

STRANICKÝ DENÍK

Naším cílem bylo vytvořit hru, která co nejrealističtěji odráží dystopický orwellovský svět. Svět, kde ani jedna z frakcí není správná, kde lidé nemají možnost volby a kde jsou popírány všechny lidské svobody. Nejednalo se o žádný experiment a jakékoliv narážky na současnou politickou situaci byly čistě náhodné. Chtěli jsme však pomocí hry poukázat na to, že svoboda není samozřejmá a že se mnohdy absurdní dystopické náměty mohou objevit i v našem světě. Pokud se ti hra líbila, doporučujeme ti přečíst si román 1984 od George Orwella.

Tvůrce hry: Tom Kocmi

Realizační tým: Ondřej Kazda, Romča Kopřivová, Alča Kulovaná, Luboš Nedbal, Andy Slabá, Barča Sobotková, Jéňa Štercl, Lucka Štěchová, Káťa Tomanová a Tonda Tušl

Propagační tým: Bára Chovítová, Jackie Daniel's, Štěpán Karásek a Ondřej Soukup

Vláda Strany

Titutární hruv Blahónie představuje osoba, o níž není známo, kde pobývá, kým je nebo jakého je pohlaví. Tato persona dokonce ani neexistuje, zastupuje myšlenku, která vede Stranu. Během historie země stálo v čele mnoho mužů, žen, mladých, starých, lidí různé pleti či kultury. Strana ovšem vždy utvrzovala v jedinečnosti a dokonalosti onoho jedince. Nikdy nepřipustila, že by Velký Bratr mohl být někdo jiný než otec Strany. Dotyčný jedinec vždy získal absolutní moc nad Blahónií (a potažmo hrou), kterou řídil pomocí nařízení. Směl vydat jakékoliv nařízení a vznést kterýkoliv požadavek, který si vymyslel. Byl tu háček. Pokud by se pokusil vydat nařízení poškozující Stranu, ministři míru by jej mohli sesadit. Proto v dobách, kdy u vlády byl odbojář, měl těžkou pozici dělat vhodná rozhodnutí. S každým vydaným nařízením získal Šedý Lišák (orgové) možnost jednou hacknout Systém a vybalancovat nařízení Velkého Bratra. Všichni ministři míru měli pocit, že zemi řídí namísto Velkého Bratra, ale skutečnost byla taková, že i oni byli loutkou Strany a jejich hlasy na schválení nařízení neměly žádný vliv.

"Všichni občané jsou si rovni, ale někteří jsou si rovnější."

Strana vyhrála!

Vítězství má vždy stejný výsledek

V celých dějinách lidstva žily na světě tři druhy lidí: Ti nahoře, Ti uprostřed a Ti dole. Nazývali se různými jmény a jejich postoj ve vzájemných sympatiích se neustále střídal, ale ve své podstatě se struktura společnosti nezměnila. Dokonce i po obrovských převratech a zdánlivě neodvolatelných výměnách se vždy znovu prosadil týž model. Je to jako když se gyroskop vrátí do rovnováhy poté, co se vychýlil daleko na jednu, nebo druhou stranu. Vítězství odboje by také neovlivnilo lidský život. Sice by se vyměnili vůdci, ale jejich ústa by se stále plnila stejnými prohlášeními jako za Velkého Bratra. Toho jste si mohli všimnout v posledních dnech, kdy u moci byl Šedý Lišák a začal vydávat tvrdá nařízení k potlačení konkurence a potažmo svých nepřátel.

"Každá revoluce končí tím, když se nová prasata dostanou ke korytům."

Změna nepřítele

Ve čtvrtek Velký Bratr oznámil, že Blahónie nevede válku s Erózií, nýbrž že soupeří s Apátií. Erózie je spojenec a vždy tomu tak bylo. Samozřejmě nikdy nepadlo ani slovo o nastalé změně. Do podvědomí lidí vskočila zničehonic zpráva, která se ihned rozlehla po širém okolí, a vzbudila dojem všeobecné platnosti. V onen okamžik se změnila historie, celý deník byl přepsán a jakákoliv zmínka o Erózií či Apátií byla zaměněna, přesně podle motta strany: „Kdo ovládá přítomnost, ovládá minulost. Kdo ovládá minulost, ovládá budoucnost.“

