazoval vyznění textu.
Největším problémem – bráno obecně i podle měřítek DarkAge – vnitřních monologů jsou dvě věci: jednonohá originalita a bezuzdná repetice, které musely nohy narůst nejméně tři, jinak by nemohla tak směle uhánět kupředu.
Každá postava má svůj vlastní temperament, charakter, sobě přiznaný sociální status a další a další specifika. To znamená, že i její vnitřní svět je nutně jedinečný. Vnitřní monolog klade na uvěřitelnost absolutně největší důraz, protože nám hrdinové říkají i to, co by z úst jinak nikdy nevypustili.
Originalitu o končetinu připravíme, pokud si tohle včas neuvědomíme a budeme psát vnitřní monology nejen jeden jako druhý (pravidlo věrohodnosti vzhledem k situaci), ale především pro vícero postav podobně, ne-li úplně stejně. Než se do nějakého vážně míněného vnitřního monologu pustíte, shrňte si, co nejpřesněji dovedete, zvláštnosti té či oné postavy, její libůstky, neřesti, fobie, úchylky… teprve pak to má smysl.
Repetice je zřejmá a není k ní třeba nic moc dodávat. Když si hrdinný rek každý pátý řádek pomyslí, že támhleta bruneta je vážně kost, dá se to ještě přežít. Pokud si ale bude v témže intervalu připomínat, že by ho zajímalo, kam to vlastně jede, máte podnět k zamyšlení – něco je totiž rozhodně špatně. Zvlášť na DA jde o populární nešvar u velké spousty hráčů nebo příležitostných autorů.

Dialogy jako celek získávají na ceně až časem a teprve se spoustou a spoustou popsaných stránek dohánějí popis a vyprávění. Jsou náměty, ze kterých vyleze povídka, kde přímou řeč, natožpak monolog nebo vnitřní monolog, ani nepoužijete. Kolikrát je to dobře – nehodí se všude.
Až se jednou dostanete do situace, kdy různé formy dialogu budete potřebovat, nezapomínejte - na slovní zásobu a sloh se můžete zčásti vykašlat, ale o to víc se musíte soustředit, aby to všechno dávalo smysl. Čtenář nesmí po prvních řádcích kroutit hlavou a mít chuť dodat: „Takhle by to nikdo neřekl."

Základy ohledně slohu máme úspěšně za sebou. V příštím díle se konečně podíváme trochu na zub jedné z nejpodstatnějších věcí v psaní vůbec – postavám, a nejen těm hlavním.

Slovníček pojmů:
autenticita – věrohodnost
neologismus – jazykový novotvar
archaismus – zastaralý jazykový prvek

Festival fantazie

Děje se to každý rok. Malé městečko uprostřed středních Čech má na deset dní skoro dvakrát tolik obyvatel. Darth Vader v doprovodu skupinky storm trooperů plíživým krokem obhlíží chabou obranu města, před kinem se promenuje půvabná Silk Spectre v latexu s davem uslintaných příznivců za zády... vítejte na Festivalu fantazie.

Místní už nepřekvapí, že v zázemí školní budovy se nepovalují studenti, ale poslední prototyp hvězdné brány, a že na náměstíčku pro změnu banda nefalšovaných orců pořádá orclympiádu.
V Chotěboři jsou na to všechno zvyklí. Kultovní Festival fantasie se tu nekonal poprvé.
Kdekdo by řekl, že jde o partu úchylů, mávnul by rukou a nechal se dál unášet proudem všední reality. Já říkám, že je to životní styl ujetý asi stejnou měrou jako bohatí důchodci zalezlí v lázeňském bahně. Nutno dodat, že představa skupiny nahých bahnících se důchodců mi připadá jako o poznání nechutnější varianta.

