Dva roky poté...

Oblíbené knihy a inspirace

Zaujetí hráče / Zaujetí hráčem

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
4. Června 2013, ročník 5, číslo 3



Obsah:

Dva roky poté... 4
Aglar

Oblíbené knihy a inspirace 6
Tindo

Ochránkyně přírody 8
Morghot

Zaujetí hráče / Zaujetí hráčem 11
Regisek

Zombie Walk Brno 2013 13
Lutus

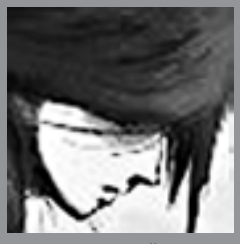
Noční běsi 14
Jon

Jazykový koutek DonSimona 15
DonSimon


Zrcadlový Šotek


Barbora „Enefa“ Mlejnková


Petra „Teranell“ Bedřichová


Eliška „Pavetka“ Žáčková


Hana „Felianne“ Loudová


Martin „Regisek“ Brabec

Ilustrace na obálce: Teatria
Autoři textů: Aglar, DonSimon, Enefa, Jon, Lutus, Morghot, Regisek, Tindo
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Alaric, Enefa
Ročník pátý, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 4. 6. 2013.

Našli? Nenašli.

Enefa

Překvapení. Někdo je rád a někdo ne. Moment překvapení mají rádi vítězní vojevůdci, ti poražení spíše naopak. Já jsem se v poslední době nestačila divit. Po setkání s Šotkem jsem byla překvapená, od té doby si na nás ta mrňavá potvora dává každopádně pozor. Pak přišlo milé překvapení v podobě nového sazeče, který se vrhnul do práce, jen s písmenky ještě trochu bojuje. Ale on je zkrotí ;-)
Tady je však tomu příjemnému konec. Asi se divíte, proč píšu o potvoře. Ten mrňavej, zákeřnej pazgřivec... Zkrátka, nemám pro něj slov.
Po incidentu s inkoustem zjistil, že zmizík je asi k ničemu (i když jako růžový zvýrazňovač teď funguje skvěle), takže se nejspíš zamyslel, dumal a bohužel i něco vydumal.
Ihned po uzávěrce si to Teranell zamířila k šupleti, vyzvedla papíry, dala je do tašky a doma chtěla začít korigovat. Kromě vrchního listu, který při bližším prozkoumání obsahoval jen opsanou teorii relativity, byly však všechny další prázdné.
Od té doby jsme převrátili celou redakci vzhůru nohama, papíry nikde. Všechny články v ... Měsíc práce tamtéž.

Omlouváme se za upocené, záplatované číslo. Stížnosti směřujte na havrana toho odporného, hnusného, ******, **********, ****** ... tvora.

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

Dva roky poté...

Zřejmě si teď ťukáte na čelo a říkáte si: Jaké dva roky poté? První SingleQuesty tu máme sotva něco přes rok a první zmínky o SQ jsou zase mnohem košilatější. Pokusím se vám to tedy na následujících řádcích vysvětlit a snad vám i přinést něco navíc.

První pokusy o SQ a jejich počátky skutečně sahají mnoho let nazpět. Sám jsem pochytil v červenci 2008 Shadowovu snahu o vytvoření SQ. Bohužel práce tenkrát ustaly skoro stejně rychle, jako začaly. Následně s velkým časovým odstupem problesklo několik kusých informací a ucelená přednáška Periho na megasrazu, ale pak bylo opět ticho po pěšině. Až na sklonku roku 2010 byla spuštěna soutěž o post administrátora přes SQ, kterou vyhrála Astralien. Jako nová administrátorka prošla editor, navrhla první změny pro lepší funkčnost a připravila spoustu dalších potřebných i méně potřebných věcí, které se mi tu nechce vyjmenovávat. Nakonec přibližně před dvěma lety otevřela editor i prvním autorům SQ, kteří se odhodlaně vrhli na svůj úkol.

Původní představa byla, že by se do dvou měsíců měly uvolnit první SQ. Tušil jsem, že to bude šibeniční, ale následující týdny a měsíce vedly k naprostému vystřízlivění a sejmutí růžových brýlí všem. Autoři věnovali svým dílkům hodiny času. Snaha vtěsnat některé své představy do možností editoru vytvářely tlak na další úpravy a vylepšení tohoto nástroje. Mnozí tvůrci pak po nějakém čase pochopili, že si vzali příliš velké sousto, neboť se jejich SQ již během několika lokací natolik rozvětvil, že jej nebylo možné dokončit dříve než v horizontu několika let. Čas mezitím plynul neúprosně dál. Přišli na řadu korektoři. Mnozí z nich teprve v tuto chvíli pochopili, do čeho se to nechali uvrtat. Mnozí autoři nebyli žádní češtináři mistři (a věřte mi, kvůli spoustě překlepů a chyb se některá díla stala přímo život ohrožujícími). Spousta editorů to raději vzdala, další raději zničili svá drahocenná zařízení, jako například klávesnice či pracovní stoly.

Jenže čas letěl neúprosně dál. Nespokojení a nedočkaví hráči se mezitím pokoušeli zjistit pravý stav věci s podezřením, že SQ jsou jen plané sliby. Nebylo se jim co divit, nakonec je uspokojilo až zveřejnění stavu prací několika málo děl. I testeři si prožili svá zklamání a pády. Představa, že testování je vlastně hrozná zábava, protože si daný příběh párkrát zahraji a jdu od toho, se ukázala naprosto scestná. Pokud podesáté procházíte tou samou lokací, abyste v té příští zkusili další možnost a výsledkem bylo, že vás to opravdu zabilo a jde se znova, protože vám ještě další tři možnosti čekají... věřte mi, je to ubíjející. Nakonec jsme se po devíti měsících porodních bolestí dočkali „jen“ čtyř SQ. Ten počet byl zklamáním nejen pro hráče, ale i pro administrátory.

