

d20 sebrané spisy III.



Historie D&D

d20 sebrané spisy III.

HISTORIE D&D

Editor Rytíř, grafická úprava Alnag

© červenec 2007

Obsah

Zrození her na hrdiny	3
Vznik Dungeons & Dragons:	4
Historie Dungeons & Dragons	8
První úspěch Dungeons & Dragons	10
Skandální Dungeons & Dragons	12
Velký úspěch	14
Nová éra	17
Labutí píseň TSR	19
Nástup Wizards of the Coast	22
Třetí edice Dungeons & Dragons	23
Vznik d20 systému	27
Veřejná herní licence	28
Dnešní podoba D&D	30
O odkoupení TSR	33

Zrození her na hrdiny

Lawrence Schick

Před rokem 1974 žádné hry na hrdiny neexistovaly. Lidé, kteří se chtěli účastnit imaginárních bitev, zpravidla hráli tzv. válečné hry, které se dělí na dvě hlavní skupiny: deskové hry simulující vojenská tažení a bitvy pomocí kartiček na papírových deskách a figurkové hry simulující historické bitvy pohybem útvarů cínových figurek po stole.

Před rokem 1974 žádné hry na hrdiny neexistovaly. Lidé, kteří se chtěli účastnit imaginárních bitev, zpravidla hráli tzv. válečné hry, které se dělí na dvě hlavní skupiny: deskové hry simulující vojenská tažení a bitvy pomocí kartiček na papírových deskách a figurkové hry simulující historické bitvy pohybem útvarů cínových figurek po stole. Těmito hrami se zabýval (a zabývá) jen malý počet lidí, mimo jiné i proto, že jejich pravidla jsou velmi složitá. Ale mnozí z těch, kteří se jim věnují, tak činí s nadšením a podobně jako u jiných koníčků, i zde se rozvinula vlastní subkultura víkendových setkání, časopisů apod.

Hráči z oblasti kolem Minneapolis a Saint Paul byli vždy velmi aktivní. Jeden z nich, Dave Wesely, se začal zajímat o teorii simulačních her, podnikl v této oblasti vlastní výzkum a pohroužil se do studia teorie her. Zaujaly ho hry s více hráči, kde mají různí účastníci různé cíle a schopnosti, a hry s nenulovým součtem - tj. takové, v nichž mohou hráči dosáhnout úspěchu i jinak než na úkor ostatních.

Wesely miloval hry s historickými figurkami, ale vadilo mu, že se vždy zvrhly v hádku o výklad pravidel. Jednoho dne při prohlížení univerzitní knihovny našel výtisk knihy Strategos: American Game of War (Strategos: Americká hra války) od Charlese Adiele Lewise Tottena. Strategos byl vydán v roce 1880 a popisuje složitou simulační válečnou hru pro výcvik armádních důstojníků. Přestože to byla suchá, zkostnatělá a zastaralá hra, obsahovala jednu klíčovou myšlenku: aby mohla velká simulační hra fungovat, musí mít nezúčastněného rozhodčího, který bude kontrolovat informace a rozhodovat spory.

Wesely se rozhodl použít tuto myšlenku ve figurkových hrách společně s myšlenkami hry více hráčů a hry s nenulovým součtem. Vytvořil a řídil figurkovou hru z napoleonských válek odehrávající se v městě, které pojmenoval Braunstein, ležícím mezi dvěma znepřátelenými armádami. Někteří hráči představovali předsunuté hlídky armád právě vstupující do

města, jiní různé složky jeho obyvatel. Každá skupina - ovládaná jedním hráčem - měla různé schopnosti a cíle. Hráči zvyklí na figurkové bitvy armád se s ničím podobným nikdy předtím nesetkali, ale brzy byli zataženi do sítě intrik a spiknutí a jejich figurky se navzájem honily po Braunsteině. Hra se změnila v naprostý zmatek a armády se do města nikdy nedostaly.

Tento zmatek považoval Wesely za neúspěch, protože narušil všechny jeho oblíbené teorie řízení her. Ale hráčům se to líbilo a brzy ho začali přesvědčovat, aby vymyslel "další Braunstein". Wesely přišel s hrou, v níž jednotliví hráči představovali různé frakce v jakési banánové republice během převratu, a to mělo u hráčů ohlas ještě větší. Tento typ her byl zjevně plný fascinujících možností, které si zasluhovaly hlubší výzkum. Ostatní členové skupiny brzy pochytili vtip řízení hry a zorganizovali svoje vlastní "Braunsteiny". Na konci šedesátých let figurkové hry na hrdiny ve světě válečných her v Minneapolis a Saint Paul zdomácněly.

Podobnou myšlenku měl nezávisle na tom i Michael J. Korn, hráč z Iowy, který v roce 1968 vydal pravidla pro figurkovou hru na druhou světovou válku nazvanou Modern War Miniatures (Figurková moderní válka). Korn také navrhoval rozhodčího a ovládání figurek jednotlivými hráči. Hráčům v Minneapolis to bylo důkazem, že jsou na správné cestě a povzbudilo je to k průzkumu dalších historických období. Kolem roku 1970 Dave Wesely a jeho spolupracovníci dosáhli následujících zlepšení:

- Když mají hráči různé cíle nebo když mají jednat společně místo proti sobě, potřebují rozhodčího, který bude řídit jejich protivníky, popisovat prostředí a rozhodovat o pravidlech.

- Když má každý hráč jednu figurku, může ho tato figurka představovat.

- Postavy je možné používat znovu a znovu a jednotlivé hry je možné spojit do jednoho tažení, které popisuje nějaký souvislý příběh.

- Pokud prostředí není svázáno s jedním určitým místem, mohou postavy jít kamkoliv a dělat cokoli. Z toho plyne, že mohou dělat o mnoho víc, než jenom bojovat s jinými postavami. S tímto posledním objevem se zrodilo skutečné hraní na hrdiny.

Vznik Dungeons & Dragons:

Nejzanícenějším rozhodčím se v Minneapolis stal posléze Dave Arneson. Řídil množství historických tažení včetně her umístěných na Divoký západ a do napoleonské Evropy. V roce 1971 začal mít pocit, že je zapotřebí přijít s něčím novým, a jeho myšlenky se obrátily k heroické fantasy. Vymyslel si středověké hrabství Blackmoor a svým hráčům řekl, že byli přemístěni do vzdálené minulosti, kde řadí nestvůry a fungují kouzla.

Zpočátku byly postavy chápány jako hráči sami, nějakým způsobem

dopravení do minulosti, ale některým hráčům se to nelíbilo. Kromě toho to výrazně oslabovalo účinek hry. Arneson postavy představující skutečné hráče ohrožoval, ale nikdy se je neodvážil zabít. Ve *Fight in the Skies* (Boji na oblohách), hře na piloty první světové války od Mika Carra, našli myšlenku stáje postav, ze které si hráč vybírá. Brzy byli dvojníci postav vytlačeni postavami pocházejícími ze světa Blackmooru. Z hráčů se stali herci.

Tyto postavy nebyly jenom neměnnou sbírkou čísel; jejich schopnosti bojovat a kouzlit se zlepšovaly bojem a vítězstvím nad nepřáteli. Čím více jich porazily, tím více se jejich schopnosti zlepšily a tak Arneson zavedl myšlenku vývoje postavy.

Hry v Blackmooru se hrály s figurkami, tak jak tomu bylo od nepaměti. Ale jednou Arneson poslal hráče vysvobodit princeznu z kobek pod Blackmoorským hradem a nakreslil si mapy těchto rozsáhlých labyrintů. Hráči pro toto dobrodružství nechali figurky na stole a odvážně vstoupili do myšlených chodeb podzemního žaláře. Jednoho z hráčů, Dave Megarryho, hluboce zaujalo, jak podzemní chodby zpřehlednily dobrodružství a ujasnily taktické možnosti. Díky této zkušenosti Megarry vytvořil deskovou hru *Dungeon* (Kobka). *Dungeon* jasně ukázala výhody dobrodružství v bludišti, jež se od té doby stalo tradičním místem pro fantasy dobrodružství. Podobným bludištím se i nadále říkalo "dungeon" (v češtině tomu odpovídá pojem "jeskyně" - pozn. překl.), ať už se vztahují ke skutečnému vězení nebo ne (v češtině se termín "jeskyně" také používá i pro místa, které ve skutečnosti žádnými jeskyněmi nejsou - pozn. překl.).

Fantasy tažení se v této době obešlo bez psaných pravidel a zcela záviselo na Arnesonově úsudku - ale Arnesonův úsudek se čas od času měnil. Někteří z hráčů proto začali požadovat, aby rozhodování o výsledku soubojů bylo objektivnější. Chtěli standardní systém pravidel souboje. Vymyšlení takového systému nebylo Arnesonovou silnou stránkou a tak se začal rozhlížet po nějakých pravidlech, která by mohl použít. Dopisoval si tehdy s hráčem jménem Garry Gyax, který byl spoluautorem hry *Chainmail* (Kroužkové brnění). Tato hra popisovala souboj ve středověku a Gyax, který byl také velkým fanouškem fantasy, k ní vytvořil pravidla pro souboj hrdinů s fantastickými nestvůrami. Přestože "fantasy doplněk" k *Chainmailu* nebyl ještě publikován, Gyax poskytl Arnesonovi ochotně jeden výtisk svých fantasy pravidel pro jeho osobní potřebu.

Původ *Chainmailu* je další příklad konvergentního vývoje. Na konci šedesátých a začátku sedmdesátých let byly nejpoblárnější bitvy z napoleonského období a z americké občanské války, ale někteří hráči dávali přednost středověku a starověku. Líheň středověkých simulací byla *Castle and Crusade Society of Lake Geneva, Wisconsin* (Společnost hradu a křížové výpravy v Lake Geneva, Wisconsin). Jejich pravidla pro středověké figurkové hry zvaná *Chainmail* a vytvořená Garry Gyaxem a Jeff Perrenem byla

vydána v roce 1971 malým nakladatelstvím Guidon Games of Wisconsin. Chainmail měl v zásadě jednoduchá a srozumitelná pravidla a mezi příznivci figurkových her se stal natolik populární, že v roce 1972 vyšlo druhé upravené vydání. Gygax byl milovník heroické fantasy, zvláště "Conana" od Roberta E. Howarda a trilogie "Pán prstenů" od J.R.R. Tolkiena. Ke svým středověkým bitvám přidal prvky fantasy literatury a tato pravidla vydal jako "fantasy doplněk" k druhému vydání Chainmailu. Tento doplněk obsahoval pravidla pro nestvůry a jiné než lidské rasy odvozené převážně od Tolkiena: hobity, trpaslíky, elfy, skřety, orky, trolly, draky, elementály, balrogy a enty. Ale skutečný pokrok byl v pravidlech pro hrdiny a čaroděje. V normálních pravidlech Chainmailu představovala každá figurka deset vojáků, ale Gygax chtěl, aby jedna figurka představovala jednotlivé mocné postavy, jako je Howardův Conan nebo Toth-Amon. Napsal tedy pravidla, v nichž některé figurky představovaly jednotlivé hrdiny. Protože někteří z těchto hrdinů byli "kouzelníci", vytvořil deset různých zaklínadel, jejichž sesláním mohli ovlivnit průběh bitvy. Byla to například Ohnivá koule nebo Blesky.

To bylo přesně to, co Arneson potřeboval pro svoje Blackmoorské tažení. Přejal z Chainmailu soubojový systém jednotlivých figurek a přejal také používání kouzel. Použití Chainmailu změnilo jeho hru ze sbírky zvyků ve skutečná pravidla. Dave Arneson a Garry Gygax se už v minulosti seznámili a hráli spolu na různých hráčských setkáních. Arneson teď zajel dolů do Lake Geneva zahrát si svoji hru s Gygaxem a ostatními místními hráči. Všichni byli nadšeni; zvláště Gygax viděl možnosti her na hrdiny a ujal se úkolu poprvé sepsat všechna pravidla. Během dalších dvou let se podle těchto pravidel hrálo, měnila se a znovu se podle nich hrálo, a nakonec vznikl rukopis pro společnost Tactical Studies Rules (TSR), následníka Guidon Games.

Dungeons & Dragons vyšly v roce 1974 jako tři sešity formátu A5 v malé hnědé krabičce. Tvrdily o sobě, že jsou rozšířením Chainmailu a jejich podtitul zněl: "Pravidla pro fantasy středověké válečné hry s tužkou a papírem a figurkami". Autoři měli za to, že jejich pravidla najdou jen omezený počet příznivců. Vyžadovala předběžnou znalost Chainmailu, hráčského slangu a takových zvláštností, jako jsou hrací kostky s více než šesti stěnami. Gygax a Tactical Studies Rules předpokládali, že tato podivná nová hra zaujme jen podmnožinu těch, kdo se již o středověké válečné hry zajímají. Ale Dungeons & Dragons (D&D) byly mnohem víc než jenom obměna středověkých figurkových her. Pravidla pro hraní jednotlivých postav umožňovala hráčům účast na dobrodružstvích, o kterých předtím četli jen v románech.

