

# Dungeony

Dungeony jsou relativně malé (takže ve skutečnosti třeba i dost velké) ohraničené lokace, které je možné zakreslit v podstatě sáh po sáhu. Výhodou takovýchto lokací je, že umožňují připravit si mnoho prvků pečlivě dopředu aniž by kvůli tomu byl omezen prostor pro rozhodnutí hráčů. Nevýhodou naopak je, že vyžadují trochu více času na přípravu.

Dungeonem může být celá řada lokací. Doupě zlobrů, úkryt zločinecké bandy, měšťanský dům, královský palác, čarodějova věž, námořní koráb, krápníková jeskyně a mnoho dalšího. Rovněž mají rozdílnou a navíc i proměnlivou úlohu v příběhu. Mohou být místem k prozkoumání, prostorem pro setkání s cizími postavami nebo bojištěm. A v tomto ohledu se od sebe mohou lišit, vlastně by se i měly lišit, jeho jednotlivé části.

## Standartní dungeon

Níže popsané rady jsou psané s tím, že dungeon, který se chystáš tvořit, je dosti rozsáhlý a bude hrát ve hře důležitou roli. Možná v něm postavy stráví jedno až dvě sezení, a lze předpokládat, že nějak ovlivní celý příběh. Proto je dobré věnovat mu trochu péče. Pokud se jedná o dungeon méně významný, lze použít metody pro menší dungeony.

## Dungeon jako prvek příběhu

### Motivace postav

Dungeon, zvláště pokud je rozlehlejší, je dobrodružstvím sám o sobě. Proto by měly mít postavy dobrý důvod se ho zúčastnit. Co je to dobrý důvod samozřejmě závisí na okolnostech. Pokud se jedná o jednorázovou hru, tak si ten důvod můžete všichni vymyslet na začátku hry „před vchodem“. Pokud tví hráči hrají „profesionální vykradače hrobek a lovce pokladů“, tak může být informace o tom, že hrobka obsahuje obzvláště hodnotné poklady k ulovení, víc než dostatečným motivátorem. Pokud ale hrajete složitější příběh, měly by být tyto motivace poněkud sofistikovanější. Kompromitující materiály proti členům družiny, jejich spojencům nebo naopak nepřítelům. Zdroje moci jejich rivalů, nebo naopak jejich slabiny. Informace, potřebné k pochopení některých souvislostí, ať už ve formě indicií, důkazů, explicitních zpráv nebo dobře informovaných cizích postav. Osoby, na kterých hráčským postavám záleží. A tak dále. Při vymýšlení takových odměn měj na paměti několik věcí:

### Více a různých

Každý dungeon by měl obsahovat několik různých motivátorů, o kterých se postavy mohou dozvědět různými způsoby. Díky tomu bude dungeon relevantní z více důvodů a nebude vadit, když do něj postavy vstoupí dříve nebo naopak později než očekáváš (postavy do dungenu obvykle vstoupí ve fázi hry, kdy to nečekáš).

## Užitečné, ale ne nezbytné

Pokud to není nutné z logiky věci, předměty, osoby a informace by neměly být tím jediným způsobem jak něčeho dosáhnout. Ubíralo by to hráčům možnost najít jinou cestu, než nejistý průchod konkrétním dungeonem.

## Návnady a háčky

Dungeon by měl obsahovat informace o možnostech, kterých by mohli hráči využít, či cílech, kterých by se mohli rozhodnout dosáhnout. Zajistí, aby hra plynula i poté, co hráčské postavy konkrétní dungeon opustí.

## Zvraty a zlomy

Ne zrovna nutným, ale rozhodně vhodným prvkem jsou způsoby, jak zásadně posunout hlavní zápletku.

### Zlomy

Zlomový moment způsobí, že postavy se posunou viditelně dále ke svému cíli. Zhatí klíčový prvek plánu svého úhlavního nepřítele, zachrání unesenou oběť, zabijí nebezpečnou nestvůru. Takové příležitosti je lépe v základu umísťovat do těch částí dungeonu, do kterých se nedá zas tak snadno dostat. Samozřejmě, pokud hráčské postavy vymyslí plán, který zajistí, že potkají svého protivníka v předsíni a mohou ho rovnou konfrontovat, tak je to jen dobře pro ně i pro hru. Ale asi by se to nemělo stát, když se vloupávají víceméně naslepo do jeho sídla. Respektive, může se to stát, pokud hrajete hru hodně zaměřenou na modelování vašeho světa, takové náhody, pokud jsou patřičně vzácné, určitě dávají smysl. Ale k dramatickosti hry rozhodně nepřispívají.