Úvodní čtyřka ovšem dokázala, že to jde. Svým příkladem strhla nové autory do tvorby a současně položila před ty stávající novou výzvu, totiž využít získaných zkušeností k vytvoření něčeho dalšího. Problémy se ovšem objevovaly stále, a tak se v průběhu jara objevil pouze jeden SQ. Snaha o spuštění většího počtu SQ do megasrazu se sice nezdařila, ale vyústila k vydání dalších pěti příběhů do konce roku, již pod taktovkou mojí maličkosti.

Nový rok nám přinesl první vítěze soutěží **O nejlepší SQ** a **O nejlepšího pomocníka**, díky nimž se podařilo alespoň částečně ocenit práci lidí, kteří se poslední dva roky podíleli na realizaci SQ. Předem upozorňuji, že se jedná o pomyslnou špičku ledovce. Celkem se na spuštění deseti SQ podílelo devět autorů a dvacet šest pomocníků (spoluautorů, korektorů, testerů). Za jejich obětavou práci jsem jim nesmírně vděčen a budu velice rád, pokud se i někteří z vás rozhodnout



posílit jejich řady. Můj havran je vám k dispozici 24 hodin denně, 365 dní v roce.

Plánovanou novinkou je nahození nového grafického zpracování nabídky SQ. Díky němu byste měli mít možnost vidět, jak daný příběh hodnotili hráči před vámi. Snad vám to napomůže při výběru toho nejlepšího. Velký dík v tomto směru patří Tindovi, který provedl návrh onoho grafického provedení a navíc zajistil i návrh ikonek pro obě roční soutěže.

Současně se budeme snažit přijít s určitými vylepšeními, která by vám měla umožnit příjemnější a přívětivější procházení SQ. Hlavně se ale budeme snažit přinést vám aspoň stejný počet SQ jako v loňském roce. To už se nechte překvapit.

Měl bych pro vás dvě výzvy. Máte nějaké dotazy ohledně SQ, ať už jde o hraní či organizaci?

Zašlete mi je na havrana a já se je v následujícím čísle DM pokusím zodpovědět.

Tu podstatnější výzvu jsem si nechal na závěr. To, co v současnosti chybí autorům ze všeho nejvíce, je zpětná vazba od hráčů. Ano, existují známky, ale ty nemají pro autory příliš velkou výpovědní hodnotu. Napište recenzi, či jen stručné shrnutí SQ, který jste právě dohráli. Nepište nic obsáhlého, pěkně stručně na pár řádků, a zašlete to přímo na mého havrana. Vaše dílka budou postupně prezentována zde v DM a ta nejlepší mohou samozřejmě počítat s nějakou tou drobnou expovou odměnou. Dnes jsem pro úvod oslovil několik administrátorů a zde jsou jejich reakce a odpovědi:



„Hrajete nebo jste již v minulosti hráli nějaký SQ? Pokud ne, co by vás přimělo k tomu, abyste si nějaký zahráli?“

DonSimon:

Bohužel ne, už delší dobu trpím výrazným nedostatkem času, a tak ten, co mi zbývá pro DA, věnuji téměř výhradně administrátorským povinnostem. Na hraní se pak už nedostává.

Bylo by tedy třeba úbytku jiných povinností.

Dawon:

Něco jsem v minulosti zkoušel, v současné době ale bohužel není moc čas. Jinak bych si třeba něco zahrál. Za stávající situace nezvládám ani hrát v běžných questech.

Radulesku:

Odehrál jsem asi dva až tři SQ, vybíral jsem si spíš ty kratší, abych při nekaždodenním hraní udržel v hlavě děj. Neosvědčila se mi praxe zkusit to nejdřív s méně důležitou postavou a pak to projít znovu a lépe s tou důležitější, protože jsem až pak zjistil, že kvůli omezením na postavu se tam s ní nedostanu. Jinak je to dobré, další možnost, ale abych se přiznal, tak mě to po těch dvou až třech pokusech neoslovilo natolik, abych si našel chuť jít do dalšího. Nenastal takový ten wow efekt.

Aglar:

Asi by bylo divné, kdybych tu napsal, že ne, ale situace je trochu složitější. Úvodní čtyři SQ jsem odehrál všechny několikrát. Missing Blood jsem si nechal na dobu, kdy na něj budu mít víc času, a k tomu ještě nedošlo. Další SQ jsem sice testoval a procházel při expovém ohodnocování, ale k jejich hraní mi chybí čas. Takže možná jednou, až usednu do admin důchodu a zapomenu všechny ty kličky a dějové linie jednotlivých příběhů… No, už se na to moc těším.

Oblíbené knihy a inspirace

Jaké jsou vaše nejoblíbenější knihy? Jsou pro vás inspirací při hraní na DarkAge?

Lodka:

„Samozřejmě klasická fantasy na styl Tolkiena. Ideální jsou pro mě delší série, kde se vyskytují pořád ty stejné postavy. Také ocením, když je kniha logicky rozdělena na menší části, než jsou jen kapitoly. Je to přínosné třeba při jízdě tramvají, když mám jen chvíli a nestihl bych přečíst delší text. Právě teď mám rozečtené Trpaslíky od Markuse Heitze. Kdybych měl zmínit nějakou knihu mimo klasické fantasy jako tip pro ostatní, tak uvedu asi Noční hlídku a následující dva tituly ze série od Sergeje Lukjaněnka.

Své nejoblíbenější knihy beru jako základ pro povědomí o klasické fantasy, ve kterých se jako hráč na DA pohybuji. Nemůžu říci, že bych vzal nějakou postavu z knihy a hrál přímo za ni. Vždycky je nutná určitá modifikace, aby to bylo hratelné. I tak mám jen jednu postavu vytvořenou tímto způsobem, která mi zůstala ještě z mých začátků. Pozměnil jsem ji ale tak, že se už předloze skoro vůbec nepodobá. Ty pak pocházejí už jen z mojí hlavy, i když mě určitě něco podvědomě ovlivnilo.