D&D přinesly myšlenku definování a odstupňování osobních vlastností a schopností. Tyto stupně pak bylo možno použít v jednoduchých vzorcích a určit výsledek té které činnosti. Toto je základ všech her na hrdiny a je to velmi, velmi mocný nástroj - umožňuje skupině lidí jednat jako postavy v příběhu a dává jim možnost rozhodnout, jak se bude příběh rozvíjet. Je

pravda, že v Původním D&D byly odstupňovány jen ty vlastnosti, které souvisely s pohybem a soubojem, ale bylo jasné, že myšlenku odstupňování/dosazení do vzorce je možné použít v kterémkoliv oboru lidské činnosti. D&D je to, čemu se později začalo říkat systém povolání a úrovně. V těchto systémech jsou postavy určeny hlavně svým povoláním (například bojovník, zloděj, kouzelník) a svojí úrovní v tomto povolání. Všechny postavy začínají na první úrovni a vítězstvím nad nestvůrami a shromažďováním pokladů získávají zkušenost. Když postava nasbírá dost zkušenosti, postoupí na další úroveň a její schopnosti se zlepší.

Pravidla v původních Dungeons & Dragons byla zmatená a někteří lidé, jež si je koupili, jim prostě nerozuměli nebo je nezajímala. Pro jiné to však byl úsvit nového věku. Zúčastnit se fantasy dobrodružství - jaký to nápad! Byli posedlí hraním a šířili pravidla mezi svými přáteli. Mnoho z těchto nových hráčů byli příznivci fantasy a ne hráči válečných her, a bezradně pročítali části pravidel s válečnými hrami související. Ale myšlenka her na hrdiny byla tak silná, že mohli hrát D&D i bez nich. Zájem o hru se šířil takřka výhradně ústně a během roku se prodávalo D&D víc než Chainmailu - ve skutečnosti se ho prodávalo více než všech ostatních figurkových her a maličká Tactical Studies Rules (TSR) sotva stačila poptávce.

Zdroj:

Tento článek nám zaslal Snekoun, ovšem jak uvedl, autorem není on. Kdo to je, nevěděl.

Díky Gorthovi jsme získali následující prohlášení Bouchiho: *Článek pochází z eseje Lawrence Schicka "Heroic Worlds", jejíž druhá kapitola "Historie her na hrdiny" vyšla v českém překladu na pokračování ve Zlatém draku v roce tuším 91. Výše uvedený text je první částí tohoto překladu a před časem jsem ho linkoval do jednoho RPG klubu na Nyxu, odkud se zřejmě rozšířil.*

Nevíme, kdo je autorem překladu; ale protože je to dobrý článek, uveřejňujeme ho a doufáme, že to ani tomuto autorovi ani Zlatému draku vadit nebude...

Historie Dungeons & Dragons

Alek „Alnag“ Lačev

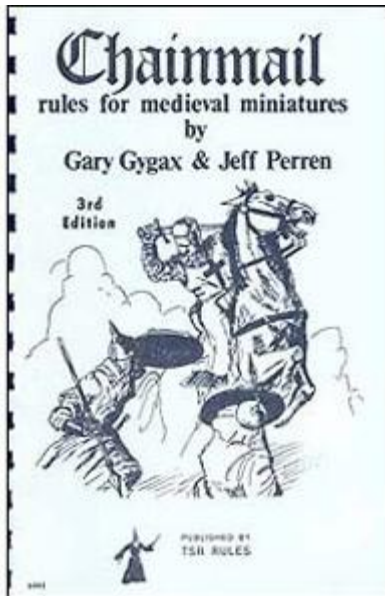
Všechno to vlastně začalo tak, že Gary Gygax měl problém. Jeho malá podskupinka v rámci Mezinárodní Federace Hráčů válečných her (IFW) se rozpadala.

Byla to skupina podobně smýšlejících lidí, kteří měli rádi válečné hry, koníček odvozující se od tradice výukového vojenského nástroje vytvořeného v 19. století jedním pruským štábním důstojníkem. Nápad spočíval ve znovu vytvoření vojenských konfliktů s pomocí topograficky přesných map na pískem posypaném stole a s pomocí kovových figurek, představujících různé vojenské oddíly. S pomocí správných pravidel mohli hráči simulovat boj od střetnutí čet až po bitvu brigád. Střety mezi skupinami se vyhodnocovaly hodem kostkou.

Výukový nástroj se rozšířil nejen mezi vojenskými důstojníky, ale také jako nekonvenční koníček a vzkvétal v řadách nadšenců celého světa. Časem si našel cestu i do Ameriky, kde jej skupina přátel (včetně Gygaxe) objevila v polovině 60. let. Ačkoliv označení Mezinárodní Federace hráčů válečných her se zpočátku mohlo zdát poněkud nadnesené, klub nakonec do svého jména dorostl. V době svého vrcholu IFW sdružovala 600-700 hráčů, včetně mnoha zahraničních (což nebyl v dobách před Internetem malý skutek). Leč většina klubu se rekrutovala z amerického středozápadu a většina nadšenců byla z Wisconsinu z okolí Lake Geneva, kde žil i muž jménem Gary Gygax.

A jak už to tak s každou velkou skupinou bývá, členové IFW se rozdělili do podskupin a hráli hry na základě oblastí svých historických zájmů. "Vždycky jsem ulítával na historii," říká Gary Gygax při vzpomínce na ty časy. "A středověká historie byla vždycky mou největší vášní." Aby si dopřál svou vášeň, vytvořil Gary Gygax v rámci IFW uskupení Castle & Crushade Society.

"Naše původní pravidla se plně odvíjela od podoby figurky," říká Gygax. "Když měla figurka palcát a na sobě žádnou pořádnou zbroj, bojovala podle určitých pravidel, když měla figurka zbroj a samostříl, byly její útok a obrana naprosto jiné." Původně byla pravidla zcela v duchu tradičních válečných her: 1 plastická figurka představovala 20 mužů. Ale aby občas porušili tu monotonii, hráli podle pravidel boje 1 za 1, kde každá figurka představovala jednoho člověka v malé šarvátce na úrovni čet. Hry byly nějakou dobu zábavné, ale po čase začaly skupinu středověké boje nudit a začala se rozpadat. Gygax potřeboval něco, čím by je udržel pohromadě.



"Bylo to jen takové občerstvení," dodává Gygax. "Řekl jsem si, proč nepřidat do hry pár fantasy prvků - namísto katapultu. Proč by nemohla jedna z těch figurek představovat čaroděje, který sešle ohnivou kouli, jejíž pravidla, nikoliv náhodou, budou přesně stejná, jako pravidla katapultu?" Fungovalo to. Ve skutečnosti Gygaxova středověká hra (vyvinutá společně s přítelem Jeffem Perrenem) s jejím fantasy doplňkem byla tak úspěšná, že kolem ní Gygax s Perrenem vytvořili malou firmu. Guidon Games působily z Gygaxova sklepa a publikovaly poněkud dopilovanou verzi pravidel "Chainmail: Rules for Medieval Miniatures" spolu s jejich fantasy doplňkem roku 1971.

Gencon (zkratka z Geneva Convention) započal jako dva dny neutuchajícího hraní, které dali dohromady Gygax a další hráči z oblasti Lake Geneva. První opravdová "convention" hodná toho jména byla ta konaná roku 1968, jež přitáhla takřka sto návštěvníků. Oproti tomu GenCon 2005 sestával ze čtyř různých čtyřdenních představení v Indianapolis, Anaheimu, Velké Británii a Španělsku, s průměrnou návštěvností asi 26 000 lidí. Leč v roce 1970 to stále ještě byla jen malá sbírka hráčů, včetně člena IFW Dava Arnesona. Arneson, zakladatel jiné podskupiny IFW na University of Minnesota, se setkal s Gygaxem a rychle se stali přáteli při spolupráci na námořní simulaci nazvané *Don't Give Up the Ship!*, která byla publikována Guidon Games následujícího roku.

Ale až na setkání roku 1971 opravdu začala hra *Dungeons & Dragons*. Jako změnu tempa vytvořil Arneson "kradmou" misi s pravidly 1 za 1. Scénář zahrnoval tým vojáků plížících se do hradu, aby otevřeli bránu zevnitř. Byl to okamžitý hit. Každý chtěl hrát scénář, užít si pocit intimity, který měl ke svým postavám a ačkoliv ve válečných hrách byl vždycky prvek "hraní role", pocit "být" středověkým válečníkem v Arnesonově hře byl takřka bez předchozích průkopníků. Následovaly další scénáře, když Gygax s Arnesonem vyvíjeli nové nápady s použitím pravidel Chainmailu. Jak Gygax, tak Arneson, nakonec rozvinuli své původní "hradní mapy" v celé dobrodružné světy. Arnesonův Blackmoor a Gygaxův Greyhawk, který se stal "výchozím" D&D světem.

Společně i každý sám, pracovali Gygax a Arneson na zdokonalování něčeho, čemu říkali "The Fantasy Game", po dva roky. Rychle pochopili, že základní pravidla Chainmailu jednoduše nestačí novému stylu hry. Arnesonovo tažení "Blackmoor" nejprve odhodilo "buď anebo" bojovou

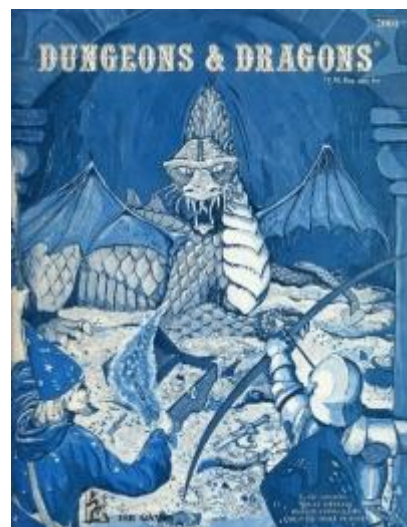
matrici původní hry a přidávalo inovace jako "životy" k určení zranění postavy a představu postupu po úrovních a získávání zkušeností k určení moci. Hra se také přesunula z vojenských operací a hradů do podzemních prostor zabydlených nestvůrami a poklady - prvních "prolézání kobek". Byl to však Gygax, kdo vzal Arnesonovy inovace, shromáždil je, zorganizoval a sestavil v soudržnou sadu pravidel.

Gygax také přidal pár svých inovací. Coby dlouholetý fanda pulpových sword & sorcery spisovatelů typu Roberta E. Howarda, Fritze Liebera a Jacka Vance, Gygax bezostyšně vykrádal nápady ze světů, stvořených těmito autory. Nejzjevnější inspirací je "Vancovský" systém magie (zvané též "sešli a zapomeň"), v němž se čarodějové musí znovu naučit kouzlo, které použili. Gygax ovšem neopomněl utrousit, že jeden z největších autorů fantasy neměl na vývoj *Dungeons & Dragons* velký vliv. "Nejsem velkým fandou J. R. R. Tolkiena," prohlašuje Gygax, "ačkoliv filmy se mi opravdu líbily, tak při čtení Pána prstenů jsem zíval." Přesto, jakkoliv minimální se může zdát, vliv Středozemě je nepochybný už od začátku. Půlčici se v původních pravidlech jmenovali Hobiti a to do té doby, než zasáhli právní zástupci Tolkienovy pozůstalosti s +5 Výstrahou o Porušení Autorského práva.

První úspěch Dungeons & Dragons

Gygax i Arneson věděli, že The Fantasy Game, nyní na podnět Gygaxovy ženy nazývaná Dungeons & Dragons, je něco zvláštního.

Problém byl, že nikdo jiný si to nemyslel. Pokoušeli se hru prodat hernímu vydavateli - společnosti Avalon Hill. V Avalon Hill se však domnívali, že pro hru není žádné odbytiště, neboť v ní není zjevný způsob, jak zvítězit. Konečně v roce 1973 se Gygax rozhodl, že jediný způsob, jak hru dostat ven, je vydat ji sám. Vytvořil novou společnost spolu se svým přítelem Donem Kayem, jménem Tactical Studies Rules a zaměřil se na shromáždění dostatečné sumy k vydání. Dvojice byla posléze doplněna Arnesonem a Brianem Blumem, který poskytl firmě většinu kapitálu. Po neskutečném množství práce se v lednu 1974 podařilo hru konečně vydat.



Dungeons & Dragons zaznamenala obrovský úspěch, alespoň ve standardech válečných her. Během prvních deseti měsíců roku 1974 se prodalo tisíc výtisků. Pak v listopadu dostali žádost na další dva tisíce. Ty se prodaly do dubna 1975. Další tři tisíce zmizely do července. Nic takového se doposud nestalo. Hra byla nepřekonatelný trhák - a nejen mezi vášnivými hráči válečných her. Slovo šlo od úst k ústům a hráči, kteří se hře věnovali, chtěli další materiál. Společnost odpověděla vydáním dvou doplňků - Blackmooru a Greyhawku na základě Arnesonova a Gygaxova světa.

