

AWAIN: PRAVIDLA A SKUTEČNOST

Awain je hra na hrdiny, vyvíjená někdy od roku 2004. Vychází ze hry Gawain, vytvořené Dušanem Janovským roku 1995.

Awain se liší od většiny LARPových her a to v několika oblastech, které budou probrány níže. Zásadní rozdíl je však v přístupu. Zatímco typická hra má svůj herní systém, svůj svět a do něj jsou zasazena určitá pravidla, u Awainu je to přesně naopak. Existují pravidla, která jsou velice komplexní a propracovaná a ty se pak implantují do konkrétní hry. Pravidla Awainu je tedy možné použít pro více různých typů her.

Pravidla tedy nejsou jen jakousi nezbytnou podporou hry samé, jsou samostatným subjektem. Jejich tvorba probíhá podobným způsobem, jako vývoj klasických stolních RPH her. Jsou udělána tak, aby obstála v jakékoliv situaci a v rukou jakýchkoliv hráčů. To má pochopitelně svoje nevýhody. Nepředpokládá se, že všichni hráči jsou zkušení, hra se snaží být neprůstřelnou a prostou mezer v pravidlech.

Při tvorbě pravidel se myslí na čtyři hlavní skutečnosti: propracovanost, předvídatelnost, týmovost, vývoj síly postav a originalita.

Propracovanost

Awain se stále snažíme zdokonalovat a vyvíjet. Systém prošel poměrně bouřlivým vývojem, kdy se zkoumaly všechny možné směry, kterými se hra může ubírat, aby byla co nejlepší. V rané fázi šlo hlavně o kvantitu, o vytvoření pestrého systému s mnoha možnostmi. V současné době je již dosaženo odpovídající kvantity (v počtu povolání, schopností atd.) a veškerá práce na pravidlech představují kvalitativní změny.

Základní filosofií je, že ve hře by mělo být jen to, co je 100% použitelné a co je navíc zábavné hrát. Pokud se během testování zjistí, že např. nějaká dovednost je málo použitelná nebo prostě nezábavná, jde ze hry pryč. Do dnešního dne proběhlo 23 her, takže k testování bylo spousta příležitostí. Další možností je, že dojde k jejímu sloučení s jinou schopností. Jen pro zajímavost: od první do současné verze bylo zrušeno přes 90 schopností a herních pojmů. Současná pravidla jsou druhá edice, verze 1.1. To je v součtu 21. verze pravidel. Pochopitelně neustálé měnění pravidel je pro hráče nepříjemné. Ale je to nutné zlo, aby hra byla skutečně dobrá. Celá první edice, tedy 19 verzí pravidel, byla v podstatě testováním. Současná druhá edice je již zcela komplexní a i když stále dochází ke změnám, tak jsou to jen drobné úpravy v rámci balancování povolání.

Předvídatelnost

Jedním ze základních charakteristik pravidel Awainu je, že jsou předvídatelná. Je to dáno obecným systémem, který nahrazuje speciální pravidla pro různé nestvůry, různá pravidla pro hráče a organizátory, složité a nestejněměrné systémy. Základní obecné systémy jsou vysvětleny na pár stránkách a jinak tvoří celá pravidla jen seznamy různých schopností, případně v bestiáři nestvůr. A opět všechny schopnosti fungují na totožné bázi. Hlavním důvodem pro toto řešení je zapamatovatelnost pravidel. Ta je prvkem, který je jinde dost často zcela opomíjen. V počítačových hrách nehraje žádnou roli, ve stolních RPH hrách je důležitější, ale i tam jde vše v klidu najít v pravidlech. Ale v LARPu je zapamatovatelnost zcela klíčová a v Awainu se na ní myslí primárně. Je potřeba udělat pravidla tak, aby nabízela mnoho možností a přitom nebylo potřeba listovat v pravidlech. Protože to prostě v terénu není možné.

Základním pojmem u schopností je tzv. typ dovednosti. Schopnosti, které to vyžadují, spadají do určitého typu a není si třeba pamatovat jejich parametry, pouze jakého typu daná schopnost je. Což je navíc na první pohled jasné.