Něco jiného je tvorba vlastního světa pro budoucí questy a výcvik. Tady jsem se nechal inspirovat z mnoha knih a nakombinoval to tak, že vznikl unikátní svět. Jako příklad uvedu jakési barevné aury magicky nadaných lidí ze série Ulldart: Doba temnoty od již výše zmíněného Markuse Heitze nebo magickou bariéru, která je symbolickou kopií Zdi z Písní ledu a ohně od George R. R. Martina.“

Bizarro:

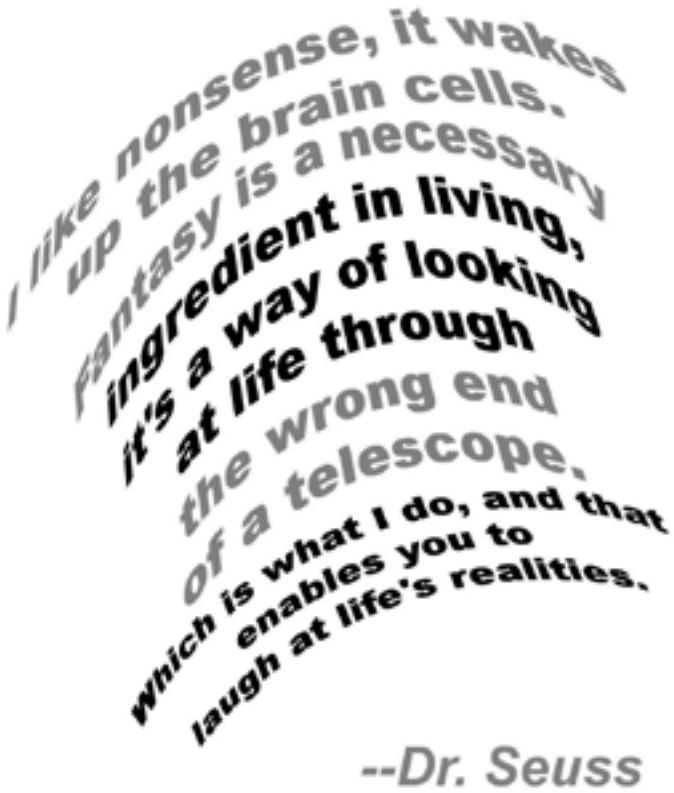
„Z prostředí fantasy je mým oblíbeným dílem sága Píseň ledu a ohně od George R. R. Martina. Je to sice hodně obsáhlé čtení, ale určitě stojí za to. Líbí se mi občas dost kruté dějové zvraty, vykreslení jednotlivých charakterů, využitý svět a tak dále. V mém žebříčku se ale nejvýše nachází kniha Andělé a démoni od Dana Browna. Líbí se mi to předestřené tajemno, kdy až do poslední chvíle nevím, co stojí v pozadí dané záhady, a následná pointa, která veškeré moje úvahy o řešení pošle rázem do kytek :)“

Hulda:

„Abych se přiznal, knihu, která by mě opravdu bavila, jsem už nějakou dobu nečetl. Musel jsem dohánět povinnou četbu ve škole, a ta se čte v mnoha případech opravdu špatně…

Ale zpět k otázce. Mezi nejoblíbenější knihy bezesporu patří trilogie Pána prstenů, nebo třeba soubor povídek od E. A. Poea či dalších, spíše hororově zaměřených autorů. Tento typ příběhů mne opravdu baví a moc se mi líbí.

Je to pro mě inspirace? V nějakých ohledech určitě ano, vliv tu určitě je, ale myslím, že to dělá jen takový kosmetický dojem, příliš toho nevyužívám. Možná, že jednou přímo použiji nějaké prostředí v questu, nicméně to je hudba budoucnosti.“







Kosi:

„Knihy dnes již téměř nečtu, dřív to ale byl můj denní chleba.

Nejradši mám sci-fi, zejména uctívám Karla Čapka (toho mám přečteného kompletně), který předběhl v ledasčem dobu (Válka s mloky, Krakatit).

Inspirací při hře mi nejsou ani tak knihy nebo filmy, jako především PC hry. Ty totiž dneska hraju místo čtení! :)“

Townie:

„Nepatřím mezi lidi, kteří toho z fantasy literatury přečetli mnoho. Mohl bych vyzdvihnout maximálně čtyři autory. Když opomenu paní Rowlingovou, přidal bych Terryho oodkinda (Meč Pravdy), Alexeje Pechova (Kroniky Sialy) a Katharine Kerrovou (Kouzlo dýky). Pak možná Roberta E. Howarda, autora Conana. Mám rád fantasy meče a magie, ale i středověká fantasy ruského spisovatele mne oslovila. V mnohém mne inspirovala právě zlodějova sága od Pechova nebo Meč Pravdy od Goodkinda. Nemyslím konkrétní děj, ale provedení, charakter postav, jejich jednání a vliv na děj samotný. Knihy jsou rozhodně úžasnou inspirací a dotváří lidskou kreativitu a představivost, všem čtení doporučuji. Je to bezva uvolnění a posilnění fantazie.“

Arborius:

„Posledních deset let jsem strávil hlavně v zajetí vědeckých článků, skript a monografií a beletrii jsem dost zanedbával. Obecně mám však rád třeba knížky od Chucka Palahniuka nebo univerzum Pána prstenů, obzvláště baladu o Túrinu Turambarovi. Za jeden z nejlepších příběhů pak považuji ten, který je vetkán do hry Planescape: Torment.

