KOMENTÁŘ TVŮRCE

Za devět let se toho hodně změní.
V roce 1989 představila firma FASA svět *Shadowrunu*. Splynutí dvou zcela odlišných žánrů – fantasy a kyberpunku (resp. bizardní utopie situované do blízké budoucnosti) – představovalo v naší branži odvážný krok. Svět fantasy obývají elfové a draci; je prostoupen magií a koncentruje se na konflikt mezi dobrem a zlem. Svět kyberpunku je temný a plný stínů; zbraně, stroje, manipulace s myslí a brutální represivní mocnosti čekají na to, až budou moci člověku uloupit duši. Ve světě zastíněném megapodniky a reglementovaném vládami již dobro neexistuje – pouze odstíny šedé a zla. Přes diametrální rozdíly mezi oběma těmito světy byli tehdejší tvůrčí tým FASA a především Jordan Weisman přesvědčeni o tom, že je možné tyto protiklady sjednotit v napínavém novém světě. Během dalšího návalu tvůrčí geniality se rozhodli nepoužít jako jeviště žádný fiktivní svět. Místo toho zvolili jako místo dění naši Zemi – s jejím historickým pozadím, všemi jejími strachy a trendy. Výsledkem této ideje je fiktivní pozadí, jež spojuje fantasy a science fiction dohromady při vytvoření jedinečného světa, který není ani jedním z nich a současně je oběma.
Ach ano, také vytvořili jednu hru.
A nyní se objevuje třetí verze této hry. Svět je tentýž. Rozdíl spočívá ve stylu a prezentaci – ach, a v několika případech se změnila i pravidla.
Proč by se mělo něco měnit? Odpověď je jednoduchá: museli jsme.
Před devíti lety byla největší konkurencí hry na hrdiny jiná nová hra na hrdiny. Nyní přichází konkurence ze všech oblastí – satelitních pořadů, internetu, počítačových her a interaktivních herních stránek. Něco, co bylo vytvořeno před devíti lety, aby se udrželo v konkurenci s ostatními hrami na hrdiny, nemělo ve skutečnosti šanci obstát před těmito novotami.
Tak jsme tedy změnili vše, co jsme změnit mohli.
Nová úprava, nový styl, nové nápady a nové perspektivy. To se poslouchá jako nějaká špatná reklamní kampaň. A také by tomu tak bylo, kdybychom to nemysleli tak zatraceně vážně. Devět let je dlouhá doba. Zatím se píše rok 1998; hra, která se odehrává v blízké budoucnosti, ve které se lidstvo setkává s magií a technikou, vypadá, jeví se a hraje se jako hra z minulosti. Tak jsme ji nově uspořádali, a přitom se řídili dvěma hlavními zásadami. Zaprvé, svět *Shadowrunu* je mocný, kreativní a životaplný – to byl již od začátku a měl by také takovým zůstat. Zadruhé, struktura knihy pravidel je staromódní a nesvádí lidi k tomu, aby se rozhodli pro *Shadowrun* – to se musí změnit!

Po dva roky jsem se *Shadowrunem* vstával a chodil s ním do postele, a přesto jsem stále nemohl nalézt některá pravidla. A když už byli základní knihou pravidel hry frustrování naši věrní fanoušci (stížnost, kterou jsem zaslechl vždy, když jsem byl na internetu, setkáních hráčů a v obchodech s hrami na hrdiny), nebylo možné získat žádné nové hráče. Byli jsme tedy jednoznačně přinuceni k tomu, abychom se zamysleli nad strukturováním a úpravou hry. Vedle dalších cílů, jež jsme si vytyčili, jsme chtěli především používat více příkladů, vytvořit novou kapitolu o herních mechanismech, podat související informace přehlednou formou a přetvořit kapitolu o výbavě tak, aby hráčům poskytla najednou všechny nutné informace. To se sice poslouchá hezky, ale ve skutečnosti to byla perná práce.
Během těch devíti let, co je tato hra již na trhu, jsme vydali několik knih pravidel, abychom pravidla korigovali, přizpůsobili a jasněji ozřejmili. V některých případech jsme rovněž vytvořili pravidla, která předtím neexistovala, ale byla nutně zapotřebí. Knihy sice splnily svůj účel, ale v dlouhodobé perspektivě jsme naráželi stále na tentýž problém. Pokud si někdo vzal k ruce základní knihu pravidel, neměl před sebou pravidla, která jsou ke hraní *Shadowrunu* zapotřebí. Pravidla pro matrix byla v jedné knize a pravidla pro riggera a sondy v jiné. Magie byla ve třetí knize a další pravidla byla přesněji vysvětlena ve čtvrté knize. Před lety možná lidem nevadilo koupit si několik knih, aby měli hru kompletní. Pokud ale dnes někdo řekne hráči her na hrdiny, že si musí koupit čtyři nebo pět knih, aby měl vůbec k dispozici nejdůležitější pravidla hry, může to stejně dobře zabalit a jít domů.
SR3 by se měl stát slabikářem shadowrunnera. Za tímto účelem jsme se museli podívat na pravidla z jiné perspektivy a zvolit nový styl. Museli jsme hráčům ukázat, jak se má *Shadowrun* hrát, jak se vytvářejí postavy a používají dovednosti. *Vám* hráčům jsme chtěli vysvětlit, co *Shadowrun* je a jak funguje. Je to *vaše* hra a my jsme museli nalézt cestu, jak *vám* ji zprostředkovat. Domníváme se, že čím více se budeme obracet na *vás*, čím více *vám* vysvětlíme zacházení s pravidly, tím více se *vy* budete bavit a tím více času budete *Shadowrunu* věnovat. A jak již jistě sami tušíte, byl to mimořádně obtížný úkol.

A nakonec jsme potřebovali také ještě novou podobu. Tým FASA pro ilustrace a grafickou tvorbu měl za úkol vytvořit nový vzhled – a tím také pocit, že tato kniha přibližuje svět *Shadowrunu*.
Poté, co bylo všechno tohle řečeno, nabízí se konečně otázka: máme nyní lepší výtvor? Mohu s plným přesvědčením říci: „ANO!“ Podoba a styl knihy propůjčují *Shadowrunu* nový vzrušující vzhled a zároveň graficky ilustrují, co shadowrun je, jak shadowrun probíhá a v jakém světě se odehrává. Pravidla obsahují příklady, které se soustřeďují na to, kým jsou postavy v rámci světa, co mohou dělat a jak to mohou dělat. I samotná nová pravidla, která jsme doplnili, činí hru srozumitelnější a lehčí. Magie nyní funguje podle stejných herních mechanismů jako zbytek hry. Pravidla pro dovednosti byla zjednodušena a nyní nabízí příklady pro používání dovednostního schématu, stejně jako více možností. Pravidla pro iniciativu byla přepracována tak, aby se nyní mohl každý člen týmu zúčastnit boje co možná nejdříve.

Devět let je dlouhá doba, ale přesto jsme přesvědčeni o tom, že jsme *Shadowrun* tímto dílem přivedli pro následujících devět let na správnou cestu.
Na shledanou v roce 2007!

Bavte se! Hrajte *Shadowun*!

Mike Mulvihill