Zpět k tématu. Letošní festival fantazie byl opět nabitý novými filmy a seriály, spoustou zajímavých přednášek i nejrůznějšími doprovodnými programy. Trval krátkých deset dní. Krátkých, protože čas tu plyne jako vítr. Jakkoli nepravděpodobně to zní, nakonec si vždycky říkáte, že dalších deset dní by vůbec neškodilo. Tenhle pocit je ostatně důvodem, proč vznikly podzimní FF speciály.
Spousta starých osvědčených akcí dnes upadá (třeba Pragocon), Festival fantazie naopak každým rokem roste. Letos přibyly kupříkladu ComixCon, PaganCon a SoundtraCon nebo velká sekce herních konzolí.
A nováčci rozhodně nepřišli hrát druhé housle, jejich linie patřily k těm nejzajímavějším.
Osobně mi udělal radost hlavně PaganCon. Všechny programy, kterých jsem se v rámci linie zúčastnil, a nebylo jich nijak málo, byly perfektně připravené a poutavé, přesně tak, jak to má být. Navíc dva obrovští vlci, kteří se jako maskoti hrdě vyvalovali v předních řadách, působili vážně úžasně.
Už delší čas mám pocit, že právě okrajová témata jako filmová hudba, zvláštní efekty, různé formy moderní magie nebo komix, kterým se v minulosti nevěnovala přílišná pozornost, si pomalu, krůček po krůčku, hledají svou cestu mezi fantasy fanoušky a je to určitě dobře. Prolínání témat je něco, co každý con neuvěřitelně oživí.
Před pár lety by bylo nemyslitelné vyslechnout v rámci jediného conu přednášku o klíčování zeleného pozadí, poslechnout svůj oblíbený soundtrack, nechat se na chvíli unést do světa Sandmanovských snů, večer v baru prohodit pár slov se známým fantasy spisovatelem a po nocích zkusit pár nových stolovek či RPGček. Na Festivalu fantazie se dá podobný program stihnout za jediný den.

Nechci se tu rozepisovat o jednotlivých přednáškách ani liniích. Těch zajímavých bylo opravdu hodně a já jsem zdaleka nestihl navštívit všechny. I moje zážitky by s odstupem vyzněly přinejmenším malicherně, možná směšně. Navíc věřím, že své silné zážitky si musí najít každý sám. Nezbývá mi tedy než vás pozvat na speciál na přelomu října a listopadu. To nejlepší z programu se tam totiž objeví znovu.



Conventicon 2009: Setkání na křídlech fantazie

28. -30. 8. 2009 Praha

Conventicon je zbrusu nová akce nabízející esenci starého dobrého conování i vstup do nitra fantazie skrze zážitky a fundované přednášky. V Praze 28. - 30. srpna se otevře prostor pro zájmové a fanoušovské skupiny i špičky české fantastiky jištěné přednáškami s přesahem. A třeba to všechno i přežijete.

Program: Přednášející známí díky pořadům MaelströMu. Gaming, herna a RPG. Galavečer. Top 10: Miroslav Žamboch, Honza Kantůrek, Františka Vrbenská, Tomáš Němec, Vlado Ríša a další. Anime a manga (ve spolupráci s Advíkem), Abarin, Aragorn, Duna, DarkAge, Harry Potter, Star Trek, linie o kultovních seriálech a další.
Kdy: Pátek 28. srpna od 14 hodin až neděle 30. srpna do 15 hodin.
Místo: OA Svatoslavova (Svatoslavova 333, Praha 4)

Cena:
290 Kč pro přihlášené předem
350 Kč pro předem nepřihlášené
Platí se na místě.
Přespání: Zdarma ve spacácích.
Jídlo: čajovna a jídelna