Myslím si, že informace, které během života načerpáte, především ovlivňují to, kým jste, a u příběhů, které vás dojmou, nebo na vás jiným způsobem zapůsobí, to platí dvojnásob. Osobně nedokážu moc hrát za postavy, které by mi byly úplně proti srsti. Vím, že by mě to nebavilo. Inspiraci tedy vidím hlavně ve způsobu tvorby postav a jejich přesvědčení.“

Ochránkyně přírody

Ahoj, Yavanno!
Pěkně ti děkuji za přijetí pozvání k rozhovoru. Tady na DarkAge jsi už dobrou chvíli, takže tě asi nemusím příliš představovat. Vstupme však do toho hezky popořádku: Jak to všechno začalo? Co nebo kdo tě přivedl/o k DrD a na DA?
Ahoj, Morghote,
nu, máš pravdu, ještě chvíli a dostanu inventární číslo. Jak to vše začalo? Nenápadným rozhovorem s Devlinem na úplně jiném serveru. Povídali jsme si tehdy o zájmech a o psaní a dostali se až k DA. Paradoxem bylo, že jsem se sem pokoušela registrovat už dříve, ale systém mě odmítal přijmout, tak jsem to vzdala, abych sem opět doputovala o několik měsíců později a tentokrát již úspěšně.

Když uvádíš psaní jako jeden ze svých zájmů, hned se mi vybaví, že tě někteří považují za grafomanku. Aneb najde se větší milovník psaní než ty? :-) Ztotožňuješ se s jejich názorem?
Zcela určitě najde, a mnohem schopnější, stačí se ohlédnout do historie.
Nepovažuji se za grafomana. Psaní je pro mě druhem relaxace. Co pamatuji, tak jsem milovala a miluji příběhy, ale musí mít duši.

Zmiňuješ schopnější autory, nick Yavanna určitě mnohým čtenářům Tolkiena zní alespoň povědomě. Hlásíš se touto formou k profesorovým dílům? Proč zrovna přezdívka podle této Valar?
Nebudu zastírat, že J.R.R. Tolkiena považuji za zakladatele fantasy a je jedním z mých nejoblíbenějších autorů. Právě jeho Pán prstenů mě přivedl k tomuto žánru.
Proč právě Yavanna, ani nevím. Snad je to proto, že ona je stvořitelkou a ochránkyní života.



Zůstaňme ještě u autorů. Kdo další? Kteří se ti stali vzorem a proč?
Tak to by byl dlouhý výčet jmen.
Z těch, kteří mě oslovili asi nejvíce, je to Terry Pratchett s Úžasnou Zeměplochou, který dokázal fantasy vtisknout humornou podobu. Jeho humor je inteligentní a neuráží, přesně takový, jakého si cením.
Dále určitě Markus Heitz a jeho Trpaslíci. Autor zde nádherně ztvárnil celou historii a svět těchto úžasných stvoření, tvrdých jako skála, v níž žijí, a přesto milujících a cenících si cti.
V neposlední řadě nemohu zapomenout na Alexeje Pechova a Kroniky Sialy. Zde autor vsadil na silný příběh s postavou, která je už na počátku schopná a má něco za sebou. Řekla bych, že se autor hodně inspiroval pravidly DrD a stvořil zloděje takového, jak já si ho představuji.
Myslím, že nemá smysl pokračovat dalšími spisovateli, protože můj okruh zájmů je široký, ač je spíše zaměřen na časy dávno minulé a starobylé kultury, jež po sobě zanechaly významnou stopu v našich dějinách.

Když mluvíš o starých kulturách, napadá mě hned Single Quest s názvem Tajemství Senbiho hrobky, který pochází právě z tvé dílny. Co tě fascinuje na starověkém Egyptě? Když se ohlédneš zpátky na tvorbu SQ, jsi schopná zhodnotit, kolik času jsi u něj strávila?
Starověký Egypt byl vyspělou kulturou v dobách, kdy zde ještě lidé ani netušili, že existuje písmo. Zajímá mě jejich propracovaný společenský systém, zemědělství, výroba, náboženství a celkové poodhalování tajemství vzniku této jedinečné kultury.
Další nové archeologické objevy odhalují další a další poznatky. Poukazují na postupný vývoj, který dospěl až k zániku, když se nechali zaslepit vlastní velikostí.
Celkově je tvorba SQ náročná záležitost. Kdybych to měla shrnout, asi by to byly tak dva měsíce nepřetržité práce.

Klobouk dolů. Co jsou podle tebe významná úskalí tvorby příběhů pro jednoho hráče? Dostala ses už někdy do bodu, že sis opravdu nevěděla rady, co a jak?
Největším úskalím je samotný editor :-D Je pravdou, že na něm už bylo provedeno hodně úprav, ale práce v něm je stále zdlouhavá a náročná. Ty máš ovšem na mysli spíš úskalí příběhu.
Tady bych řekla, že je to hlavně šíře rozvedení příběhu. Držet se hlavní linie, ale zároveň dopřát postavě různé možnosti projití příběhem, protože i malá odbočka znamená spoustu lokací a nastavování navíc.
Na velké dobrodružství, kde by hráč mohl se svou postavou postupovat po rozličných liniích, by bylo potřeba celého týmu lidí.
Ne, co se týče děje tak ne. Spíše byl problém v tom, jak linie skloubit, aby se sešly na některé uzlové lokaci a text seděl na všechny odbočky, odkud tam postava může přijít.



Přesuňme se nyní k samotnému PJingu. V posledních třech letech si držíš ocenění Nejaktivnější oficiální vypravěč. Do toho hraješ v sedmi questech, vedeš čtyři příběhy a dva výcviky. Kde bereš inspiraci pro své příběhy? Prozradíš nám své know-how, jak si co nejlépe rozvrhnout čas?
Inspirace přichází sama. Mohu prozradit, že v hlavě mám připraven další quest, který by měl být zaměřen na zkušené hráče a postavy. Myslím, že i svět by mohl být zajímavý, protože bude trochu jiný, než jak ho známe.
Ale to je překvapení na dobu, až dokončíme některý ze současných příběhů.
Já tomu věnuji dvě až tři hodiny času denně, převážně po večerech, pokud není na programu nic důležitějšího.
Vzhledem k tomu, že příběhy, v nichž hraji, se pohybují zvolna, není to až tak velký nápor.