Těch pár prvních let bylo opojných. *Dungeons & Dragons* ukazovalo tisícům lidí radost z hraní, z fantasy, z historie, a vytvářelo nové sociální sítě kolem obchodů těmto hrám se věnujícím. Bill Slavicsek, vedoucí divize RPG, figurky a R&D (Research and Development) u Wizards of the Coast, vzpomíná na svoje první setkání s hrou: "Jedna z nejlepších věcí na vyrůstání v New York City byly všechny ty specializované obchody, které se tam daly najít. Pro mne to byl Poke's Hobby. Měl jsem skupinku přátel, kteří hráli deskové hry a kteří se scházeli u Pokeho." Slavicsek si vybavuje zvláštní záchvěvy v místech jako Poke, kde se tehdy malé komunity sci-fi a fantasy fanů dávaly dohromady v dobách před Star Wars, kdy bylo cokoli spojené se science fiction nebo fantasy považováno většinou lidí automaticky za divné.

Naneštěstí, když *Dungeons & Dragons* započaly svůj raketový vzestup, objevily se v Tactical Studies Rules problémy. Don Kaye tragicky zemřel v lednu 1975 na infarkt a třenice mezi Kayovou vdovou a Gygaxem donutilo partnery rozpustit společnost a reformovat ji jako TSR Hobbies, Inc. aby ji od ní mohli odkoupit. V důsledku toho byl však Gygax nucen odprodat významnou část podílu ve firmě Brianu Blumeovi a jeho otci. Jeho podíl tak klesl na 35%; tak vznikla situace, která později vedla k drastickým dopadům na společnost. Gygax a Arneson se také pohádali o tvůrčí podíl na *Dungeons & Dragons*, což vyústilo v Arnesonův odchod a nakonec i soud ohledně honorářů - ošklivá situace, která se nevyřešila až do roku 1981.

Při pohledu zvenčí však věci nemohly jít lépe. *Dungeons & Dragons* se přesunuly ze stádia "trháku" do stádia plně rozvinutého "fenoménu". Knihy se valily k fanouškům v celé Americe, dodávající nové materiály tak rychle, jak jen šlo je tisknout. V roce 1977 vydala společnost první edici Monster Manualu, první knihy v pevné vazbě, následovanou vzápětí v roce 1978 Player's Handbookem a v roce 1979 Dungeon Master's Guidem pro AD&D.

Nová krabicová verze původních pravidel s lepším tiskem a vazbou nahradila starý set pravidel a pomohla přilákat nové ráče. Ze čtyř původních partnerů se firma rychle rozrostla za hranice Gygaxova sklepa a v roce 1982 již zaměstnávala 300 lidí. A tak potíže s Kayovou vdovou a Davem Arnesonem byly jen mráčky na nezměrném nebi budoucnosti D&D.

Naneštěstí jsou v budoucnosti společnosti i nějaké ošklivé události, pocházející ze zdrojů jak vnitřních, tak vnějších. Vnitřní potíže vyvstanou z pokusu řídit mocného draka, kterého Gygax a Arneson vypustili, tedy společnost a D&D fenomén rostoucí rychleji, než by kdokoliv dokázal zvládnout. Vnější, když si okolní svět D&D povšiml způsobem, který by nikdo nepředpokládal, když 15. dubna 1979 zmizel mladý student Michiganské Státní Univerzity, James Dallas Egbert III.

Skandální Dungeons & Dragons

James Dallas Egbert III byl utrápený mladík. Génius s IQ 180 trpěl vlivem panovačných rodičů, kteří jej dotlačili na vysokou školu, byť mu bylo teprve patnáct...

Navíc byl stíhán záchvaty chronické deprese, vyráběl si vlastní léky, aby se s tím vyrovnal, a byl neléčený epileptik. Mnohé z jeho problémů plynulo z nedostatku tolerance a sociální izolace, kterou byl sužován jako homosexuál v méně osvětleném období. Ať už bylo příčinou Egbertových problémů cokoli, jeden fakt vyvstal těm, kteří po něm po jeho zmizení 15. dubna 1979 pátrali, najevo jasně a zřetelně.

Egbert hrál *Dungeons & Dragons*.

Egbert se vydal do parovodních potrubí pod kampusem Michiganské státní univerzity v East Lansingu ve státě Michigan ne proto, jak se později předpokládalo, aby si odehrál svoje *Dungeons & Dragons* fantazie. Ve skutečnosti se tam šel zabít. Vyzbrojen lahvičkou prášků na spaní si vzal dávku, o níž byl přesvědčen, že nepochybně ukončí jeho život, posadil se v parovodu a usnul. Prášky ho však nezabily. Probudil se o den později, jen aby zjistil, že kampus je vzhůru nohama a probíhá rozsáhlé hledání. V obavách z důsledků svých činů a zoufale se snažící vyhnout mediálnímu šílenství, šel do přítelova domu a zůstal "ztracený" celý měsíc, dokud se znovu nevynořil k velké úlevě rodičů i celé místní komunity.

To by mohl být konec celého příběhu, nebýt Williama Deara. Dear byl soukromý vyšetřovatel z Texasu, najatý Egbertovými rodiči, aby jej našel. Dear nevěděl zhora nic o *Dungeons & Dragons* a stejně tak nic nevěděl žádný ze studentů, s nimiž o zmizení mluvil. Bez jasného pochopení toho, co to vlastně je, se Dear domníval, že Egbert mohl hrát hru v parovodech a ztratit se. Této představy se rychle chytil bulvární tisk a začala tak dlouho tradovaná legenda.

Vzhledem k tehdejším náladám ve společnosti se dá upřímně

pochybovat o tom, že by někoho zajímal skutečný příběh Egbertova zmizení. Místo toho se z *Dungeons & Dragons* stal skandál, protože špatné zprávy prodávají vždycky lépe. A navíc i šance věci vyjasnit byla Egbertem a Dearem zlikvidována. Poté, co se Egbert vzdal skrývání, požádal soukromého detektiva, který jej objevil, aby si nechal okolnosti jeho zmizení a homosexuality pro sebe, v obavách z odhalení před rodiči a tiskem. Dear souhlasil a příběh "Student zmizel při hraní *Dungeons & Dragons*" pře-trval v očích veřejnosti jako pravdivý.



Egbertův případ však byl jenom začátek. *Dungeons & Dragons* se staly předmětem daleko rozsáhlejší hysterie, v níž skupiny upřímně znepokojených rodičů, křesťanských fundamentalistů a publicitu hledajících oportunistů rozvíjely konspirační teorie o satanských kultech unášejících děti z pečovatelských center a dětských táborů a vraždících je. Byl to hon na čarodějnice, ve kterém lovci užívali rétoriku nápadně podobnou té, s níž dnes démonizují počítačové hry a romány o *Harry Potterovi*. Nepomohlo ani to, že Egbert, jenž už dávno zanechal hraní RPG, ale stále zápasící se skutečnými problémy, spáchal 11. srpna 1980 úspěšně sebevraždu.

V roce 1981 se vynořila kniha zvaná *Mazes & Monsters* (labyrinty a netvůry). Hra založená evidentně na populární mytologii a mediálním informacích o Egbertově kauze, představuje chytrého, ale nevyrovnaného mladíka jménem Robbie Wheeling, kterému opravdu rupne v bedně, když hraje hru *Mazes & Monsters* v parovodech Velké Univerzity. Kniha byla o mnoho let později zfilmována v mizerném filmu s mladým Tomem Hanksem a dodnes je snadným cílem výsměchu pro kohokoliv, kdo ví, co to RPG ve skutečnosti je. (Mimochodem, trefuje se do ní i Neal Stephenson ve své knížce *Velké U.*) V té době však takové znalosti nebyly nikterak běžné a pro anti-RPG křižáky nebyla *Mazes & Monsters* beletrie, ale dokument o této nové nebezpečné aktivitě, která ohrožovala mládež.

V následujících letech se objevila celá plejáda doposud neznámých lovců čarodějnic, kteří se najednou objevili se svými názory na veřejnosti, rozhodnutí *Dungeons & Dragons* zlikvidovat. Někteří byli směšní, jako například nenávidný štváč a antikatoický komixový kreslíř Jack Chick, jehož nechvalně proslulý komix *Dark Dungeons* zůstává klasikou anti-D&D hnutí. Jiné však nebylo tak snadné zavrhnout, když s pomocí rádoby racionálních a psychologických žvástů obtěžovali policejní oddělení i

pedagogy po celé zemi.

Mezi nimi zvláště vynikla žena jménem Pat Pullingová, zakladatelka skupiny "Bother About Dungeons & Dragons (B.A.D.D.)", která se stala jednou z nejvýraznějších. Pullingová, jejíž syn spáchal sebevraždu pár let po Egbertově zmizení, tvrdila, že tak učinil kvůli "kletbě", kterou na jeho postavu uvalili během hry D&D, kterou hrál s kamarády na střední škole. Poté, co byl její případ zabití, vedený proti škole, smeten soudem ze stolu, udělala si Pullingová z křízové výpravy proti D&D práci na celý úvazek, vytvářejíc pro policii návody jak uplatňovat zákon vůči "zločinům kultů" a navštěvujíc televizní talk show, aby tam hanobila nevhodné šíření RPG. Desetiletí její práce bylo zbaveno falešného pozlátka dlouhou investigativní zprávou sestavenou SF autorem, herním designérem a na slovo vzatým "RPG obráncem" Mikem Stackpolem. Podle tzv. *The Pulling Report* Pullingová překroutila svoji akreditaci a založila svůj případ proti RPG na falešné vědě, náboženské hysterii a dezinformaci. Pullingová opustila organizaci krátce poté, co byla zpráva publikována roku 1990 a o pár let později zemřela na rakovinu.

Když je dotazován na ty časy, říká Stackpole o Pat Pullingové: "Pat byla hnací silou a pilířem celého anti-herního hnutí. V dobách, kdy jsem psal *The Pulling Report*, podporovala návrh zákona v legislativě Virginie, který by zavedl financování vyšetřovací organizace, která by prošetřovala případy satanistického zneužití, a hraní by do toho pytle spadlo také. Moje zpráva kritizovala její vyšetřovací schopnosti vzhledem k hraní a byla doprovázena dokumenty FBI a policie kritických k tomu, co učila policisty na seminářích. Klíčovou věcí bylo, že Pat publikovala noviny, které ostatní vzali a znovu publikovali její materiály. No a ona pak vzala jejich noviny a znovu publikovala zase tyto kauzy, jako by byly nové, takže se každý případ množoval. Bylo to tak nesmírně fušerské a zraňující, že prostě bylo třeba ji zastavit.

Velký úspěch

Kupodivu všechen ten negativní ohlas Dungeons & Dragons neublížil. Bill Slavicsek vytahuje otřepané rčení PR: "Neexistuje nic takového jako negativní publicita."

Firma reagovala poměrně rychle, aby odvrátila škody. Uvědomili si, že budou muset uhladit svůj obraz, být víc profesionální a víc "rodičovsky-přátelští". Některé ze snah společnosti byly směšné, jako třeba vymazání

slov démon a ďábel ze všech *D&D* příruček, což prodeji spíš ublížilo.

Jiné snahy, jako oddělení "pedagogické publikace", odstartoval pro-sociální účinky hraní rolí ve třídě mnohem lépe. Ačkoliv toto oddělení nebylo příliš úspěšné v tom, udělat z *D&D* učební pomůcku, vyústila jejich snaha v sérii *D&D* románů, které jsou dodnes pro Wizards of the Coast velmi ziskové. Nicméně čím víc odpůrci hry kvičeli, jak je hra zlá, tím rychleji mizel *Dungeon Master's Guide* a Příručka hráče z pultů obchodů.

Nakonec celý povyk okolo *D&D* skončil někdy v polovině 80. let, tak jako většina těchto puritánských vln. Většina lidí, kteří byli "varováni" o nebezpečí, věc prozkoumala a zjistila, že o nic nejde. Lovci čarodějnic byli obvykle odhaleni a poníženi a ostatní šli prostě dál. Stackpole o tom říká: "Když hry dosáhly bodu, kdy každý muž, žena a dítě v US buď hrálo, nebo mělo v přibuzenstvu někoho, kdo hrál, nebo znali někoho, kdo hrál a nikdo z nich se nezbláznil, móda odumřela."

TSR naneštěstí měla daleko větší problémy, než vesničany s pochodněmi. Divoká jízda úspěchu *D&D* se stávala stále divočejší a začínala otřásat vydavatelem samotným.