Např. ve hře Gawain bylo potřeba si u každého kouzla pamatovat kolik stojí magů, na jakou vzdálenost se sesílá, jak dlouho trvá, jestli jde zrušit protikouzlem, jestli jde seslat s pravým jménem apod. V Awainu stačí vědět, že daná dovednost je „útočné kouzlo“. A hráč ví, že všechna útočná kouzla jdou aktivovat na 15 metrů, trvají okamžitě a jde se jim vyhnout pomocí záchrany. Stejně tak každý speciální útok jde použít jen na postavu v boji zblízka, není možno jej zrušit, pokud obránce speciální útok vykryje, tak útočník neztratí četnost jeho použití atd.

Další metodou jak zlepšit zapamatovatelnost pravidel, je používání pouze jednoduchých mechanismů. Neexistují například schopnosti, které způsobují nějaký efekt každým druhým zásahem. Nebo třeba schopnosti, které zraňují vždy za nějaký časový interval.

Awain nabízí hráčům výběr z velkého množství schopností (konkrétně 276ti dovedností, plus dalších schopností jako používání zbraní, čtení a psaní apod.). Pokud by si hráč měl vybrat z takového seznamu, pak by vybíral skutečně dlouho a takové množství schopností by si nikdy nemohl zapamatovat. Proto hra využívá systém povolání a ty ještě dělí dále na specializace. Hráč si vybere jedno z šesti základních povolání (případně pak jedno z devíti vyšších a tří arcipovolání) a v něm si zvolí specializaci. K dispozici pak má 20 dovedností, což už je množství, které lze bez problému přechít a zapamatovat si.

Týmovost

Každé povolání a specializace ve hře má přesně určenou svoji roli. Ta udává, co bude hlavní činností hráče během boje - některá povolání jsou dobrá na způsobování co největších zranění, jiná na léčení, oslabování nepřátel apod. To pochopitelně není vynález Awainu, ale systém přijatý z MMO her a novějších RPG her. Je to však mechanismus velice užitečný. Umožňuje každému hráči být stejně užitečným a přesto jiným způsobem. Stejně jako v MMO hrách, tyto role slouží hlavně k vzájemnému doplňování, stejnoměrnému rozdělení užitečnosti mezi jednotlivé hráče a důrazu na spolupráci mezi jednotlivými hráči.

Ve hře jsou tři skupiny povolání - povolání magie, meče a víry. První skupina slouží k proklínání a oslabování nepřátel. Druhá k likvidaci protivníků. A třetí pak k posilování a léčení spojenců. Každé povolání má roli ještě o něco konkrétnější a specializace přidávají další možnosti.

Kněží a druidi posílí ostatní spoluhráče, kouzelníci a čarodějové oslabí protivníky a bojovníci a zloději je pak snadno zlikvidují. Na hráčích je, aby používali všechny svoje schopnosti efektivně a co nejlépe k celkovému výsledku. Na rozdíl od jiných systémů se Awain nesnaží zabránit vzájemnému sdílení informací o schopnostech povolání, naopak účinná spolupráce a kombinování schopností všech povolání je zásadním herním prvkem.

Vývoj síly postav

V naprosté většině her postavy během času sílí. Přibývají jim nové schopnosti, jsou schopny řešit horší situace, případně porazit silnější protivníky. Ve většině LARPů je rozdíl mezi mocí začínající a končící postavy malý, oproti tomu v RPG hrách je postava na nejvyšší úrovni zpravidla bohem oproti začátečníkovi. Zvyšující se síla postav však obvykle není určena podle žádného klíče. Je buď dána pouhým zvyšováním číselných parametrů, nebo probíhá organicky, ale nevyrovnaně - různá povolání mají rozdílnou křivku moci. Typicky v DnD (do 4. edice) válečník je na začátku silnější než mág stejné úrovně, zatímco na vysokých úrovních je to obráceně.

Awain má oproti tomu jasně definovaný růst postav. Ve hře existuje osm stupňů, do kterých jsou rozděleny jednotlivé schopnosti. A co je důležité: v každém stupni je přesně určeno, co postav může dokázat. Například od třetího stupně jsou hráči schopni detekovat neviditelnost, existovat pod vodou, redukovat utržená zranění, vytvářet světlo apod. Vždy aspoň dvě povolání mají na daném stupni dovednost, která danou věc umožňuje. Ku příkladu od čtvrtého stupně jsou postavy schopny dostat se přes hradby. Umožní jim to kněz díky své dovednosti unášený

větrém, druid pomocí zázraku aspekt netopyra nebo bojovník využitím dovednosti pevnostní válka. Pokud hráči nemají s sebou kněze, druida, ani bojovníka (což je málo pravděpodobné, ale možné), tak je zapotřebí, aby si sehnali svitek nebo lektvar, který jim danou věc umožní.