Všiml jsem si, že ve svých příbězích občas využíváš zkušeného hráče v roli NPC nebo všeobecně jako vzor pro ostatní hráče, aby věděli, jak psát. Kdyby měl někdo ze čtenářů zájem ti takovou postavu nabídnout, jak tě může zaujmout? Jaká kritéria by měl takový jedinec splňovat, aby ti mohl touto cestou pomoci?
Záleží na tom, o jaké NPC se jedná, kolik je toho daného mnou. Určitě teď promluvím za všechny PJ, když řeknu neotřelá historie, dobře sepsaný a hratelný charakter, nejlépe nějaký svérázný.
Také záleží na tom, o jakého člověka jde. Zda je spolehlivý, zda si spolu sedneme a vzájemně si vyhovujeme. Zda jemu vyhovuje postava, již by měl hrát, a svět, v němž se nachází.

Až budeš zakládat ten další příběh, už nebudeš muset psát ani verbíř, protože hráči si vše potřebné přečtou tady ;-) Už je to rok, co ses stala drahou polovičkou naší Vědmě.Něco nám na ni práskni! Jak vám to klape u hádanek a co se od tebe vyžaduje?
Vědma si pochvaluje hádanky, které jí chodí. Otevírám zprávy a rozhoduji, které stojí za to předložit ke schválení, protože ne všechny lze přijmout, s některými by mě vyhodila. Jiné doporučím upravit.
Přijímám i žádosti neúspěšných hadačů, kteří byli s odpovědí odmítnuti. Mnozí oprávněně, ale najdou se i tací,

jejichž prosby jsou odůvodněné. V takovém případně Vědmu přemlouvám, aby ze své přísnosti slevila.
Když je vše protříděno a stůl čistý, jen oznámím výsledky a rozdělím zasloužené odměny.

Pokud jde o soutěž o nejpovedenější hádanku, jsi ochotná nám říci pár čísel? Zajímalo by mě, kolika lidem za měsíc průměrně hádanky vracíš, kolik rozdělíš za měsíc expů a jaká jsou kritéria pro hodnocení povedených hádanek.
Nemám ráda průměry, jsou to prakticky vždy zavádějící čísla.
Záleží na tom, jaké hádanky uživatelé pošlou. Už se mi stalo, že jsem z osmdesáti hádanek ponechala sedm, a také třeba ze čtyřiceti vrátila pouze jednu na úpravu.
Hádanka především musí odkazovat na jednu určitou věc. Měla by ji nějak charakterizovat, aby se dalo odvodit, oč de. Hádané slovo se nesmí objevit v textu. Hádanka musí mít logický základ, v neposlední řadě se také musí rýmovat a nesmí v ní být obsaženy žádné vulgarismy.
Kolik se měsíčně rozdělí expů, se různí. Když se ohlédnu za minulým rokem, Vědma rozdala za půl roku 590 expů. Tedy sečteno, vyděleno a podtrženo – „nehezkým" průměrem tak kolem sta expů měsíčně.

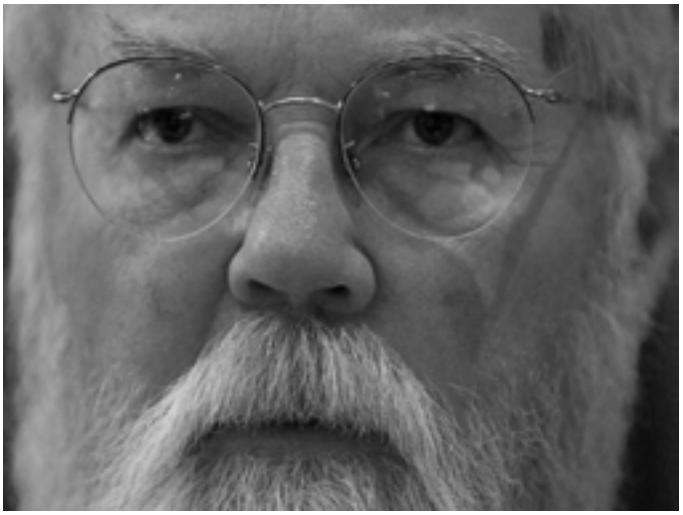
Díky! Když jsme u těch mimoherních aktivit serveru, co říkáš na zobrazování hodnotitelů +/- u příspěvků na fórech?
Já zobrazování vítám. Bude teď mít mnohem větší váhu, když se lidé ke svému názoru přihlásí.

Pár lidí tě naprášilo, že ráda cestuješ. Slíbil jsem, že se ti nebudeme šťourat do soukromí, ale přesto mi nedá nezeptat se, které do kterého dosud nenavštíveného místa by ses ráda vydala.
Asi tuším, kteří lidé to byli :-D
Zajímavých míst, která jsem nenavštívila, je spousta. Máš však pravdu, že jedno z nich je na předním místě, a to Peru.

Proč zrovna Peru? Přitahují tě Inkové a jejich památky?
Ano, souvisí to s mým zájmem o starobylé kultury a jejich památky, i když v tomto případě jde také o přírodní krásy, neboť je to rozmanitá země, mimo vysokých hor nabízí i prales a poušť. Ovšem okružní cesta po této zemi je pro mě cenově nedostupná, tudíž zůstává jen u toho snu.
Možná se ti jednou poštěstí přece jen se tam dostat.
Než skončíme, rád bych se zeptal na věc, k níž mě inspiroval pohádkový příběh malé dívky, která měla schopnosti vyčíst z knihy určitou postavu a zhmotnit ji do lidského světa. Kdybys tou dívkou byla ty, kterou knižní postavu bys chtěla do života vyčíst?
Tak to nevím, asi žádnou. Postavy jsou těmi správnými jen ve svém světě, a tak by to také mělo zůstat.