Istrocon a Comix salon

11 - 13. 9. 2009 Bratislava

Máte-li v oblibě opravdu velké akce, měli byste zpozornět. Spojení Comix salonu a Istroconu naláká každým rokem do kulturního domu Istropolis v Bratislavě tisíce lidí. Nepochybujte o tom, že je o co stát.
Celé kulturní centrum se na víkend rozdělí do několika tématicky laděných salónů. Namátkou jmenujme například Fantasy a Horor Salón, Sci-fi salón, Comix salón, Japan salón nebo Games salón. Jejich zaměření asi není třeba dlouze popisovat. Očekávat můžete kupu přednášek, filmů, zábavného programu i soutěží. Stejně jako na velkých českých conech nebudou chybět známí hosté ani nejrůznější novinky, ať už z oblasti filmové, herní či knižní. Vzhledem k tomu, že je akce pořádána ve spolupráci s Japonci, nebude chybět ani karaoke, ale to je záležitost spíš pro otrlejší povahy. Zvlášť pokud zrovna nejste v držení mikrofonu bůhvíjak zdatní.


Drako

Projekt systém

9. - 11. 9. 2009

Systém je další z unikátních počinů seskupení LARP of Moravia, asi neostřílenějších organizátorů LARPu u nás. Myšlenka je poměrně jednoduchá, přesto alespoň na naše poměry víc než originální.
Projekt systém je víkendovou simulací totality se vším, co k tomu patří. Čtyřicet lidí se v tomto interaktivním dramatu vrátí v čase do dob, kdy moc byla v rukou samozvaných vládců a převezme role stoupenců i odpůrců režimu. Stojí za zmínku, že na přípravě se nepodílejí žádní potrhlí nadšenci, ale lidé, kteří mají dlouholeté zkušenosti jak s fungováním totalitních režimů, tak s LARPem.

Apokalypsa dle Matoba: potíže se Smrtí

V Zavátých papírech vám čas od času připomeneme ta dílka z Knihovny DA, o kterých si myslíme, že si zaslouží být ještě jednou vytažena na světlo světa. Jako první vlaštovku nepravidelné rubriky přinášíme první díl básnického opusu z pera Matoba.

Seděl takhle Válka v křesle, ukrutně se nudil.
Ze spánku se právě po obědě vzbudil.
Všude kolem ticho, dokonalý klid –
to není nic pro Válku, tak se nedá žít.
Klidu a ticha už má až po zuby,
tak dostal chuť obrátit svět naruby.

Sezve si komplice jak za starých časů,
když spolu ještě drželi basu,
svět bude jako býval kdysi,
válka, hlad, mor a zlodějské krysy.

Válku nic doma neudrží, těší se jako malý kluk,
špinavé nádobí už je mu fuk.
Rychle je oblečen ve skvělé zbroji,
opodál ve stáji jeho kůň stojí.
V rychlosti vezme si štít a meč -
teď už s ním vážně není řeč –
na koni v hlavě s nápadem
vyráží směrem za Hladem.

Ožrala Hlad jako vždy už byl zase v lihu,
na zápraží seděl, pročítal si knihu
receptů na lahůdky plnou.
„To jsou k nám hosti, kampak se hrnou?“
ptá se, když vidí Válku rozmazaně.
Nejspíš si myslí, že přišel vybrat daně.

„Nazdárek, Hlade, starý brachu,
co že tu sedíš před domem v prachu
a k tomu ještě každopádně
užralý jako slíva řádně?“
„Já jsem tak zoufalý, třikrát mi běda -
vařit sice umím, však jíst se to nedá.
Tak hodně piju a sedím tady –
kdo to kdy slyšel – Hlad umřel hlady!“
„Hele, když pomůžeš mi zrobit brajgl,
nebudeš hubenej jak típlej vajgl -
slibuju, že budu měsíc tě živit.
Piš si, že přibereš, až budeš se divit.“

Taková nabídka těžko se odmítá,
Hlad už se vidí, jak pojídá jelita
anebo řízečky, nejradši obé.
Doslova Válkovi z ruky už zobe.
„Hotovo, beru, umluveno!“
Pak sebral svému koni seno
a snědl ho dvě hrsti,
než na cestu se pustí.