Když v roce 1977 *Dungeons & Dragons* začínalo, byla to jen skupina hráčů válečných her s rozvinutou verzí *Chainmailu*. Dotování Blumovic rodinou přeměnili bulletin zahradního klubu v opravdový, prosperující byznys. V roce 1982 mělo TSR 300 zaměstnanců, úspěšný časopis, oddělení vydávání knih s úžasným obratem. Co nemělo, byl výkonný tým s ekonomickým vzděláním, který by usměrnil explozivní růst ve zdravou, dobře vedenou společnost.

V důsledku nedostatku strategie TSR posuzovala výhodnost jen na základě výnosů a snažila se nacpat licenci komukoliv, kdo ji chtěl. Existovaly *D&D* míče, ručníky, hračky, puzzle a spousta dalších licencovaných předmětů, které dávaly ještě menší smysl. V jednu chvíli TSR ve skutečnosti získala společnost tisknouce vyšívací vzory.

To neznamená, že vše, na čem se tehdy pracovalo, byly zbytečnosti. Mnohé z věcí, které společnost dělala, fungovalo - alespoň chvíli. Růst *D&D* byl takový, že jakýkoliv úspěch vyvážil nesmírné množství chyb. Gary Gygax se přesunul do Kalifornie, aby zde řídil dceřinou společnost "Dungeons & Dragons Entertainment", která měla připravit *D&D* film a televizní seriál. Slušně se jim vrátil populární televizní animovaný film, který běžel na CBS. I dnes těží Wizards z tehdejšího šíleného šíření značky. Mezi muži ve věku 18-45 let ji v US zná 75% lidí, číslo, které by mnozí jiní mohli závidět.

Přesto však rozdíl mezi přílivovou vlnou, která udeří na pobřeží a zmizí a vyspělým podnikem, který přetrvává, vychází z toho, jak majitelé

značky přetvoří fenomén do dospělosti. Výstřelkový fenomén *D&D* nemohl vydržet a kolem roku 1984 bylo stále víc zjevné, že obliba *D&D* skončila. Příjmy přestaly stoupat a možnosti růstu už nebyly tak snadné. V důsledku toho už TSR nemohlo látat díry v organizaci jednoduše tím, že se do nich nacpaly peníze. TSR rostlo moc rychle, rozvinulo se do mnoha oblastí a nemělo lidi na to, aby je všechny úspěšně pokrylo.

Až příliš mnoho lidí se do TSR dostalo skrze hru - přátelé přátel nebo rodinní příslušníci. Znali *D&D*, ale neznali obchod. A na druhou stranu ti, kteří rozuměli obchodu, nevěděli nic o produktu, který měli prodávat, nebo jim to bylo jedno. A nikde nebylo vidět tento rozpor víc, než mezi Garym Gygaxem (absolutně se zabývajícím *D&D*) a Blumovic rodinou, která se měla starat o obchod.

Gary Gygax byl v roce 1982 poslán do Kalifornie, aby řídil "Dungeons & Dragons Entertainment" na příkaz Kevina Bluma. Ne, že by se mu chtělo jít, ale neměl moc na výběr. Jeho vlastnický podíl ve společnosti se ztenčil na 30% a už neřídil společnost, kterou vytvořil. Vedli ji Kevin a Brian Blumovi a vedli ji pod drn. Pod Blumovými se korporační vedení a rozhazování stalo téměř epidemií. Společnost si najala nebo vlastnila 70 aut a kanceláře TSR přetékały nábytkem, počítači a vybavením, které nebylo užíváno a někdy ani otevřeno. A co hůř, protěžování příbuzných se stalo za Blumovic vedení naprosto bezuzdným, takže nejméně 90 příbuzných této rodiny nějak skončilo na výplatní pásce firmy.

Gygax už toho měl dost. "Když jsem byl pryč (v Kalifornii), slyšel jsem, že firma má závažné finanční potíže," řekl. "Takže jsem se vrátil a zjistil obrovské chyby v hospodaření. Banka zabavovala věci v důsledku nesplacených hypoték a byli jsme jeden a půl milionu v mínusu." Gygax sestavil dopis vedení TSR s popisem problémů společnosti. Doporučil několik rozumných úprav, aby zlepšil chod společnosti, včetně prodeje aut a vybavení, pozdržení výplat a honorářů a vydání nových produktů. Jeho nejvýraznějším doporučením však bylo uvolnění Kevina Bluma z pozice výkonného předsedy společnosti. Rada přijala Gygaxovy návrhy a začala provádět doporučení. Výsledkem bylo zlepšení situace začátkem roku 1985. Nebyla ještě ozdravena, ale alespoň banka už nevyhrožovala.

Blumovic rodina však byla s Gygaxovými akcemi velmi nespokojená. Ačkoliv už neřídili firmu, stále drželi většinový podíl. Pomstili se Garymu jediným dostupným způsobem - prodali svůj podíl ženě jménem Lorraine Williams. Williamsová, potomek rodiny vlastní licenci na Králíka Rogera, je jméno, které v Gygaxovi, řadě zaměstnanců TSR a nemalém počtu držitelů licence *D&D* (i fanoušků hry), vyvolává hrůzu. Gygax věřil, že prodej Blumovic podílu Williamsové byl nelegální a podal návrh k soudu na pozdržení transakce. Případ však prohrál a Williamsová získala absolutní

kontrolu nad společností. A v tomto momentě Gary Gygax opouští příběh *Dungeons & Dragons*. Po 10 letech snahy vybudovat TSR a rozvinout hru byl už unaven zápasem a připraven jít dělat něco jiného. Když si uvědomil, že není schopen pracovat s Williamsovou, požádal o odkoupení svého podílu, což se stalo 31. prosince 1985.

Prvního ledna roku následujícího mělo TSR nový management. Gary Gygax byl pryč. Nastala éra Lorrain Williamsově...

Nová éra

Lorraine Williamsová je často připisován jakýsi smysl pro noblesse oblige (výsadní postavení zavazující k ušlechtilému chování).

Ačkoliv považovala hráče a většinu svých zaměstnanců za sociálně podřadné a to až do té míry, že si zakládala na tom, že *Dungeons & Dragons* nikdy nehrála, měla i svou světlou stránku, která vyšla najevo při různých příležitostech během jejího působení v TSR. Jeden ze zaměstnanců TSR, jehož žena byla vážně psychicky nemocná, dostával celé roky plat i přes svoje dlouhé absence, kdy o ni pečoval. Také milovala zvířata. TSR pořádala občasné dny "Přineste si zvířátko do práce" a dávala velké sumy peněz na charitu podporující zvířata. Naneštěstí tato světlá stránka nebyla k vidění zas tak často, a Lorrain Williamsová se zapsala do historie *Dungeons & Dragons* jako jedna z nejpoplivanějších lidí s tímto koníčkem spojených.

Leč takovým způsobem nezačala. Když poprvé do firmy přišla, udělala sérii prohlášení, které byť nerozumné, byly alespoň odvážné. Bill Slaviscek popisuje její strategii takto: "Společnost se nebála zkoušet nové věci, a když něco fungovalo, chytout se toho a pokusit se to udělat ještě větší." Za vlády Williamsově vypustila firma tucty nových produktů, počínajíc druhou edicí *Advanced Dungeons & Dragons*.

Druhá edice byla vychvalována jako nejpřístupnější verze hry, jaká kdy byla vydána. Pravidla byla pročištěna, bizarní nesoudržné prvky, které hru zamořovaly již od jejích počátků, byly rozřešeny, povětšinou k uspokojení hráčů, kteří shledali pravidla srozumitelnějšími.

Naneštěstí druhá edice stejně tolik hráčů naštvala, kolik uspokojila, zejména proto, že rozsah změn a oprav nebyl tak rozsáhlý a mohl být vydán v nějakém doplňku a nikoliv v podobě znovu vydání základních pravidel. Pro mnohé byla druhá edice vydání peněz za něco, co nepotřebovali - zvláště když druhá edice měla být nadále jediným podporovaným produktem.

Firma se také začala rozšiřovat do nových RPG enkláv. Slavic úspěchy s *Greyhawkem* a *Oriental Adventures* prostředím, zaměřila se na tvorbu nových říší, které by umožnily vydávat nové produkty - zejména romány, které byly dlouhou dobu hlavním zdrojem příjmů společnosti.

Konec 80. let znamená vydání *Forgotten Realms* (stále ještě nejoblíbenějšího prostředí) a *Dragonlance*. Nezadržitelný úspěch těchto linií, zejména *Forgotten Realms* a její populární postavy Drizzta do'Urdena, zplodila příliv designu nových světů. Vznikl postapokalyptický *Dark Sun*, vysoce politický *Birthright* a coby odpověď na úspěch hry od White Wolf *Vampire: The Masquerade* i prostředí zvané *Ravenloft* a mezi jinými také výjimečně avantgardní *Planescape*. Naneštěstí tato strategie zpočátku budící zdání úspěchu byla ve skutečnosti strategií dlouhodobé ztráty. Bill Slavicsek tomu říká strategie mnoha kbelíků.

"Začal jsem pracovat pro TSR na volné noze v roce 1990 a stal jsem se zaměstnancem na plný úvazek v roce 1993 jako designér a redaktor ve skupině *Dark Sun/Ravenloft*. V té době, kdy jsem se dostal do TSR, tam panoval naprostý zmatek." Podle Slavicseka neměla TSR ponětí o výzkumu trhu a ačkoliv byla velmi zaměřena na prodeje jednotlivých linií, nikdy se nezabývala širším obrazem toho, co to dělá s trhem.

"Představte si to, jako když venku prší peníze a vy jich chcete chytit co nejvíce. Můžete si buď vyrobit opravdu velký kbelík nebo ztrácet čas a soustředění tvorbou řady malých kbelíků - tak či onak, nikdy nebude víc deště." Stručně řečeno, přílišným množstvím produktových linií TSR nepodporovala linii *Dungeons & Dragons*, ale místo toho roztržila trh. Stejní konzumenti dávali rok co rok TSR stejné peníze, ale se stále větším finančním břemenem podporovat stovky produktů. Bylo potřeba rozšířit trh a to se těmto rozšířením nedařilo.

Mnoho prostředí přispělo k efektu "ředění značky". Původní *Dungeons & Dragons* značka něco znamenala. Věděli jste přesně, co dostanete, když si koupíte *D&D* produkt. Všechny tyto nové produkty začaly dělat ve hře, jejích pravidlech a její filosofii zmatek. Jak se prostředí stávala oblíbenější a zároveň jedno od druhého odlišnější, staly se z nich vlastně oddělené hry.

Za pár let se už hráči nepovažovali za hráče *D&D* a místo toho se rozeznávali podle prostředí, v němž hráli. Hráč *Planescape* se velmi lišil od hráče *Forgotten Realms* a jejich systémy pravidel se začaly stávat vzájemně nekompatibilní. A co bylo pro firmu ještě horší, hráči by si nikdy nekoupili produkt umístěný do jiného, než jejich vlastního prostředí. Nejenže nechytali peníze do svých malých kbelíků, TSR dokonce počet svých zákazníků umenšovala.

Nepomohlo, že trh sám se od Gygaxových časů změnil. Když *Dungeons & Dragons* vyšly poprvé, doslova vytvořily trh tam, kde žádný doposud

neexistoval, a po mnoho let měly trh jen pro sebe. Ačkoliv se objevily snahy je odstranit a imitace v podobě her jako *Tunnels & Trolls* nebo *Traveller* si uždibovaly kousky trhu, nikdo nebyl schopen svrhnout *Dungeons & Dragons* z trůnu.

Situace však nemohla trvat věčně a také netrvala. Povstali nebezpečnější vyzyvatelé jako West End Games a White Wolf, kteří produkovali zábavná a úspěšná RPG, která začala ukusovat z *D&D* koláče. Vzestup videoher, zejména počítačových RPG (včetně *D&D* licencovaných her) také vysávalo prostředky z trhu. Největší hrozba však přišla od malé, začínající společnosti ze Seattlu, zvané Wizards of the Coast.

Raná historie Wizards of the Coast je v mnohém podobná TSR. Společnost byla založena v roce 1990 zaměstnancem firmy Boeing jménem Peter Adkinson, který začal podnikat se šesti přáteli v oboru prodeje a tvorby originálních RPG. Společnost několik let bojovala o holé přežití, až do roku 1993, kdy Adkinson potkal Richarda Garfielda, matematika a nadšeného hráče. Garfield vymyslel novou karetní hru zvanou *Magic: The Gathering*. Adkinsonovi a firmě se hra líbila a začali ji vydávat.

Výsledkem byl dramatický vzestup, který znamenal pro TSR nejvyšší stupeň pohotovosti. Firma odpověděla na hrozbu tak jako vždycky - pokusem ji rozdrtit. První snahou byla její vlastní sběratelská hra zvaná *Spellfire*, která začala vcelku dobře, ale skončila v důsledku nedostatku podpory a nasycení trhu. Druhý pokus, kostková hra *Dragon Dice*, byla ještě katastrofálnější neštěstí.