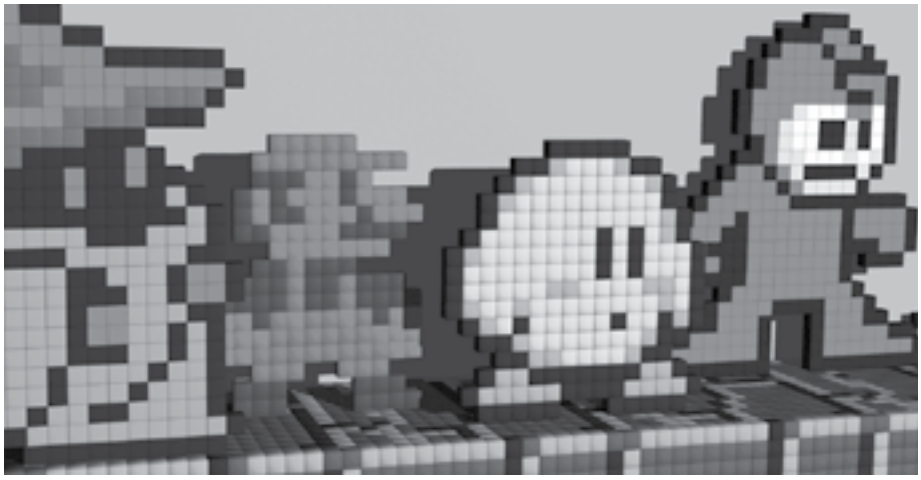
Dobrá tedy, děkuji ti za tvůj čas, který jsi mi věnovala, a přeji další radost ze hry tady na DA! Na závěr bych tě poprosil o nějaký oblíbený citát jako malou třešničku na dortu.
Díky. Tobě přeji hodně zajímavých rozhovorů s neméně zajímavými lidmi.
Oblíbených citátů mám více, ale tenhle mluví za všechny.

„Věřím, že fantazie je silnější než vědění.
Že mýty mají větší moc než historie.
Že sny jsou mocnější než skutečnost.
Že naděje vždy zvítězí nad zkušeností.
Že smích je jediným lékem na zármutek.
A věřím, že láska je silnější než smrt."
Robert Fulghum



Zaujetí hráče / Zaujetí hráčem

K sepsání tohoto článku mě vedla Pavettčina otázka na Hráčích sobě. Pro případ, že někdo z čtenářů dané fórum nesleduje, stručné shrnutí: Původní otázka zněla: „Jakým způsobem zaujmout hráče? Jak jej vtáhnout do hry?" Následoval rozšiřující komentář: „Při hraní naživo jsem používala prvky historie. Na konci sezení jsem se potom ptala, co od hry očekávají, a co by se jim příště líbilo. Nemluvě o faktu, že dříve či později jsem poznala hráče a dokázala jsem odtušit, na co a jak bude přibližně reagovat. Jenže..."



Jenže při hraní přes internet se lidé obvykle neznají a možnosti osobního setkání bývají omezené. Mimochodem, všimli jste si, že hraní po internetu je fenoménem hlavně obyvatel středně velkých měst? Sice jsem na dané téma žádnou studii ještě neviděl ani nedělal, ale určitě by nebylo na škodu tuto oblast zmapovat. Hlásí se někdo dobrovolně?

Dále Pavettka hořekovala nad tím, že historie jsou relativně krátké a naráží na známý problém, že když člověk nemá dostatek informací o daném herním světě, sepsáním dlouhé historie spíše ukáže svoji neznalost. Holt bez historie světa, po Charakterovi je veta. Vymýšlet si můžeš různě, dopadne to ale nuzně.

Samozřejmě se pak hráč při psaní každého příspěvku nalézá v trochu jiném duševním rozpoložení, někteří jedinci dokonce mohou svůj textík ladit vyloženě podle počasí...

Pro naše nejmenší jen to nejlepší

GM si mnohdy své hráče rozmazluje. Pokud se sejde dobrá parta hráčů, tak příběh odsejpá, hráči se doplňují, jsou proaktivní a všechny hra baví, dokonce i chudáka GM, potom GM rád tvoří nové příspěvky a přemýšlí, jak je co nejlépe podat, aby nešlo o prostý text jedné epizody v životě hrdiny, ale aby příspěvek byl co nejvíce ozvláštněný a vskutku měl nějakou tu přidanou hodnotu (za kterou si GM sice nekoupí rohlíky, ale hráčskou přízeň už třeba ano). Pro každého GM (pokud zrovna nemá nekreativní období) je aktivní hráč doslova požehnáním a mnohdy i zdrojem inspirace.

Ne všichni GM totiž vypráví příběh jen pro až narcisticky chorobné zaujetí svým vlastním světem. Najdou se i tací, kteří vyprávějí příběh pro hráče, vedou s ním dialog. Pokud se pak podaří provázat právě zaujetí hráče příběhem a ze strany GM zaujetí hráčem (nebo přinejmenším charakterem, který hraje), jedná se o nejlepší cestu budování questu za pomoci posilování pozitivní zpětné vazby.

Jestliže bude hráč příběhem skutečně zaujat, bude o něm přemýšlet dopředu, a to nejen při samotném odepisování. Jeho příspěvky budou více vnitřně konzistentní a nestane se, že by odpovědi podléhaly výkyvům počasí (nedej bože kulinářskému umění školních kuchyní a menz). Totéž platí v obráceném gardu i na GM.

Samozřejmě, každý příběh nakonec skončí, ale vzájemné zaujetí je jeden ze způsobů, jak se dopracovat k tomu, aby příběh doopravdicky skončil, místo toho, aby vyčpěl, vyprchal.

Z nebeských výšin zpět ke strojům

Samozřejmě, plkat nad abstraktními tématy, jak jsme si předvedli výše, lze až nehorázně dlouho, ale každého GM, který se tolik nezabývá ideály (a reciprocita je pro něj latinská nadávka), by zajímalo, jakými prostředky toho dosáhnout v praxi. Pomiňme „drobnost", že nejlepším zaujetím pro hráče by měla být hra samotná, a věnujme se doplňujícím materiálům. Nejsou sice zcela nezbytným, nicméně však rozhodně příjemným zpestřením sahary pokryté textem.