Důvodem tohoto řešení je stejnoměrná distribuce moci mezi jednotlivé povolání, aby systémově byli všichni stejně schopní a tudíž jejich úspěch záležel hlavně na vzájemné spolupráci a správném použití schopností ve správnou chvíli.

Originalita

Velký důraz při tvorbě pravidel klademe na originalitu. Dlouhou dobu platil tvůrčí princip, že žádná schopnost se u žádného povolání nesmí opakovat, respektive že žádné povolání nesmí mít úplně stejnou schopnost, jakou má už povolání jiné. Od tohoto principu Awain ustoupil, když narostl počet specializací a ukázalo se, že některé situace se opakují a je nutné je řešit podobným přístupem. Ale přestože různá povolání/specializace mají schopnosti s velmi podobným efektem, stále by měly být dostatečně odlišné a unikátní.

Například postavy od pátého stupně jsou schopny bojovat s nehmotnými nemrtvými. Kouzelník to vyřeší tak, že promění hmotu meče na stříbro, které nehmotné nemrtvé zraňuje. Nekromant se oproti tomu sám změní na přízrak a může tak nestvůry zasáhnout. Nebo též od pátého stupně mohou hráči oživovat mrtvé. Kněz vytvoří bránu do záhrobí, pohybuje se (imaginárně) pod zemí a dotykem ruky může oživit mrtvého. Čaroděj chytne někde duši a výměnou za duši nebožtíka oživí jeho tělo. A druid povolá z podsvětí duši mrtvého do zvířecího těla. Postava tak bude nějaký čas běhat jako zvíře, než se opět změní na člověka. Tedy výsledek je vždy stejný, ale provedení různé.

Filosofie boje

Pravidla Awainu řeší téměř výlučně boj. Věci jako sociální interakce, ekonomika apod. ani řešeny být nemohou, protože systém je obecný a není navázán na konkrétní hru. Boj je tedy maximálně propracován tak, aby byl přehledný, pestrý a zábavný. A to jak v oblasti PVE - boj s nestvůrami, tak PVP - boj hráčů mezi sebou.

Základním prvkem bojového systému nejsou čísla, ale akce. Nejde o to použít nejsilnější schopnost, nasčítat bonusy ke zranění a převálcovat protivníky matematicky. Důraz je naopak kladen na taktiku a vzájemné působení nejrůznějších schopností. Každé povolání a každá dovednost mají svoje slabiny.

Všechny schopnosti lze nějakým způsobem rušit. Bojovník se kouzelníkovi ubrání tak, že jej během sesílání zasáhne mečem, kouzelník ochrání sebe nebo jiné před nepřátelským kouzlem tak, že sešle vhodné obranné zaklínadlo apod. Jde rušit i schopnosti během trvání. Pokud válečník aktivuje obranný postoj, je téměř nesmrtný, dokud jej někdo neodhodí z místa telekinetickým úderem.

Na všechny výše uvedené skutečnosti není třeba myslet a jde hrát bez nich. Ale pro hráče, kteří chtějí i trochu přemýšlet se nabízí řada možností, jak hrát nejenom zábavně, ale i efektivně.

Awain RPG

Awain není jen LARP. Je napsán pro použití jako LARP, i jako stolní RPG. Všechny dovednosti jsou použitelné v obou žánrech, pouze se občas liší jejich pravidlový popis. V RPG je navíc zapotřebí definovat několik číselných parametrů, které LARP nepotřebuje. Ale ty nijak neovlivňují jiné charakteristiky. Převod postavy z jednoho systému do druhého je tedy velice jednoduchý, respektive žádný.

To má řadu výhod i při hraní samotného LARPu. Hra jde uvést jako RPG a hráči se tak lépe ponoří do světa a do děje, než by tomu bylo, kdyby rovnou začali hrát LARP. Pokud je špatné počasí, tak jde kdykoliv hru dohrát formou RPG.

Stolní hraní probíhá pochopitelně i mimo LARPy a díky němu se jednak více rozvíjí herní svět a jednak umožňuje lepší testování pravidel.