Labutí píseň TSR

S tím, jak Wizards of the Coast explozivním způsobem rostla a dostávala se do tempa, TSR začala ždímat život ze všech trhů, které ji živily.

Místo aby se pokoušela rozšířit trh a zvítězit v soutěži, rozhodla se Williamsová raději vykázat všechny ostatní z toho, co považovala za svou soukromou doménu. Pod jejím vedením začala společnost bezohledně prosazovat svoje autorská práva spolu s pár právy, které ani neměla (jako tvrzení, že nikdo jiný nemůže používat slovo "drak").

Začala být také ještě více nepřátelská vůči všem okolo, zvláště svým fanouškům. Jak se Internet počátkem a v polovině 90. let dostával do obecného povědomí, hráči pochopitelně přenesli svoje oblíbené hobby i tam. TSR je následovala a vymohla víc jak tucet příkazů k zavření fanovských stránek. Firma se dokonce pokoušela zabránit *D&D* fanouškům diskutovat

hru na chatu a fórech, čímž si vysloužila posměšné přízvisko "Pravidelně se soudící".

Firma však byla nepřátelská nejen k fanouškům, ale i k obchodním partnerům a dokonce bývalým spolupracovníkům, kteří neměli ve firmě dost vlivu. TSR začala být nechvalně proslulá detailním řízením svých licenčních partnerů v podobě licenčních manažerů, kteří diktovali všechno, co mohli držitelé licenčních oprávnění dělat - od barvy krabice až po to, jaký konkrétní druh *D&D* obrázku se musí použít. Dokonce ani sám Gary Gygax nebyl imunní. Když vytvořil nový RPG systém pro Game Designer's Workshop zvaný *Dangerous Journeys*, soudila se s ním TSR o porušení autorských práv. Kauza byla nakonec urovnána, když TSR souhlasila koupit všechna práva na hru za poměrně značnou sumu peněz - Pyrrhovo vítězství pro TSR, neboť stanovená cena byla víc, než si TSR mohla dovolit.

I přesto všechno se *D&D* produkty dál dobře prodávaly a náklonnost fanoušků dále rostla. Bylo to zejména kvůli vlivu SSI, které od TSR v roce 1987 získalo sedmiletou licenci na všechny počítačové RPG s prvky vypůjčenými z *D&D*. I přes detailní řízení TSR a legendární hašteřivost, vydala SSI brilantní sérii her počínaje *Pool of Radiance* z roku 1988 a pokračující klasickou sérií až po *Ravenloft II* z roku 1995 a ne až tak klasický *Deathkeep*. To ale Lorraine Williamsově úlevu nepřineslo, a kolem roku 1995 už nad TSR kroužili supi.

Exkluzivní smlouva se SSI na *D&D* hry roku 1995 vypršela. V tu dobu už měla společnost více jako 20 milionů dolarů krytého dluhu a mnoho dalších milionů dluhů nekrytých. Firma zoufale potřebovala hotovost a sužovaná ze všech stran hladovými soupeři cítícími krev, hledala způsob, jak přežít. Možná i to byl důvod, proč SSI nechala *D&D* licenci propadnout, když smlouva vypršela. TSR se možná pokoušela z licenčních poplatků vyždímat víc, než SSI považovala za realizovatelné.

Vzhledem k tomu, že jediná aktiva, která v roce 1995 TSR měla a která za něco stála, bylo intelektuální vlastnictví, rozdělit *D&D* licenci byl vynikající, byť zoufalý, tah. Nyní, místo aby poskytli exkluzivní smlouvu jedné firmě, mohla firma prodat v podstatě tu samou licenci mnoha různým společnostem. Jedna společnost koupila *Dark Sun*, další koupila *Forgotten Realms*, a tak dále.

Bohužel tahle strategie fungovala jenom krátce. Po SSI se vynořil Interplay jako držitel licence na počítačové hry z *Forgotten Realms* a *Planescape*, Sierra koupila *Birthright* a společnost Acclaim získala práva na *Ravenloft*. Výsledky těchto licenčních hrátek byly otřesné. Acclaim se pokusil strčit licenci na gotický horor v podstatě do všeho, včetně bojové hry pro PlayStation jménem *Iron & Blood*. Hybrid strategie a RPG od Sierry z roku 1997 - *Gorgon's Alliance* - je dnes právem zapomenut a dokonce i Interplay se

moc nepředvedla s otřesnou hrou *Blood & Magic* a *Descent to Undermountain*. Pokud TSR počítala s honoráři z těchto her jako se svou záchranou, pak to byl zřejmě poslední hřebíček do její rakve.

Bill Slaviscek vzpomíná na poslední dny. "Věci byly koncem roku 1996 opravdu špatné, když jsme úplně přestali vydávat. Podědil jsem tehdy skupinu Alternity, takže jsme měli alespoň něco na práci. Ale bylo tam hodně skupin, které celé dny jen seděly a přemýšlely, zda Lorraine bude schopna najít něco, co zaplatí další provoz." Byla to otázka, kterou si kladla spousta lidí, ale nemnoho z nich uhodlo správnou odpověď. Záchrana *Dungeons & Dragons* přišla z rukou jejich největšího soupeře, Wizards of the Coast.

Lorraine Williamsová možná nenáviděla Wizards of the Coast coby narušitele TSR teritoria, ale ten pocit nebyl oboustranný. Peter Adkison, zakladatel a v té době šéf Wizards, byl velkým fanouškem *D&D*. Měl velký respekt vůči kreativním myslím, které chrlily dobré produkty i za obtížných okolností a štvalo ho, že je dobrá hra a dobrá myšlenka spláchnuta do záchodu špatnými praktikami managementu. Adkison nebyl ale naivní fanoušek. Ačkoliv se z Wizards of the Coast a *Magic The: Gathering* stal vážný konkurent TSR, *Dungeons & Dragons* a TSR měli takový kapitál značky a takové zákazníky, o jakých mohli Wizards jenom snít - a Adkison to věděl.

Spirála smrti TSR tak pro Wizards představovala obrovskou příležitost. I přes svůj úspěch a pokusy uvést nové hry, byli Wizards v roce 1996 firmou jednoho produktu (licence na *Pokémon* přijde až o dva roky později). Vědomi si nebezpečí závislosti jen na *Magic: The Gathering* coby dojně krávy, bylo získání TSR a *Dungeons & Dragons* šancí vyřešit mnohé z problémů, kterým společnost čelila. Jedním vrzem mohl Adkison eliminovat největšího rivala, stát se dominantním hráčem na trhu a za předpokladu, že se podaří značku *D&D* rehabilitovat, přidat druhý a třetí (knižní produkce) zdroj příjmů společnosti. To, že bude schopen zachránit hru, kterou vždycky zbožňoval, byla taková třešnička na dortu.

Poté, co prošel procesem nabídky a schválení správnou radou, podal návrh TSR. Byl duben 1997, smlouva o smlouvě budoucí byla podepsána a v květnu už bylo hotovo. Podmínky prodeje byly vcelku jasné, Wizards získají úplnou kontrolu nad tím, kdo získá (a kdo ne) pozici v nové, sloučené společnosti. Jakmile se ale řadoví zaměstnanci dozvěděli o převzetí, pokusil se je Adkison uklidnit prohlášením, že nedojde k žádnému zemětřesení, alespoň zpočátku. Ovšem co se managementu týče, zvláště u toho, který byl blízký Williamsově, v nové firmě pro něj nebylo místo. TSR, která kdysi vládla nad papírovými RPG jako tyranický vládce jednoho ze svých fantasy království, už neexistovala. Wizards of the Coast, kdysi začínající následník

trůnu, konečně získali vládu nad svým malým světem.

Lorraine Williamsová opustila odvětví i zemi krátce po prodeji. TSR zůstalo v Lake Geneva do konce GenConu 1997. Poté však bylo jasné, co se stalo. Wizards získali neuvěřitelně silnou značku, ale takovou, která byla deset let vláčena bahnem neschopného managementu. Wizards získali také talentované, ale deprimované pracovní síly ve Wisconsinu bez záruky - zvláště po stěhování a přeměňování společnosti - že budou ochotni či schopni stěhovat se do Seattlu. Mělo také matoucí směsici videoherních licencí, které vydávaly ubohé produkty dále znevažující dobré jméno. A konečně získali fanouškovskou základnu *D&D*, loajální až za hrob, ale skupinu hodně pocuchanou nepřátelstvím společnosti, roky průměrných produktů a lákaných jinými herními systémy.

Nástup Wizards of the Coast

Wizards of the Coast dokázali zázrak, zachránili Dungeons & Dragons před zkázou a nyní byli dominantní společností na poli RPG.

Jakmile však skončila oslava úspěšného převzetí, nastala tvrdá práce - zjistit přesně jaká aktiva a závazky bývalé TSR mělo a jak špatná je vlastně situace. Aby toho dosáhli, zahájili rozsáhlou inventarizaci toho, co má společnost podržet a co je potřeba odhodit a první věcí byla samotná Lake Geneva.

Wizards začali ohlášením toho, že Wisconsinská pobočka bude krátce po GenConu 1997 uzavřena a spojí se s centrálou WotC v Rentonu ve státě Washington, který leží pár mil za Seattlem. Podle pár lidí, kteří byli u toho, ta představa nebyla až tak skličující, jak se zdá, protože po posouzení situace se společnost rozhodla ponechat si 85 až 90% lidí a nabídnout jim přemístění do Seattlu. Zdálo se, že Peter Adkison říkal při převzetí pravdu a pokusil se uklidnit personál. Věřil ve značku a v talenty lidí, kteří ji produkovali. Vše co *Dungeons & Dragons* potřebovalo k dalšímu růstu, byl lepší management. Nakonec morálka vyskočila vzhůru a asi 80% lidí přijalo nabízené pozice a vydalo se na cestu do Washingtonu.

Stěhování společnosti však byla ta snazší část. Jakmile se bývalí pracovníci TSR uvelebili v Rentonu, začal brutální proces toho, co bylo s TSR špatně a započaly plány na přeformulování značky. Bill Slaviscek popisuje tento proces takto: "Lidé z TSR byli drženi stranou lidí z WotC asi rok po přestěhování a dostali šanci prokázat, že WotC udělala dobře, že si je nechala." Slaviscek ví, o čem mluví, neboť skončil v nezáviděníhodné pozici

vedení nového *Dungeons & Dragons* oddělení po toto obtížné období.

Když proces započal, byl tým brzděn faktem, že legendárně mizerné praktiky managementu TSR znesnadnily hodnocení obchodu s *Dungeons & Dragons*. Bylo zde velmi málo záznamů, průzkumů trhu nebo těch správných druhů finančních zpráv o knihách TSR, které by pomohly odhadnout, co se vlastně pokazilo.

Nakonec však, když prošli čísla, došli k extrémně obtížnému závěru. Slaviscek to popisuje stručně: "Museli jsme přestat nabírat do tolika kbelíků." Předtím, než mohli vůbec začít značku obnovovat, přitahovat nové zákazníky a *D&D* opět ozdravit, museli odříznout tolik mrtvého dřeva, kolik jen šlo - a to mělo zranit hodně lidí, jak uvnitř společnosti, tak navenek.

První věc, ke které se *D&D* skupina rozhodla, bylo zbavit se loga *Advanced Dungeons & Dragons*, které zastřešovalo hru mnoho let. To se ukázalo být děsivější více než jedním způsobem. Panovaly obavy, že to může vyústit ve zneprátení tvrdého jádra fanoušků, kteří hru hráli už roky. Naneštěstí slovo "Advanced" (pokročilý) poškozovalo hru víc, než jí pomáhalo. Jednak bylo to jméno dědictvím Gygaxova tvůrčího rozporu s Davem Arnesonem, konfliktu, který vyústil ve dvě linie (Basic a Advanced), které se jednu dobu prodávaly. Jenže Basic linie už byla dlouhá léta mrtvá. Nazývat produkt "Advanced" také odrazovalo nové zákazníky, neboť nejen odstrašovalo, ale také je vedla k hledání základní sady do začátku - sady, která neexistovala!

Třetí edice *Dungeons & Dragons*

Pravidla tvořící *AD&D* byla směsicí stovek autorů, kteří v průběhu let přidávali další a další pravidla často jen z důvodu aplikací v rámci produktů, které psali. Nahromadili se za ta léta až do stavu naprosté paralýzy systému. Hráči na druhou stranu znali pravidla dobře a byli vcelku schopní namíchat si je tak, jak to vyhovovalo jejich potřebám. Jak tedy vybrat co nechat a co zahodit, aby výsledkem byla jednodušší, přátelštější hra, jejíž vize byla načrtnuta? Byl jen jeden způsob.

Všechno zahodit a napsat to znovu.