Je samozřejmé, že GM, který se snaží o nějaké to „seriózní hraní", pravděpodobně daný problém už řešil. Mnozí si vypomáhají obrázky, ostatně galerie nejen s fantasy tematikou zaplevelují celý internet, takže je rozhodně z čeho vybírat. Kromě notoricky známého Deviantartu existují i mnohé další weby, například http://fantasyartdesign.com/. I strýček Google přímo hoří nedočkavostí, aby mohl pomoci při hledání těch nejlepších obrázků, které budou dostatečně přesně odpovídat pocitům, jenž chce GM hráčům zprostředkovat. Dalším z užitečných nástrojů je tytrubka a její videa, od trailerů přes klipy až po parodie, všechno

na jednom místě, stačí jen klikat a pak to předestřít hráčům. Bylo by nicméně vhodné, kdyby hráč spolupracoval, a před každým svým příspěvkem se znovu podíval na ony doplňující materiály, aby se znovu co nejlépe dostal do světa, ve kterém píše a žije si právě to svoje dobrodružství.

Fungovat mohou i další materiály, jde jen o to, aby na daná pravidla přistoupili také hráči. Oduševnělé melancholické básničky tedy ano, klidně i kýčovité fantasy obrázky, ale pokud se mezi hráči vyskytne cynická příšera, místo navozování atmosféry nastoupí vytyčování hranic, uzavírání se a nevraživost. A že osobní nevraživosti přenášené po drátech dosahují mnohdy nehorázných rozměrů (kterých by v reálném světě stěží dosáhly), to asi není potřeba dvakrát zdůrazňovat. Je proto zcela vhodné nějakou rozumnou domluvou odhadnout ještě před hrou samotnou, co jsou hráči zač, a podle toho koncipovat i ladění psaní a doplňkových materiálů. Tady se bohužel nedá uplatnit žádná jednoduchá metoda, nicméně existuje jedno léty ověřené Pravidlo poloviny. To říká, že z těch hráčů, kteří na začátku vypadají použitelně, bude dobrá polovina nakonec k ničemu. Totéž mohou hráči uplatnit i vůči GM.

Osnova (?)

Zcela určitě lze všem GM doporučit, aby při tvorbě světa i jeho jednotlivých epizod a samotných příspěvku postupovali podle určité osnovy. Osnova jim pomůže obsáhnout celek, s tím, že pak bude mnohem jednodušší soustředit se na jednotlivé detaily, ale neztratit se v jejich záplavě. Jakou osnovu si ve finále vytvoříte, je jen a zcela na vás, ale jakožto vhodná inspirace může sloužit například členění u předpřipravených dobrodružství pro Shadowrun.

Zde je k nalezení vždy úvodní povídka, určená jen a pouze pro GM, a pak teprve začíná vlastní příběhová story určená i pro vlastní hraní. Ta je rozdělena do kapitol po jednotlivých scénách, které jsou následně členěny na:

Scan this: bleskové shrnutí dané scény (obrazu)

Tell it to them straight: výběr textu, který může být přečten (reprodukován) hráčům přímo tak, jak je napsán, pojednávající o dané lokaci. Jedná se o určité „příběhové minimum."

Behind the scenes: charakteristika událostí, které hýbou scénou. Kdo, kde, s kým, proč a za kolik, motivace, tajnosti a specialitky. Tedy přesně to, co by GM měl vědět, aby dokázal správně reagovat na široké spektrum nepředvídatelných událostí ze strany hráčů.

Pushing the envelope: aneb jak hráčům ještě víc zavařit, aniž by to narušilo logiku scénáře.

Debugging: návrhy, jak usměrnit dobrodružství zpět na příběhovou linku, pakliže hráči někde ztratili stopu.

Places of Interest: lokality objevující se v daném obraze, včetně základních popisků a hodnocení.

Grunts and Moving Targets: seznam nehráčských charakterů určených pouze pro danou scénu.

Jak si který GM udělá svůj příběh je ve finále na něm. Různým hráčům vyhovuje různý přístup. Otázka dnešní uspěchané doby by ale měla znít trochu jinak: jak ušetřit čas při tvorbě světa/NPCčeka/doprovodného settingu/whatever, ale tak, aby při tom neutrpěla kvalita výsledného díla (v našem případě kvalita hry)? A o tom, snad, někdy příště.



Zombie Walk Brno 2013

Kdo si počká, ten se dočká. A ve věcech spojených se smrtí to platí dvojnásob. Tentokrát jsme se dočkali radostných svátků plných zajíčků, vajíček a domácího násilí, to vše abychom oslavili jedno dávné umučeníčko. Jenže tohle umučení má jednu zvláštnost – totiž, že hlavní hrdina po třech dnech vstal z mrtvých. Proč by se ale měl bavit jen a jen on?

Takže znova – kdo si počká, ten se dočká, a tak se i Brno konečně dočkalo svého prvního Zombie Walku. Kdo zabloudil večer ve středu 28. března na Zelný trh, toho čekala zajímavá podívaná. Kolem kašny Parnas se zimou klepalo něco přes čtyři sta nebožtíků. Většina z nich již byla kompletně vyparáděná z domovů, někteří ještě na místě ladili poslední detaily masek. Mezitím se davem proplétali organizátoři v oranžových vestách (někteří též stylově namaskováni) a sbírali účastnické kartičky.

A co zde všichni ti dobří lidé chtěli? Myšlenka Zombie Walku je jednoduchá a koneckonců především pražští čtenáři s ním zajisté mají dost vlastních zkušeností.



Sininen

Jak název napovídá, jedná se o zombíky, kteří někam jdou. To je takřka vše. Takový zombík má ale oproti vám, milí živí čtenáři, poměrně specifický způsob chůze a také dost specifický slovník. Jediné povolené slovo bylo „MOZKY!“ popř. anglická varianta „BRAINS!“, ale uznejte – komu by to nestačilo, když má k dispozici také různé chrapotění, vrčení a další zábavné neartikulované zvuky. Když už jsme u toho výčtu zvláštností, zmínil jsem specifický apetit?