Manipulace s pravdou

V Blahónii se neví, jak dobře, jak tvrdí Strana. Hladomor, válka, kriminalita a chudoba jsou jen některé z problémů země. Strana však díky droze Euforínu udržuje občany v přesvědčení, že se mají dobře, a proto blahonijská společnost žije ve víře, že Velký Bratr je všemohoucí a Strana neomylná a vše, co tvrdí, musí být pravda. Protože však Velký Bratr ve skutečnosti všemohoucí není a Strana také není neomylná, je zapotřebí neúnavě a neustále přizpůsobovat fakta. V ten moment přichází na řadu ministři pravdy jejichž hlavní úkol je přepisovat skutečné události na nadpisy článků, které vychvalují Stranu. Tyto nadpisy následně dostávají manipulátoři, kteří z nich vytvoří skutečný článek ještě více lichotící Straně. Nakonec přichází na řadu recenzenti, jejichž úkolem je poslední kontrola, zda opravdu vše podporuje ideologii Strany.

"Lež je vždy o krok před pravdou."

Událost: Moravskoslezský distrikt: Explodovalo vedení plynu v továrně na knoflíky a zemřelo 25 občanů.

Přepsáno ministerstvem pravdy: Moravskoslezský distrikt: Uvedení cukrových knoflíků provázely majestátní ohňostroje

Text článku: Vidíte ta světla na nebi, občané? Jsou to hvězdy? Ne! To jsou zbrusu nové ohňostroje, které byly odpáleny u příležitosti uvedení cukrových knoflíků na trh v Moravskoslezském distriktu. Lidé jsou nadšení a už se formují fronty - každý chce ochutnat!

StopTime

Velký Bratr

Během posledních tří týdnů se v roli Velkého Bratra vystříдалo 6 občanů. První byl mírumilovný odbojář Adam POUZDRO Ploc (u moci 5 dnů), po jeho odstranění se jím stal ambiciózní straník Petr ČERT Glaser (u moci 20 hodin), následoval neoblomný straník Vlastimil ZOMBIE Vitoul (u moci 5 dnů), jedno z jeho nejtvrdějších nařízení potrestalo mnoho kontrolorů za nekvalitní práci. Vlastimila však jeho nástupce neodstranil, ministři míru začali pochybovat o jeho věrnosti Straně a rozhodli se jej svrhnout. Na jeho místo byl dosazen paranoidní straník, občan s největším vlivem v Blahónii Magdaléna VODNICE Michlová (u moci 2 dny). Která pomohla k likvidaci hnutí Holé Ruce (chceme poděkovat Hynkovi MOST Poláškově a Tomášovi LEVANDULE Horváthovi za jejich iniciativní tvorbu videí z místnosti 101). Následně však byla odstraněna a k moci se dostala krutovládkyň Velká Sestra Karolína SÁDROKARTÓN Steindlová (u moci 2,5 dnů), která začala svou konkurenci odstraňovat ve velkém a dosadila si jako svého poradce Vojtěcha MAMUT Růžičku. Svými rozhodnutími nakonec spustila Lišákův protiútok, který ve výsledku skončil hlasováním o nedůvěře Velké Sestře. Toto hlasování prošlo o chlup jen díky tomu, že se odbojáři dokázali rychle mobilizovat a hlasovat (hlasovalo 66% odbojářů) zatímco stranických ministrů míru hlasovalo pouze 42%. Po úspěšném odhlasování Šedý Lišák dosadil na Velkého Bratra odbojáře Antonína ZEBRA Freimanna (u moci 3,5 dne), občana, který mu jako první poslal svou identitu a měl dost velký vliv na to, aby se stal VB. Díky jeho identitě se tedy spolu s ním k moci dostal i Šedý Lišák (Emmanuel Goldstein) a pomohl mu s likvidací konkurence a upevněním vlastní moci. Jedno z nejvýraznějších nařízení bylo zveřejnění nového (falešného) seznamu příslušníků Holé Ruce, což byl seznam pouze 20 nejvlivnějších občanů Blahónie, který si nechala vypracovat Velká Sestra. Nebylo to poprvé ani naposledy, kdy Velký Bratr zneužíval svou moc a překrucoval pravdu pro svůj užitek.