Kim Mohan, vedoucí redaktor RPG u Wizards of the Coast, přirovnává proces tvorby *D&D 3e* k novému návrhu auta. "Principy spalovacího motoru jsou stále ty samé od doby prvního Forda. Ale nikdo už nechce řídit Model T." Aplikace tohoto principu na hru znamená, že to, na čem *3e* tým stavěl, byla esence *Dungeons & Dragons* - něco, co bylo ztraceno během všeho toho šílenství doprovázejícího hru od jejího uvedení. A tedy to, že *Dungeons &*

Dragons (a všechny ostatní hry rolí) jsou jen kodifikovanou verzí hry na předstírání.

Když si děti hrají na *Policajty a zloděje* a jedno druhého zastřelí fiktivní zbraní, namítne dotčené dítě, že má neprůstřelnou vestu. Všechna pravidla vlastně slouží k férovému vyhodnocení toho, zda dítě má skutečně vestu. Nemají říkat dětem jaký druh policistů či zlodějů mají představovat nebo v jakém předstíraném městě žijí, nebo jaký druh zločinu zločinec spáchal. Pravidla měla poskytnout strukturu povzbuzující volnost a tvořivost - ne ji potlačit.

Stav, do kterého se dostalo *AD&D* se všemi těmi dlouhými pravidlovými knihami, řešícími každou eventualitu myriády prostředí pro tažení, které každé zavádělo svoje výjimky, byla pro tvořivost jako svěrací kazajka. Není divu, že hráči odcházeli k jiným systémům slibujícím větší volnost.

Vyzbrojen tímto vědomím začal tým hledat, co by měla pravidla plnit. "Pravidla popisují způsob, jakým je místo utvářeno. Popisují skryté předpoklady o tom, jak se věci dějí. Pravidla by nikdy neměla přikazovat, nikdy diktovat hráči, jak přesně je mají uvést v život."

Vezměte například souboj. Jednou z přetrvávajících zvláštností *D&D* bylo, že občas jsou vysoká čísla dobrá, občas jsou naopak dobrá nízká čísla. Proč bylo vyšší číslo na kostce zranění lepší, ale čísla třídy zbroje se snižovaly se zvyšující se kvalitou zbroje? Zbavit se THAC0 (To Hit Armor Class 0) bylo úlevné. Vyšší by mělo vždy znamenat lepší, v pravidlech založených na hodu kostkou. Je to tak zjevné, že je s podivem, že to kdy bylo jinak.

Ale nejen to. Nový systém třídy zbroje umožňoval lepší kontrolu nad postavami v boji, neboť byl nekonečně rozšiřovatelný. Ve starém systému byla nejlepší zbrojí -10. Jakmile postavy na vyšších úrovních dokázali porazit zbroj -10, celý svět se stal jedním velkým lovištěm. Co mohlo družině zabránit zabít démona s třídou zbroje -10 nebo třeba boha se stejným AC? V novém systému mohou mít tvorové lepší gradaci síly, což znamená, že se postavy nikdy nemohou rozvinout na takovou úroveň, aby jim nešlo postavit odpovídající hrozbu. Další změny pravidel sledovaly podobnou logiku.

"Staré *AD&D* mělo šílené množství omezení povolání a úrovní, stejně jako naprosto nesmyslná svévolná nařízení. Všechno jsme to eliminovali," říká Mohan. Žádné ne-lidské rasy už nejsou omezeny v získávání určitých povolání nebo přesvědčení. Schopnosti a síly jsou nyní dostupné každému, kdo s nimi chce pracovat. "Neexistuje žádný důvod, proč by čaroděj nemohl popadnout meč a jít bojovat, pokud chce. Můžeme pravidla nastavit tak, aby to nebyla výhodná volba, ale pravidla jako taková by měla být zakotvena v

možnostech reálného světa. Pokud se sesilatel kouzel bude věnovat boji mečem, bude mít pochopitelně méně času učit se kouzla. To je typické něco za něco, které lidé v reálném světě podstupují každodenně a může to omezit růst jeho dovedností, ale není důvod, proč by to nemohl přesto udělat. Nic by nemělo být zakázáno."

Byly učiněny i snahy omezit množství informací k zapamatování a zaznamenávání. "Šablony jsou dobrá věc," říká Mohan. "Nikdy jsem nepochopil, proč byli duchové a upíři samostatné nestvůry. Nemrtví tvorové byli před přeměnou něčím jiným a ve starém systému musela mít každá nestvůra vlastní záznam. Proč neudělat z upírství šablonu, která se aplikuje na každého tvora?" Svým způsobem to vlastně popisuje pravidla třetí edice jako celek. Wizards of the Coast vytvořili základní systém, na nějž se dají navázat věci specifické pro dané prostředí. Dává to strukturu tvořivosti, ale hlavní slovo mají hráči.

Pokud klíčovým prvkem třetí edice byla vnitřní soudržnost, musel tvůrčí tým zahodit všechny předem vytvořené předpoklady o vzhledu *D&D*. V některých věcech byl nový design ilustrací důležitější, než nová pravidla. Podle vedoucího uměleckého oddělení Dawna Murina: "Mnohé z toho, co si lidé s *D&D* spojují, není text, jsou to ilustrace." Murin poukázal na to, že vizuální informace vytvářejí v lidech předpoklady o tom, jak věci fungují. Mnohé ze vzhledu původních *Dungeons & Dragons* bylo založeno na Tolkienovi a populární kultuře 70. let. Proto také se hráči museli střetávat s tvory připomínající malé šťastné skřítky a chlupatými jednorožci z plakátů té doby.



Klasickým příkladem problému je skupina nestvůr zvaných slaadi. Původně se objevili v první edici v příručce *Fiend Folio* a byli to nemilosrdné ještěří stroje na zabíjení. Při pohledu na statistiky by se zdálo, že slaad se stane mezi DMy populárním tvorem. Ve skutečnosti tomu bylo právě

naopak. Po mnoho let byl slaad předmětem vtipkování - pro svou ilustraci. Původní ilustrátor si přečetl jejich popis jako "zhruba žabího vzhledu" a podle toho se zařídil, nakreslil šestinohou masožravou žabu. Není divu, že je pak žádná příručka nevzala vážně. Až do vydání prostředí *Planescape*, kde slaadi dostali prostor. Byli významnou součástí herního prostředí a jako výsledek byli také umělecky reinterpretovaní, aby byli méně žabovití a více děsiví.

"Mnohé z toho, co jsme udělali v *Planescape*, ovlivnilo vzhled třetí edice." říká Muren. *Planescape* nám dal možnost odrazit se, jít mimo svěrací kazajku středověce evropského, tradičního *D&D*." Ve snaze vybudovat základní vzhled *D&D 3e* se tvůrčí tým pokusil udělat něco podobného znovu. Namísto spokojení se středověce evropským vzhledem udělal výtvarný tým to samé, co tým pravidlový, šel zpět k základům.

"Rozhodli jsme se jít směrem k funkčnosti," říká Muren. "Udělalí jsme vědomé rozhodnutí učinit zbraně, zbroje i vzhled postav tak funkční a kulturně neutrální, jak jen lze." Výsledkem je zbroj s vrstevnatým vzhledem, spoustou bodců, různých materiálů a asymetrických prvků. Tým znovu navrhl i rasy a nestvůry *D&D*. "Trpaslík není jen podsaditý člověk. Trpaslíci jsou zcela odlišný druh. Tvar jejich lebky je jiný a jejich délka ruky v proporci k tělu je delší než u člověka. Nakreslili jsme stovky studií ras a nestvůr, abychom získali pocit vnitřní konzistence a funkčnosti světa."

Výsledkem je, že *D&D* nestvůry jsou nyní méně lidské. Medúza není jen žena s hady místo vlasů, celé její tělo je pokryto šupinami, její tvář je hadovitá a má rozeklaný jazyk. Draci byly znovu navrženy s ohledem na jejich odlišné charakteristiky, dané jimi preferovaným prostředím - což z nich činí specificky *D&D* draky.



Umělecký tým pak aplikoval nový vzhled i na první velkou výzvu - *Forgotten Realms*. "Třetiedičnění *Forgotten Realms* bylo obtížné," přiznává Muren. "Sedli jsme si a zkoumali Říše, zkoumali všechny ty různé kultury a historii a pak jsme začali přemýšlet o tom, jak ty odlišné problémy, které ta společenství musela řešit, ovlivnila jejich zbroj a architekturu. Použili jsme náš výchozí základní set jako základ a začali přidávat kulturní vlivy."

Jedním z příkladů může být rudý čaroděj z Thaye, jehož horké a suché království, spolu s úmyslným vědomím

povolání a vrozeným sobectvím, vytváří detailní, zdobně zpestřený vzhled v rudé kutně, která je praktická pro dané klima a naznačuje jemnost a dekadenci zkorumpované Thayské čarodějnické aristokracie.

Vznik d20 systému

Jestli zbavit se slova "Advanced" bylo obtížné, nebylo to nic v porovnání s dalším rozhodnutím. Pokud měla *D&D* skupina zastavit fragmentaci a přivést hráče zpět dohromady, museli zabít většinu herních prostředí *D&D*. To znamenalo, že věci jako *Ravenloft*, *Dark Sun* a *Planescape* byly navždy zrušeny ve prospěch nové strategie.

Kim Mohan, vedoucí redaktor pro RPG u Wizards, který přišel z TSR, to popisuje po svém. "Pokud *Dungeons & Dragons* mělo opět růst, museli jsme jej učinit přístupnější. Zrození této představy, která nakonec vyústila ve 3. edici, bylo to, že už jsme nechtěli hráčům diktovat, jak mají hru hrát. Namísto toho jsme chtěli sjednotit pravidla tak, že hráči je budou moci vzít a upravit je na svůj vlastní herní svět. Svým způsobem to hráči dělali vždy, směřující a upravující věci z různých *D&D* prostředí do svých vlastních vesmírů. Rozdíl spočíval v tom, že nyní už neměl existovat žádný 'oficiální' svět, s nímž by bylo nutno soupeřit - až na jeden."

"Nemohli jsme se zbavit *Forgotten Realms*," směje se Slaviscek. "Je to Cadillac *Dungeons & Dragons*." *Forgotten Realms* podporuje velká porce fanoušků *D&D* a je to pokud víme zdaleka nejpopulárnější fantasy svět, který TSR kdy vytvořilo. Více než oficiální moduly dobrodružství je však *Forgotten Realms* oporou oddělení knižní publikace, která byla jedním ze šperků akvizice TSR. Tudíž namísto eliminace *Realmsů* pro ně byla zvolena strategie jejich zahrnutí do nově revitalizované značky *Dungeons & Dragons*. Nyní budou *Forgotten Realms* příkladem bohatého prostředí tažení, které lze vytvořit pomocí pravidel *Dungeons & Dragons*. Nikoliv "oficiální" příběh *D&D*.

To vše pochopitelně mnoha dlouholetým fanouškům, kteří tyto světy milovali, nesedlo. Pokřik, že firma fanoušky zrazuje a zabíjí světy, naplnily Internet i schránky pracovníků Wizards. "Věděli jsme, že se to stane a věděli jsme, že některé z nich trvale ztratíme," říká Slaviscek. "Doufali jsme, že když dáme dohromady lepší produkt, lepší hru, získáme většinu z nich zpět." Tento program měl mít několik stádií. Prvním z nich byla odvážná iniciativa "D20 Open Gaming System" a "Open Gaming License."

Jakmile bylo brutální třídění a odhazování nepotřebného u konce, sešla se

skupina k pronímu posouzení stavu značky a trhu. To, co zjistili, nebylo povzbudivé.

Zamezili sice fragmentaci trhu, kterou původně způsobili, ale stále zde byl trh plný tuctů nekompatibilních herních systémů, každý se svými vlastními stoupenci. A co hůř, zrušením podpory řady milovaných herních světů firma odradila velké množství hráčských komunit.

"Zabít mnohé z těchto světů bylo extrémně bolestivé, zejména když mezi nimi byli i moji favoriti," vzpomíná Slaviscek. "A když to bylo za námi, tak jsme si uvědomili, že tyto světy nemusejí opravdu zemřít. Dokud v nich lidé budou hrát a pamatovat si je, potud budou Sigil, Athas a Ravenloft pokračovat. Na internetu existovaly živoucí komunity shromážděné okolo různých zemí, z nichž většina vzhlížela k nějaké velké a populární stránce jako k 'domovské základně'. Proč tyto komunity nepodpořit, aby zůstaly pospolu tím, že tyto "ústřední" stránky prohlásíme za oficiální?"

Veřejná herní licence

Postupně dostával nápad obrysy. Komunity mohou pokračovat v přidávání fanouškovských doplňků a materiálů - ale tentokrát s oficiální licencovanou podporou a standardizovanými pravidly, které budou kompletně kompatibilní s jakýmkoliv prostředím - a doufejme jinými komerčními hrami. Kdokoliv hrající v těchto prostředích bude schopen se přesunout k jiným produktům včetně základních doplňků pravidel publikovaných Wizards. Mohlo to také pomoci odvrátit škody, které TSR způsobila zavíráním fanovských stránek soudními příkazy.