Trasa prvního Brněnského Zombie Walku vedla ze Zelného trhu přes Masarykovu ulici na Náměstí Svobody, následovalo Moravské náměstí, Lidická a park Lužánky. Celkem tedy procházka asi na kilometr a půl. Kilometr a půl šourání se, natahování chtivých rukou vstříc chutným kolemjdoucím, netrpělivého cinkání a následného pořvávání „Zombíci, uhněte šalině!“ a pohledu na zátylek vousatého muže, do jehož obnaženého mozku bylo zapíchnuto brčko.

Zrcadlový šotek:



„A není to trochu únavný běhat někde po smrti?“

Někteří zúčastnění, kteří si dělali masky z latexu, dosáhli vůbec pozoruhodných výsledků.

Po podobných akcích bývá dobrým zvykem pořádat i nějakou afterparty. V klubu Melodka si už zúčastnění s pouhým chrčením a vrčením nevystačí. Ona totiž není žádná sranda si s tímto sortimentem objednat pivo. Několik odvážných nemrtvých, kteří se odhodlali jít s hnijící kůží na trh, se zúčastnilo soutěže o nejlepšího zombíka. Srdce poroty si soutěžící měli získat během tří kol. V prvním se představili, povyprávěli, jak zemřeli.Druhé kolo bylo kolo vědomostní, tematické (filmy, PC hry, Rob Zombie), a do závěrečného hodnocení se pravděpodobně vůbec nepromítlo. Poslední kolo byla volná disciplína. Dočkali jsme se básně Zdechlina, striptýzu, umělecky ztvárněného kanibalismu a nakonec jeptišky, která se do všech přítomných pustila za jejich hříšnost, jednomu z přihlížejících vlepila facku a za skandování zfanatizované části davu „ukaž kozy, ukaž kozy!“ celou soutěž vyhrála. Přestože je neukázala.

Závěrem snad jen vyslovit uznání a poděkování organizátorům. Doufám, že se při této příležitosti znova za rok sejdeme, bude nás zase o pár bledulínů víc a tentokrát nebude taková kosa.



Sininen



Morna

Noční běsi

PROLOG:
Opilí lidé, opilá slova. Řeč, co jde těžko z úst, těžkopádná a stěží dobře srozumitelná. Jeden a Druhý, přátelé.
„Zarecituj něco."
„Nechci, bylo by to vo spánku a hnusu a hrůze."
„Nevadí. Zarecituj."
„Máš rád takový věci? Strach a hnus?"
„Moc rád."
„Tak jsi úchyl."
„Jo, no. Ty se totiž stýkáš se samejma úchylama."
„Běž do prdele."
„Tak zarecituj."
„Zalicituj."
„Cooo?"
„Řekni cenu. Jak moc by sis toho cenil, kdybych zarecitoval?"
„Nabízim teda svůj neskonalej obdiv."
„Neskonalej obdiv k cizímu strachu?"
„Jo."
„Tak běž do prdele."
Nalili zase něco vodky, nebo čerešně, nebo co to zrovna pili. Už si nepamatuju. Hned to vypili. Ten Druhý ale nikdy nezarecitoval, co chtěl ten První slyšet. Až teď.



Jezinka

Neexistující, přesto notoricky známá krajina.
Její obyvatelé, tví přátelé i nepřátelé,
ti dávají sbohem a mizí jejich obličeje.
Jsi na posteli; místo snu – reálná atria.

Z perspektivy dna rakve se díváš na svůj dávno zasypaný hrob.
Prostě tma jako v prdeli.
Jsi vězněm v polobdění, ve změti point tě zavřeli.
Cítíš, že nezadržitelně padáš níž a níž,
někam, odkud je jen stěží návratu, kde i přes krev a pot
se divíš všemu,
kde není žádné rozuzlení, jen chaos obrazů a divných vjemů.
Zoufale si hledáš skrýš,
jenže jsou tady, pořád blíž,
a vyhnout se jim neumíš.



Jezinka

Jsi vzhůru. Víš to, ale nehýbáš se. Nemůžeš,
jsi paralyzován strachem.
To noční přízraky a běsi jsou tu zas, na dýchánku se svou obětí a starým brachem.
Máš otevřené oči, vnímáš je ostře a cítíš jejich chlad.
Jsi zbrocený potem a jejich nenávist je jako hmota.
Nakloní k tobě stinné ruce, chtějí tě osahat.
Černočerné obrysy, tvé peklo za života.

Chceš vykřiknout děsem, ale z hrdla ani slabý sten.
Jak dlouho tu jsou, netušíš. Chceš z toho ven.
Kdo jsou oni? Kdo jsi ty? Jsou tvým prokletím?

Stíny? Možná příznaky duševní nemoci? – Něco mezi tím?
Slyšíš jejich tiché hlasy.
Živí se tvým strachem asi.

Jsi bez moci. Je tma, ponuro a tklivo.
Do stěn buší křídly černobílá straka.
Je vystrašená a touží uletět...
...ale zlomila si křídla
o žlutošedou, chladnou zeď.



Jazykový koutek DonSimona

Už mnohokrát jsme společně probírali podobné tvary slov. Ta často ve spisovné češtině existují v obou variantách, ale mívají zcela odlišný význam. A právě to je i dnešní případ – na paškál si vezmeme slovesa „spravit“ a „zpravit“.

Zpravil mě o správě majetku

Sloveso „spravit“ znamená opravit, napravit, zlepšit či dát do pořádku. Použít ho můžeme například v obratech jako „Auto jsem si spravil sám“ nebo „Spravila by to pětistovka?“

Pokud naopak použijeme spojení „zpravil mě o svém plánu“, znamená to, že nás někdo o svém plánu informoval. Jedná se o lehce zastaralý a knižní, ale stále ještě poměrně často používaný obrat.

A na závěr ještě jedno podobné slovo: pokud chceme vyjádřit fakt, že je někdo správcem něčeho, použijeme sloveso „spravovat“ (zde varianta se „z“ neexistuje).