Tem-Sys

Temný Systém si vytvořil odboj, aby mohl skrývat své nekalé praktiky před Stranou. Obchodování s kradenými identitami, anonymní zprávy, nájemné vaporizace a další. Tem-Sys však ke konci hry paradoxně používalo více Straníků než odbojářů. Inspirací byla skutečná síť zvaná Darknet, kde se dá koupit a objednat doslova vše. Důležitým prvkem hry byly kradené identity, které se daly získat velmi lehce. Stačila fotografie nepozorného dotyčného. Obdobně lehce lze ukrást identitu v reálném světě, kde stačí kliknout na špatný odkaz či se přihlásit na falešné stránce. V krajním případě takto člověk může přijít o peníze na účtu, či dokonce vlastní dům. V Tem-Sysu byla přichystána navíc ještě možnost používání kradených identit, které by dotyčný mohl jménem hráče kradené identity provádět různé akce. To jsme ale nakonec do hry nezahrnuli, tak možná příště.

Cenzury

Cenzury byl náš malý experiment, jak se budou hráči chovat, když neví, jaká je čeká odměna, či trest za cenzurování. Ve skutečnosti nikdy žádná odměna ani trest za cenzurování nebyly, ale i tak většina hráčů cenzurovala správně příspěvky namířené proti Straně. Až v posledním týdnu se stala cenzura nástrojem boje mezi frakcemi.

"Jestliže svoboda slova vůbec něco znamená, potom je to právo říkat lidem to, co nechtějí slyšet."

Období Radosti, Rozkolu a Zkázy

První týden přivítal odkaz veselí. Občané se setkávali, fotografovali se a ideologie obou frakcí se nesly v pozitivním duchu. Zábava plnila každíčký kout a nikdo se neobával ideopolicie, jelikož se každý cítil v bezpečí. Během druhého týdne se prohlubovala ideologická propast mezi Stranou a odbojem. Někteří občané dokonce paranoidně vyhledávali odznak na každém jedinci, kterého na ulici potkali. Navíc se začalo projevovat podezření, že ani jedna frakce není „ta správná“. Třetí týden propukla občanská válka a veškeré bezpečí se vypařilo. Jistota se ztrácela i v našich domovech. Už se nedalo věřit známým, přátelům, ani těm nejbližším. Strach o vlastní život přehlušil veškeré obavy. Žijící nepřítel totiž znamená jen jedno - nebezpečí!

Udržovací válka

Pro pochopení charakteru současné války mezi Blahónií, Erózií a Apátii je nutné si uvědomit, že nemůže být nikdy vedena do vítězného konce. Probíhá totiž stále táž válka, přestože se seskupení v několikaletých intervalech mění. Žádný ze tří superstátů neskončí nikdy poražený, i kdyby se druhé dva spojily. Válka se nevede pro vítězství, ale aby byla udržována, aby obyvatelé nebohatli a neměli čas přemýšlet. Válka udržuje obyvatele ve strachu a odrazuje je od emocí, jimž by se mohli těšit v dobách míru. Udržuje obyvatelstvo nakloněno režimu a podporuje jej v dalším zbrojení a dalších invazích proti v tu chvíli nepřátelským státům. Podstatným aktem bojů je ničení. To nutně nezahrnuje lidské životy, ale produkty jejich práce. Jedině tak lze rozbít hmotné statky, které by se jinak daly použít k dosažení nadměrného pohodlí mas, a v důsledku toho nakonec i k jejich nadměrné inteligenci.

"Dokud nebudou uvědoměli, nebudou se bouřit, a dokud se nezbouří, nemohou se stát uvědomělými."

Šedá Eminence

Protože se celá hra odehrávala ve velmi temném dystopickém světě, kde se obě frakce navzájem fanatizují, bylo zapotřebí hru silně moderovat. Naším cílem bylo vytvořit realistický obrázek světa, ze kterého není úniku, který popírá veškeré svobody, který omezuje volbu, na niž jsme zvyklí, a současně zapálit v hráčích plamen sounáležitosti k frakci. Aby se však hra nezvrtla a nepřekročila hranice zábavné hry, všechny vulgární, nevhodné nebo agresivní komentáře jsme mazali, jakékoliv neférové jednání či porušování pravidel jsme řešili osobně a snažili se vše vyřešit co nejdříve. Problémy jsme řešili na pozadí hry, abychom nenarušili dějovou linii. Doufáme, že jsme odvedli dobrou práci.

V Systému jsou nyní k nalezení různé herní statistiky, vybrané články a průběh hry.

Ještě jednou děkujeme za účast a na viděnou příští rok.