Open Gaming License, která byla těmto stránkám nabídnuta, však nebyla jen pro hráče, kteří milovali stará prostředí. OGL byla pro každého, včetně komerčních vydavatelů. V podstatě šlo o to, že firma nabízela základní vnitřnosti pravidel *D&D* (nyní zvané "d20 system") komukoliv, kdo je chtěl použít. Byli to blázni? Nikoliv podle dokumentů samotné společnosti. Jedním z důvodů, proč TSR padla, byla systémová neslučitelnost mezi různými *D&D* prostředími. Řešení pro budoucnost spočívalo v eliminování těchto neslučitelností, aby všichni zase hráli podle stejných pravidel.

Rozšířením této logiky byl fakt, že pokud TSR mohla přimět víc lidí v herním průmyslu, aby používali stejný systém, hráči se naučí jeden systém a budou moci přecházet od jednoho produktu ke druhému, od hry ke hře. Pravda, zredukovalo to množství originálních herních systémů na trhu.

Jenže šlo o to zvýšit množství spotřebitelů pro každého - Wizards of the Coast nevyjímaje. Pokud někdo začal hrát science fiction d20 hru od jiné společnosti, neměl žádnou bariéru přejít k hraní Wizzardích *Dungeons & Dragons* nebo *Star Wars*, když chtěl změnit styl.

Otevření d20 systému se neobešlo bez kritiky. Někteří namítali, že se Wizards snaží vtlačit trh do přijetí pravidel *Dungeons & Dragons* coby průmyslového standardu a zabít konkurenční systémy. V podstatě měli asi pravdu, neboť jedním z cílů bylo snížit počet soupeřících herních systémů. V praxi však mnoho vydavatelů shledalo d20 system pro ně výhodným.

Jelikož žádný obsah nebyl pro d20 pravidla závazný, mohli další vydavatelé zkoumat oblasti RPG jako je soudobý boj nebo postapokalyptický svět, které Wizards of the Coast nezkoumali, ale přesto těžít z většího rozsahu a tržní síly Wizards, která propagovala d20 system jako celek. Dokonce mohly, skrze licenční ujednání, nabýt nového života i staré světy. Soupeřící vydavatel White Wolf, jehož *World of Darkness* používá zcela jiných pravidel, začal vydávat řadu *Sword & Sorcery*, aby těžil z d20 systému. A jeho první produkty? Staré prostředí *Ravenloft*, kterým ho původně TSR chtěla odstavit.

Konečně bylo jasné, že je potřeba opravit samotné *Dungeons & Dragons*. Pokud mělo *D&D* být základnou nového d20 systému, muselo mít patřičnou cenu. Poslední výrazná revize pravidel byla provedena před 10 lety a ještě stále hra úpěla pod nánosem 20 let upravovaných pravidel a dodatků různých spisovatelů s různou herní filosofií. Stejně jako museli odklidit mrtvé dřevo z *D&D* obchodu, museli pročistit mrtvé dřevo i ze hry samotné.

Plán byl načrtnut, odvážný nový design, který měl růst do konečné podoby několik let, ale jakmile začali, nebylo zastavení, dokud nebude *D&D 3e* na pultech obchodů. I přes tyto odvážné plány však panovaly pochybnosti, zda se hráči skutečně vrátí? Zvítězí *D&D*? Naštěstí měli bývalí zaměstnanci TSR dostat pomoc ze směru, kde by to snad ani nikdo nečekal.

Noční můra TSR - licencování počítačových her více společností - stále existovala. Dostat ji pod kontrolu nebylo v silách trápeného oddělení *D&D*. Naštěstí většina vydavatelů se sama spálila špatně se prodávajícími hrami a svých pokusů dál vydávat zanechala. S jedinou významnější výjimkou. Interplay i přes své tragické pokusy se nevzdal a najal malou firmičku z prostředí kanadské divočiny, aby pracovala na produktu, který měl nejen oživit celý žánr počítačových her, ale i zachránit význam licence jako takové. Jméno té společnosti bylo BioWare a produkt, který vyvíjeli, se jmenoval *Baldur's Gate*.

Dnes je to těžko k uvěření, ale koncem 90. let panovala doba, kdy byla počítačová RPG považována za mrtvý žánr. *Baldur's Gate* to vše změnila. Byl to radikální odklon od zažitých tradic žánru úpravou pravidel *D&D* na hru

v reálném čase. Chvíli se zdálo, že to, co Bioware chystá, není "pravé" *D&D*, ale jakýsi bastard s tehdejšími RTS. Bioware nicméně kritiky ignoroval a dal na vlastní tvůrčí instinkty. Když hra vyšla, čekali pak BioWare, Wizards i Interplay (herní vydavatel) se zatajeným dechem na reakci fanoušků i kritiky.

Reakce byla dramatická. BioWare vytvořil jednu z nejvěrnějších počítačových adaptací hry vůbec. Kromě herního souborového enginu, který věrně modeloval tucty zbraní, simulovala hra i doposud nevyzkoušené aspekty *D&D*. Dialogové možnosti odrážející přesvědčení a statistiky postavy, členové družiny s vlastními osobnostmi a úkoly. Hra byla o něčem větším, než jen zabíjení nestvůr - hra měla i vyvíjející se příběh.

Hra prokázala, že hráči vůbec nejsou unaveni tolkienovskými odvary - světy hemžícími se elfy a orky. To byla jenom obrovská iluze způsobená lidmi, kteří hledali jiné vysvětlení, proč jejich bídné produkty propadly. Když začaly společnosti znovu plnit nenasycený trh, učinila papírová RPGčka v letech 1999 a 2000 nový pokus o velký návrat. Ale žádnému se nedařilo tak jako *Dungeons & Dragons*. *Baldur's Gate* učinila *D&D* pro hráče znovu zajímavým, připomněla jim, proč tu hru tolik milovali. A nyní bylo na Wizards of the Coast toho využít.

Dnešní podoba D&D

Čím víc fanoušci viděli, tím víc to chtěli. Bylo to očividně tím, v co doufali, když začali *Dungeons & Dragons* poprvé hrát. Vydání tří základních knih pravidel proběhlo lépe, než kdo doufal.

Byly samozřejmě brzdy a lidé, kterým bylo vydání nového systému šumafuk, ale obecně panující konsensus byl, že se tvůrčí tým vytáhl. Znovu vytvořili *D&D* coby tak vzrušující akční hru, která byla navíc jednodušší. Dokonce i původní autoři, Gary Gygax a Dave Arneson, přidali svoje ocenění novému systému. Snad i v odpověď na to se Wizards of the Coast pokusili zahojit stará zranění rozhodnutím uvést oba dva jako originální autory hry, z níž vycházejí její produkty.

Systém pochopitelně nebyl dokonalý. Mnoho chyb, které unikly pozornosti testerů, bylo opraveno ve verzi 3.5, která vyšla v lednu 2003. Největší překážka však byla překonána. Tým *Dungeons & Dragons* úspěšně oživil koncesi, která byla na prahu smrti a díky Open Gaming License a d20 systému proměnil celý průmysl v něco, co mělo naději stát se vyspělejší a zdravějším a vést papírová RPG do 21. století.

Ačkoliv se comeback *D&D 3e* v roce 2000 povedl, Wizards of the Coast

čelili jinému problému. Co dál? Jak mohou Wizards pokračovat v růstu a neopakovat chyby, které zabily TSR a takřka zničili jejich hru?

Některé z problémů minulosti, jako vícero licencí na počítačové hry, se vyřešily samy bez větších zásahů. Sierra už neexistuje. Acclaim nevyjádřil žádnou snahu pokračovat v licenci na *Ravenloft* a jak smlouvy bývalé TSR zanikaly, začala se práva na počítačové zpracování přesouvat na *Atari*. Poslední bašta, *Interplay*, udělala podivný obchod, když odstoupila všechna práva na *Forgotten Realms*, ale vymínila si právo na pokračování *Baldur's Gate* s použitím toho jména. Leč vzrůstající potíže *Interplay* je donutily prodávat kousky sebe sama za směšné ceny a tak *Atari* získalo i práva na *Neverwinter Nights* a také většinu dalších významnějších *D&D* aktiv patřících *Interplay*.

Budoucnost *Dungeons & Dragons* ležela v expanzi a růstu, ale nejen v oblasti počítačových her. Ležela i v rozšíření definice fantasy za hranice svěrací kazajky středověké Evropy, kam ji na desetiletí svázalo vyznávání Tolkiena. A to je místo, kde do hry přichází nové prostředí - *Eberron*. Výsledek hledání prostředí mezi fanoušky *D&D* z celého světa. Odpovědí na výzvu *WotC* bylo 11 000 nabídek od ctizádstivých tvůrců světů, z nichž většina jen opakovala stejné fantasy klišé, kterých se snažili zbavit.

Leč vítězný koncept, vytvořený designérem Keithem Bakerem, je svět, který přináší stejně tolik inspirace pulповými autory a noirovými filmy, jako tradiční high fantasy Tolkienova ražení. *Bill Slaviscek* sotva skrývá nadšení, když mluví o možnostech *Eberronu*.

"Dlouho a tvrdě jsme dumali, než jsme se rozhodli spustit hledání prostředí," říká *Slaviscek*. "Nechtěli jsme se chytit do stejné pasti jako předtím, rozdělit publikum příslušností k jednotlivým prostředím." Podle *Slaviska* byl důvod, proč zvolit *Eberron*, kromě jeho zjevné kvality, i to, že přesně seděl do nové strategie *D&D*.

"*Eberron* je kompletně *D&D* a plně kompatibilní se základními pravidly," říká *Slaviscek*. "Rozdíly *Eberronu* oproti třeba *Forgotten Realms* dokazují, jak flexibilní jsou pravidla 3.5e a jak je lze použít k vytvoření čehokoliv, co si hráč představí. *Eberron* je nepochybně fantasy, ale takové, jaké dosud nikdo neviděl."

Uplynulo už více jak 30 let od zrození tohoto fenoménu. Objevují se první nepodložené zvěsti o čtvrté edici. Věci se stále mění, ale značka *D&D* zůstává. Můžeme jen doufat, že zůstane spjata s tvořivostí a odhodláním, které prokázala, když během své minulosti čelila nesčetným problémům od obtížných začátků, fanatických nepřátel, finančních problémů i nahromaděných pravidel. Uvidíme, co přinese budoucnost...

Zdroje:

Článek je volným překladem historie D&D, která vyšla v rámci [30. výročí D&D na GameSpy](#).

O odkoupení TSR

Alek „Almag“ Lačev

Tento článek Ryana Danceyho vysvětluje události okolo odkoupení TSR společností Wizards of the Coast.

V zimě 1997 jsem jel do Lake Geneva ve Wisconsinu na tajnou misi. Koncem podzimu se začaly šířit zprávy o tom, že hrozící krach TSR vytvořil odvážnou možnost zachránit podnik investicí kapitálu a akvizicí větším partnerem. Po spěšné výměně telefonátů a pozdních nočních strategických poradách jsem teď stál ve sněhu před 201 Sheridan Springs Road a zíral na budovu nesoucí nápis "TSR, Incorporated".

V budově jsem našel mrtvou společnost.

V chodbách, které produkovaly zábavu mého dětství, nažhavily moji představivost a byly neodmyslitelně spjaty s mým vlastním já, jsem našel jen ozvěnu, prázdné stoly a strašlivou tíseň ztraceného smyslu.

Životní příběh stromu lze číst důkladným zkoumáním jeho letokruhů. Životní příběh firmy lze číst opatrným zkoumáním jejich finančních záznamů a podnikových záznamů.

Získal jsem nebývalý přístup k těmto záznamům. Četl jsem firemní deník TSR od první strany, napsané ve spěchu Garym Gygaxem, až do posledních stručných noticek diktovaných právníkem, který neměl s hraním naprosto nic společného. Byl jsem s to vystopovat hvězdný vzestup podnikání D&D, i strašlivé selhání v řízení nákladů, které nakonec vedlo k tomu, že společnost převzal od zakladatelů úplný cizinec. Viděl jsem pomalý a setrvalý postup ve znovuvybudování finanční solventnosti společnosti i nenadálé a dramatické selhání obchodního modelu. Četl jsem euforické archivní záznamy autorských práv na knihy mých ztracených let: "Player's Handbook", "Fiend Folio", "Oriental Adventures". Četl jsem smlouvu mezi Garym a TSR, v níž byl Gary odtržen od kontaktu se společností, kterou založil, a podnikem, který vyvíjel a vybudoval. Viděl jsem doložku, v níž byl Gary donucen bezcitnou právní taktikou vzdát se veškerých svých práv s výjimkou práva na zmínění v budoucích publikacích a ponechání jeho osobních postav z D&D. Četl jsem rozmazané kopie produktů původního Dragonlance týmu, skupiny lidí, která věřila v nový herní nápad vyprávět příběh napříč celou řadou různých typů produktů. Viděl jsem koncepty vyvíjející se z ještěřčích lidí se zbrojí v nezaměnitelné drakoniány. Četl jsem jednostránkové shrnutí příběhu Dragonlance z pera Tracyho Hickmana. Držel jsem v ruce smlouvu mezi Tracym a Margaret na publikaci prvních tří Kronik. Četl jsem smlouvu mezi

Edem Greenwoodem a TSR, již odkoupili jeho osobní herní svět a transformovali jej do nejpropracovanějšího herního prostředí v historii - nejdetailnější a nejprobadanější fantasy svět, co kdy byl vytvořen.