S pocitem, že sena dobře se najedl
ihned Hlad na koně radostně nasedl.
Za chvilku ovšem úsměv mu zvadl,
poté, co v minutě ze sedla spadl.
Těžko lze čekat, že užralý
na koni za Morem povalí.
Válka byl frajer, proto Hlada vzorně
připoutal ke koni provizorně,
obul mu ještě jezdecké škorně
za Morem vyjeli poté svorně.

V tu dobu Mor právě z nemocnice vyšel.
„Očkování pitomý, kdo jen na to přišel?
Hygiena a tak dále, to se mi chce zvracet,
proč jen musím bez úspěchu už sto let se vracet?
Měl jsem se stát Krakonošem, byl bych pánem hor,
v dnešní době nemá šanci trápit lidi mor.“
Cestou domů lamentoval na svůj úděl těžký –
kůň mu zemřel cestou na mor, a tak musel pěšky.
Začal tedy propadat depresivní náladě –
v dnešní době nemá šanci, to je přece nasnadě.
Může už tak maximálně na zadek se posadit,
při moderní medicíně nemůže se prosadit.
Poté ještě provizorně nakazit chtěl pankáče,
leč bohužel neúspěšně. Tak se Mor dal do pláče.

Dorazili Hlad a Válka, měli totiž kvalt –
našli Mora bijícího hlavou o asfalt
a v očích slzy jako hrachy.
Zbystřil, když viděl staré brachy.
„Nazdárek, More,“ Válka ho zdraví,
„neblbni, chlape, to se spraví.
Minulost znova obnovíme.
Jak na to, myslím, dávno víme!“

Mor téměř ihned pocítil úlevu
a ústa roztáhl v širokém úsměvu.
„Jaképak s tím krámy,

jdu do toho s vámi!
Zas se cítím jako prtě,
chybí už jen najít Smrtě!“
S radostným výrazem rukou potřásl Hladu,
přičemž došlo samozřejmě k hlasitému pádu –
Hlad na asfalt složil se s žuchnutím jak žok.
Nebyl schopen udělat dál už ani krok.
V tohle stavu, kdy byl Hlad střízlivosti dalek,
navíc ještě usnul tvrdě jako špalek,
pomyslel si Válka: „To je teda banda,
máme Hlada táhnout? No, to bude sranda!“
Poté ovšem dostal ihned spásný nápad.
Pojedeme za Smrtí, Hlad si může chrápat,
labilita psychická u Mora je nitce.
Nebude se s ničím párat, odveze je v sanitce.

Naložili Hlada a Mora, Válka řídil –
zamlada přec řídil tank, není žádný břídil.
A aby rychle přivolal Smrt,
prvního chodce autem tvrdě škrt.
Zjevil se Smrťák pochmurný jak mraky –
Válka ho autem nabral taky!

Byla to vážně srážka ostrá –
Výsledek? Mrtvola a rozpláclá kostra.
Opodál dopadla Smrťova kosa
Válkovi na čele vyrašila rosa.
Smrt už byl ale na kolenou –
Ó bože, ruku má nalomenou.

„Nazdárek, Smrti, starý brachu,
co tady lebkou ryješ v prachu?“
snaží se Válka tropit žerty.
Smrt ale svolává všechny čerty.
„Blbečku blbá, dávej pozor,
jezdíš už jako zdravotní dozor
v tom malým pitomým českým státu.
Ty vole, nalomils mi hnátu!“

„Přijel jsem za tebou s těmito pány,
spřádáme spolu smrtící plány!“
a přitom ukáže na Mora a Hlada.
„Jak za starých časů, pánové, tradá!“
Tak už jsou zase jezdci čtyři,
zdá se, že náš svět k záhubě míří.

„Jak můžu dělat Apokalypsu,
když budu mít nejspíš pařát v gypsu?
Ty vole, Válko, ty jsi fakt buk,
no co se tváříš, nečum jak puk!
Teď vhodná chvíle pro váš plán není.
Jdu někam vyhledat ošetření!“
S těmito slovy Smrt se ztratil,
čímž naší trojici plány zhatil.

To be continued…