### Zvraty

Zvraty jsou prvky, které vedou k tomu, že postavy získají na některé věci a události jiný náhled. Takové momenty je naopak lépe neschovávat, resp. První náznaky by měly být snadno dostupné, v méně přístupných částech pak mohou být znamení naprosto jasná. Každopádně je dobré mít těchto náznaků víc. Zvyšuje to šanci, že si postavy (a hráči) uvědomí, že něco nesedí (pokud si to neuvědomí, tak nevádí, třeba jim to dojde později nebo dohrají hru ve svém původním pohledu). Navíc to nebude působit násilně, protože bude mít pozvolný nástup.

## Dungeon jako výzva

Dungeon funguje jako výzva pro myšlení hráčů a schopnosti jejich postav. Měl by obsahovat překážky a výzvy testující jedno nebo druhé, případně oboje. Je těžké určit nějaké obecně platné rysy dobré výzvy, ale je dobré se držet několika postupů.

## Více než jedna cesta

Skrze dungeon (pokud to jeho velikost umožňuje) by měla vést více než jedna cesta. A to metaforicky i doslova. Rozhodně by bylo možné získat všechny nebo alespoň většinu „odměn“ a háčeků při více než jednom postupu. Nemusí být možné použít všechny (i když v takovém případě by mělo být zřejmé, že tudy cesta nevede), ale mělo by jich být k dispozici víc. Plížení, diplomacie, boj, případně jiné postupy, které hráči vymyslí.

Speciálně to platí pro obyvatele dungeonu, ti by měli být rozmanití co do svých cílů, aby měly postavy možnost obrátit jednu proti druhé a využít zmatku, nebo naopak usmířit spor a získat si jejich vděk. Některé mohou mít pochyby, jestli je jejich aktuální situace správná nebo výhodná. To záleží na situaci. Ale s jednotnou frontou loajálních služebníků se těžko proniká dovnitř bez násilí.

Zároveň platí, že mezi každými dvěma významnými lokacemi by měla vést více než jedna cesta. Není samozřejmě nutné kreslit si grafy, ale je dobré hlídat si „úzká hrdla“ skrze které se hráčské postavy musí dostat, pokud chtějí dosáhnout cíle.

Nakonec se na svůj dungeon podívej a zkus najít nějakou zajímavou alternativní cestu. Pokud ji uvidíš, je to jediné dobře. Pokud ne, zamysli se, jestli ji nelze otevřít nějakou drobnou úpravou. Pokud ne, netrap se tím, hráči často vymyslí něco, co by tě v životě nenapadlo. Ale pokud podobnou cestu něco vlastně zbytečně blokuje, zkus to odstranit.

## Rozmanitost

Je dobré mít v dungeonu výzvy co nejrozmanitější. Krom toho, že by alespoň ty nejzajímavější měly mít možnost vyřešit více než jedním způsobem, by i ty přímočaré (nebo nejpřímější řešení těch složitějších) měly spadat do co nejvíce typů. Proplížít se, probít se, vyjednat si vstup. Odemknout, obejít vyrazit. Více o rozmanitých překážkách najdeš v kapitole Překážky.

## Dungeon jako místo ve světě

Dungeon není samozřejmě jen prvkem hry a příběhu, ale také místem ve vašem světě a měl by v jeho rámci dávat smysl. Pokud mezi tvými hráči není testovací inženýr, který funkčnost každého prvku, se kterým se setká, rozloží na prvočinitele, je zbytečné strávit hodiny studiem architektury a urbanistiky. Ale přemýšlet nad fungováním dungeonu je často součástí hráčské taktiky a při tom případně nelogičnosti vyplavou na povrch. Navíc, odhalovat, jak dungeon funguje je pro mnohé hráče součástí zábavy z jeho průzkumu, a takového hráče odpověď v duchu „jak se mi zrovna hodilo“ moc neuspokojí. Zkus se tedy zamyslet nad následujícími věcmi:

### Co je na něm neobyčejné?

Zkus si představit nějaké reálné místo, stavbu, u kterého máš představu, jak je rozvrženo, a v zásadě odpovídá tomu, co potřebuješ. A teď skus vyjmenovat, v čem spočívají hlavní odlišnosti, a jak se projeví na dané lokalitě. Obyvatelé jsou špinavé stvůry? Nepotřebují koupelnu. Vyrábí se tu golemové? Místo stolů jsou oltáře. Majitel umí létat? Asi tu nebudou schody, zato mnoho

různých pater. Samozřejmě, většinou se místo promění tak, že už nebude mít s původním obrazem nic společného, ale to nevadí, dá ti to rámeček, a ten pomáhá. A pokud nic vhodného neznáš, nevadí, pracovat se dá i s bílým (nebo možná čtverečkovaným) papírem. Nebo mapou vhodného místa staženou z internetu. Dají se najít půdorysy mnoha věcí, včetně hradů a paláců.