A četl jsem i detaily distribuční smlouvy s Random House, smlouvy, kterou TSR použila, aby podpořila krachující podnik a zakryla fakt, že TSR se rozkládá až na samé jádro. Četl jsem svazující smlouvy s bankou, které rozdělily copyrighy jako bezpečnostní opatření proti promeškání splátek a uvědomil jsem si, jaká zoufalá opatření podpírala i tak ubohý finanční obraz společnosti, navíc kontaminovaný těmito právy a že možná nebude možné vytrhnout Dungeons & Dragons z rukou hromady právníků a bankéřů a soudů po celé roky. Probíral jsem se smlouvami o ukončení pracovního poměru mezi společnostmi a odejitým managementem, kterému se platily nehorázné sumy za mlčení. Zaznamenal jsem klauzule, předpisy, dodatky a smlouvy, které kupily víc a víc dluhů každou hodinu ve formě úroků, poplatků a pokut. Uvědomil jsem si, že peníze placené v dobré víře vydavateli a návštěvníky GenConu za stánky a vstup, byly prohýřeny a samotný con nebylo z čeho zaplatit. Zjistil jsem, že náklady na výrobu produktů často přesahovaly cenu, kterou za jejich prodej firma utržila. Procházel jsem skladištěm zaplněným od podlahy až k 12 metrů vysoko položenému stropu produkty oceněnými tak vysoko, jako by měly být co nevidět prodány distributorovi, byť byly vytištěny třeba i koncem 80. let. Prošel jsem 10 stránek hustého seznamu zboží, vypočítáváje skutečnou cenu materiálu ve skladišti, než jsem si uvědomil, že posledních 100 položek mělo cenu 0 dolarů.

Sešel jsem se s členy týmu, kteří byli odhodláni pokračovat v práci i když věděli, že nemusí dostat zapláceno nebo se možná jednoho dne ani nedostanou do budovy. Viděl jsem lidi, kteří pracovali na nových rukopisech, aniž by věděli, jestli kdy uvidí plody své práce v tisku. V očích těch lidí (z nichž mnozí se stali mými přáteli a spolupracovníky) jsem viděl porážku, zoufalství a určité poznání toho, že nějak, někde, selhali. Ta lidská přítomnost, ta osobní bolest v budově byla takřka zdrcující - občas jsem se musel stáhnout na toaletu, sednout si a dát se dohromady, aby moje slzy dál netýraly ty i tak zmučené duše.

Prošel jsem stovky kalkulací, abych zjistil, co by se dalo pro záchranu firmy podniknout. Byl jsem přesvědčen, že pokud přesuneme dostatek peněz ze sloupce A do sloupce B, všechno bude OK. Konečně společnost s tak silnými značkami a tak úspěšnou minulostí nemohla jednoduše přestat existovat pro pár chyb v úsudku a špatný strategický plán?

Navštívil jsem TSR několikrát, během těch horečných dní vyjednávání, která vyústila v akvizici společnosti ze strany Wizards of the Coast. Když jsem se vrátil domů z první cesty, stáhl jsem se do své pracovny nacpané produkty Dungeons & Dragons. Od nejranějších her až po nejnovější doplňky světů - jsem vlastnil, četl a miloval tyto produkty s vášní a intenzitou, kterou vyrovnalo v mém životě máloco. A já věděl, přes snahu sám sebe přesvědčit o opaku, že

neštěstí, které jsem ve Wisconsinu vysledoval, mělo původ v produktech na těchto policích.

Když mě Peter ustanovil do čela řízení papírových RPG v roce 1998, dal mi jedno pověření: zjistit, co se stalo špatně, dát to do pořádku a zachránit D&D. Vince mi dal také jednu obchodní podmínku, která byla srozumitelná a přímá: "Sakra Dance," hromoval na mně přes konferenční stůl, "neprodělej už žádné další peníze!"

To byla moje hlavní motivace. Zachránit D&D. Neprodělat peníze. Odhalit co se stalo špatně. A spravit problém.

Šel jsem zpět k finančním zprávám. Procházel jsem dlouhé seznamy rozhodnutí činěné managery, kteří již byli dávno pryč. Bylo tam pár milníků vysvětlujících, co se událo a proč v těch dobách TSR dělala věci jako že koupila dodavatele krajek, nebo vytvořila na západním pobřeží úřadovnu v King Vendor's mansion. Proč jen mírný úspěch se sběratelskou kostkovou hrou vedl k objednaní série milionu kusů? Proč měli ve skladu stále haldy a haldy prvoedičních pravidel? Proč TSR ne jednou, ne dvakrát, ale snad tucetkrát vytvořila variaci na to samé, Tolkienem inspirované, eurocentrické fantasy téma? Proč se neustále pokoušela vytvořit jiné hry, lila do jejich propagace peníze, jen aby zjistila, že je nikdo nekupuje? Proč, když tak zoufale potřebovala peníze, investovala milion dolarů do licence na obsah, který konzumovalo sotva 10% trhu? Proč úspěšná herní linie jako Dragonlance byla násilím vykořeněna ze svého přirozeného domova D&D hry a transplantována do cizího a netestovaného nového herního systému? Proč společnost financovala vývoj science fiction hry modelované na D&D - a nepoužila přitom pravidla D&D?

Při všem tom výzkumu podnikání TSR, napříč účetních knih, poznámkových bloků, počítačových souborů a dalších zdrojů dat, tu byla jedna věc, na niž jsem nikdy nenarazil - jedna velká díra v mase dostupných dat.

Žádné informace o profilaci zákazníků. Žádná zpětná vazba. Žádné výzkumy. Žádný "hlas zákazníka". TSR, zdálo se, nevěděla nic o lidech, kteří ji drželi naživu. Management společnosti rozhodoval na základě instinktu a útrobních pocitů, bez dat. Nevěděli jak naslouchat - coby zavedená instituce se domnívali, že naslouchání zákazníkům je něco, co dělají ostatní - TSR vede, všichni ostatní následují.

V dnešním hyperkompetitivním trhu je to nemožná mentalita. Ve Wizards of the Coast dáváme velký pozor na hlas zákazníka. Ptáme se. Nasloucháme. Reagujeme. Takže jsme utratili spoustu času a peněz na rozličné výzkumy a studie, abychom pochopili lidi, kteří hrají role playing games. A co chvíli jsme se dozvídali věci, které byly nejen překvapivé, byly přímo v rozporu s tradičními moudry, která jsme absorbovali za ty roky profesionálního publikování her.

Slyšeli jsme věci, které je pro jakoukoliv společnost velmi, velmi obtížné slyšet. Dozvídali jsme se, že naši zákazníci nám nevěří. Slyšeli jsme, že produkujeme materiály považované za podřadné, irelevantní a špatné. Dozvídali jsme se, že naše příběhy jsou nudné, obnošené nebo jednoduše nezajímavé. Slyšeli jsme, že lidé mají pocit, že MY jsme irelevantní.

Teď už jsem věděl, co zabilo TSR. Nebyly to sběratelské karetní hry. Nebyla to Dragon Dice. Nebyl to úspěch jiných firem. Byla to téměř naprostá neschopnost naslouchat zákazníkům, slyšet co říkají a udělat takové změny, aby byli spokojeni. TSR zemřela na svou hluchotu.

Překvapivě, přes všechny problémy, přes roky odmítání, sama hra D&D přetrvávala a v jádru jako životaschopný podnik. Poškozená: jistě. Churavějící: jistě. Ale zachránitelná? Absolutně.

Naši zákazníci nám říkají, že druhá edice byla příliš restriktivní, omezovala jejich tvořivost a nebyla "zábavná na hraní"? To můžeme spravit. Můžeme zmodernizovat pravidla, abychom zlepšili vyjádření této kreativity. Můžeme ukázat odhodlání podporovat VAŠE příběhy. VAŠE světy. A můžeme hru znovu učinit zábavnou.

Naši zákazníci nám říkají, že produkujeme příliš mnoho produktů, a že věci, které produkujeme, mají mizernou kvalitu? To se dá spravit. Můžeme snížit počet produktů a pracovat tvrději na jedné každé publikované knize, aby byla užitečnější, zajímavější a kvalitnější.

Naši zákazníci nám říkají, že trávíme příliš času na našich vlastních světech a málo času na jejich? Ok - s tím se dá něco dělat. Můžeme se přeorientovat na nástroje, příklady, univerzální systémy a pravidla, která nejsou závislá na vlastnění nepotřebných materiálů v ceně tisíců dolarů.

Naši zákazníci nám říkají, že preferují hraní D&D zhruba 2:1 oproti druhé nejpopulárnější herní možnosti? To je mimořádná pocta. Můžeme zvýšit toto jejich odhodlání tím, že jim pomůžeme najít více lidí na hraní redukcí bariér kompatibility mezi materiály, které produkujeme my, a materiály vytvářenými jinými společnostmi.

Naši zákazníci nám říkají, že chtějí lepší podpůrnou organizaci? Můžeme nalít peníze a zdroje do RPGA a nechat ji růst a podporovat hráče jako nikdy předtím v historii klubu. (10 000 placených členství a stoupající, takřka 50 000, neplacené členství - čísla nyní stoupají raketově.)

Naši zákazníci nám říkají, že chtějí vytvářet a distribuovat obsah založený na naší hře? Fajn - zkusíme sjednotit zájmy a touhy tak, aby se uspokojili jak naši zákazníci, tak naši právníci.

Nasloucháme stále? Ano, absolutně ano. Pokud nás požádáte o něco, co nedoručujeme, doručíme to. Ale nebudeme sloužit specifickým a unikátním potřebám menšiny, pokud by to způsobilo strádání většiny. Pokusíme se být

zodpovědnými pastýři D&D podnikání a to znamená říkat "ne" věcem, které se ukázaly být zničující pro podnikání a nechtěné většinou zákazníků.

Nasloucháme, když zákazníci říkají, že Alternity nebyla tím, co chtěli od science fiction hry. Nasloucháme, když zákazníci říkají, že nechtějí matoucí, žargonu plný svět Planescape. Nasloucháme, když zákazníci říkají, že koncept Ravenloftu byl zastíněn produkty konkurenta. Nasloucháme zákazníkům, kteří nám říkají, že chtějí základní materiály a ne materiály ke světům. Že kupují časopis DUNGEON každé dva měsíce v množství dvakrát převyšujícím naše nejlépe se prodávající samostatné dobrodružství.

Neříkáme nikomu, jakou hru hrát. Říkáme trhu, že budeme aktivně podporovat naše hráče, aby povstali a požadovali, aby se jim naslouchalo a že se stanou středem herního průmyslu - namísto současného modelu zaměřeného na vydavatele. Skrze RPGA, hnutí Open Gaming, stránky časopisu Dragon a všemi dalšími kanály, podporujeme naše zákazníky, aby dělali, co SAMI chtějí, aby nás i naši konkurenci nutili se sklonit před JEJICH vůlí, abychom dělali produkty, které chtějí.

Chci být souzen podle výsledků, ne podle slov. Chci se po čase stráveném u kormidla tohoto podnikání ohlédnout za sebe a cítit, že věci jsou lepší, nikoliv horší. Chci vědět, že jsem udělal všechno proto, aby se chyby minulosti nestaly chybami budoucnosti. Chci vědět, že jsme odhalili, co se stalo špatně. A spravili to. Že jsme zachránili D&D. A že jsme sakra neprodělali peníze.

Děkuji, že jste naslouchali,
srdečně,

Ryan S. Dancey
VP, Wizards of the Coast
Brand Manager, Dungeons & Dragons

Zdroj:

<http://web.archive.org/web/20041225194331/www.atlasofadventure.com/Archive/TSR1997Buyout.asp>

d20 sebrané spisy III.

Historie D&D

Ve třetím svazku sebraných spisů d20 budeme putovat proti proudu času. Podívám se až do samých počátků her na hrdiny a budeme sledovat postupný růst fenoménu D&D od prvních nesmělých krůčků až po fenomenální nástup třetí edice.

Součástí tohoto svazku je i poměrně osobní výpověď člověka zodpovědného za koupi krachujícího TSR firmou Wizards of the Coast a autora myšlenky d20 systému coby OGL – Ryana Danceyho.

Využijte možnosti poznat svůj koníček i z historického hlediska...



www.d20.cz