## Proč to tady tak vypadá?

Jaký je příběh na pozadí tvého dungeonu? Tím se nemyslí mít vymyšlené jména architektů a zadavatelů stavby, to je vlastně zbytečnost, která se do hry nepromítne (samozřejmě, pokud nemají tyto osoby vlastní roli v příběhu). Spíše jde o to, proč vypadají místa jak vypadají, co vedlo jejich tvůrce k tomu, rozvrhnout je takto, případně jaká událost místo proměnila, a čím.

## Jak žijí jeho obyvatelé?

Jak vypadá takový běžný den cizích postav a nestvůr? Kde se ráno (nebo večer) probudí, kde si dají snídani, co k ní budou mít (tady se do hry často dostanou otázky, jestli mají nestvůry co lovit a cizí postavy dostatečné příjmy na vlastní obživu), jaká je jejich pracovní (nebo lovecká) rutina, čím odpočívají, kde si půjdou lehnout. Není samozřejmě nutné nad tím dumat hodiny, ale základní představu je dobré mít.

## Malé dungeony

Malé dungeony by neměly zabrat více než jedno sezení, spíše však ještě méně. Měly by obsahovat:

**Úvod:** Výzvu, která není moc náročná, ale která určí atmosféru malého dungeonu. A to jak z hlediska typu výzev (plížení, boj, vyjednávání, pasti...) tak herního obsahu (nemrtví, plameny, divoká zvířata).

**Obměna:** Výzva jiného typu než ostatní, ale ekvivalentní obsahu.

**Stupňování:** Závažnější výzva typově odpovídající nastavenému vzorci

**Hlavní výzva:** Nejnáročnější výzva minidungeonu, která samozřejmě tématicky zapadá do celkového nastavení.

**Odměna:** Odměna pro hráčské postavy, ať už mechanická (užitečné předměty a poklady) nebo příběhová (informace a posuny). Může to být i forma zvratu, například ve formě nové informace, zejména pokud odměnu představovalo samotné překonání výzvy (např. Pokud hlavní výzva byl souboj s nenáviděným protivníkem zakončeným jeho smrtí).

Tuto strukturu je dobré ozvláštňovat. Můžeš stupňování rozfázovat tak, aby jeho druhá fáze vypadala jako hlavní výzva, pouze nějaká jednoduchá. Následovat může buďto drobná odměna a dostatek času na to, porozhlédnout se, pokud bude někomu zvláštní, že deklarovaná velká hrozba ve skutečnosti moc velká nebyla. Anebo skutečná odměna, jejíž „vyzvednutí“ přivolá hlavní výzvu.

Tato struktura samozřejmě není nějak závazná, naopak. Můžeš některou vynechat, zdvojit, nebo umístit do paralelních cest, nebo umožnit se některé vyhnout dobrým nápadem. Rovněž neplatí, že každá etapa je jedna lokace. Některé se mohou postupně spouštět na jednom místě. Rovněž neznamená, že minidungeon nemůže obsahovat další lokace, které mu dodají uvěřitelnost nebo atmosféru.

## Standartní dungeon jako slepenec malých dungeonů

Možná zjistíš, že se ti malé dungeony dělají lépe, než střední, ale do vašeho příběhu a hry by se větší dungeon hodil. Můžeš tedy zkusit vymyslet několik malých dungeonů na stejné téma a propojit je. Odměna v jednom může být užitečným nástrojem pro Hlavní výzvu jiného, stejná lokace může při jednom směru působit jako Obměna a v jiném jako stupňování a tak dále. Problém je, že u této metody je téměř nemožné udržet uvěřitelnost a vlastně i nějakou dramatickou celistvost. Nicméně i tak v nich lze odehrát zábavné sezení, pokud vaše skupina preferuje spíše odlehčenější pojetí hry.

## Velké dungeony

Existují i dungeony, do kterých vstoupí postavy na první úrovni a vylezou na dvacáté. Popravdě je to extrém, který příliš nedoporučujeme, ale je to možné. A určitě je možné tvořit obří dungeony, například celé podzemní kraje nebo urbanizované ostrovy. Na takové obří dungeony se dívej jako na mapu otevřeného prostředí, vytvoř si klasické dungeony (takové sekce) a ty propoj sítí cest. Klidně můžeš ponechat vlastní chodby a místa v abstraktním pojetí a procházet ohromnou jeskyní jako po louce. Nebo můžeš poctivěji využít nějakou pravidelnou nebo náhodnou mapu (na internetu se dají najít stránky, které ti vygenerují náhodnou změť chodeb jedním kliknutím) a osázet je malými „náhodnými“ místy.