PLAYBIŠÍK

mangazín životního stylu

#053: Akicon2026

ROZHOVORY

Ball Boy Simulator
Jak vznikl překlad první japonské hry s oficiálním českým dabingem?
+ Bleskový rozhovor s autorem!

Pixel Art in Autumn
Pixelartové politické parodie plné praštěných politiků!

Gorrad: V tienu svorky
Oldchool RPG vznikajících ve slovenských luzích a hájích.

VESELÉ OBRÁZKOVÉ PŘÍBĚHY

Lygast: **Speedy**
Váža: **Míčumbum**
Ludvasil: **Vasil a Ludva**
Eliška Štěpová: **Single Diaries**
Radovan Samotný: **Celebrita**
Jakub Farský: **Ptáci**
Etuta: **ŠpajzTrekkin'**
DanQ: **Héraclès Pion**

ŠACHOVÝ KOUTEK

Putsch Chess
Vyhraje ten, kdo první zabije vlastního krále!



Ondřej Satoria
český baseballista v japonské hře!

Plakát: **Dievčice z Gorradu**



Vojta Mareš: Ball Boy Simulator

Asi jste zaznamenali, když světem proběhla krátká zprávička, kterak japonský vývojář přidal do své hry „Ball Boy Simulator“ češtinu jen na základě toho, že jeden wishlist byl z ČR. Milý příběh, co na tom, že překlad češtiny byl dělaný skrze AI, snaha a vstřícnost se cení. Ale poté tento příběh dostal úplně jiné grády a teď tu máme první japonskou hru s oficiálním českým dabingem. Jak k tomu došlo jsme se zeptali muže, který za to může – Vojta Mareš.

Kdy (a nebo co) tě napadlo přeložit hru z japonštiny do češtiny? Nebyl autor hry tvým návrhem zaskočen?

Bylo to přesně 8. srpna odpoledne, jedu si v klídku (a lehkém připečení) v tramvaji a na google feedu jsem viděl ten titulek: „Japonský vývojář přidal do své hry češtinu jen kvůli jednomu wishlistu.“ To vzbudilo mé vnitřní vlastenectví. V mžiku jsem najel na jeho Twitter (Také známý jako X, ale kdo to reálně říká...) účet. Lehkým skimmnutím stránky jsem zjistil, že by nemuselo být tak těžké se dostat do jeho pozornosti. Poměrně rychle jsem sepsal návrh na překlad a za cca 5 minut jsem dostal odpověď. Ano, taky mě překvapilo, že tak rychle. Původně mě chtěl odmítnout, protože jako indie vývojář neměl budget na překladatele, ale když jsem mu navrhl, že pojedu pro bono, tak s radostí přijal. Lidi zkušení v japonštině, co si budou hledat zpětně tu konverzaci, si můžou všimnout že ta neklimatizovaná „té trojka“ už na mě měla efekt, když jsem omylem místo 無償で (bez odměny) napsal 無料で (Zdarma. Jako produkt.).

Jak probíhala spolupráce s Kóičiró Ebarou, autorem hry? Byly nějaké momenty, které tě překvapily, ať už kladně, či nepříjemně?

Mám radost říct, že spolupráce s ním byla úžasná. Vzhledem k tomu, že nešlo o kontraktovou práci, ale spíš o partu nadšenců, mohl jsem si dovolit být víc neformální. I po dokončení hry jsme v kontaktu. Specificky on mě velice rád zásobuje fotkami, co měl k večeři. Což vzhledem k časovým pásmům bývá v době, co já ještě sedím ve třídě, s prázdným žaludkem. Fakt díky, Ebo! -_-

Hra není uplně o baseballu, spíše o tvrdé hierarchii japonských školních klubů, a postupem se prý mění v psychologický horor. Věděl jsi to, nebo jsi do toho šel jako do normální sportovní hry?

Tak protože jsem si předem pročetl články o tý hře, tak jsem poměrně věděl, do čeho jdu. Jen jsem se bál, že v tý hře bude nějaký baseballově specifický lingo, to se naštěstí z větší části nestalo.

Hru jsi překládal přímo z japonštiny. Na jaké nejzajímavější překladatelské oříšky jsi narazil?

Ósacký dialekt. Upřímně, kvůli tomu jsem i lehce nakukoval do angličtiny. Dělat jsem to nechtěl, ale prostě s tím dialektem nejsem dobře obeznámen. Později jsem od kamaráda zjistil, že ten anglický překlad není zrovna nejlepší. Je tam lehký významový posun. Není to žádný demon slayer anglický překlad mangy, ale taky to není úplně jak bych si přál. A vzhledem k faktu, že tam máme dabing, tak to nemůžu snadně opravit.

Viděl jsi původní strojový překlad do češtiny? Byl by kdyžtak použitelný? Jaké největší překladatelské boty tam ÁÍčko nasekalo?

Reálně to nebylo až tak hrozný. Jen prostě nějaký fráze zněly lehce nepřirozeně, ale technicky vzato tomu šlo rozumět. Ale stejně jsem to radši přeložil odznova.

A Kristýna Sulková to po mě ještě upravila, aby to bylo čitelnější.

Nápad na český dabing byl v plánu od začátku?

Sice jsem se ze začátku stranil, ale bylo to v plánu. Ale definitivně ne tak dobrý jako poté, co se do týmu přidala Kristýna.

Chtěl jsi nadabovat hlavního hrdinu, nebo jsi k tomu přišel jak slepý k houslím?

Jak slepý k houslím, původně jsem fakt chtěl jen dělat překlad. Ale pak se to na mě nabalilo. Nejdřív jsem dokonce měl namluvit všechny mužský postavy. Ale to číslo se naštěstí výrazně snížilo. S obsazením dalších dabérů. Poté se rozhodli mi symbolicky dát hlavního hrdinu jakožto člověka, který to začal.

Na dabing bylo poměrně málo času. Jak se ti povedlo to logisticky ukočírovat? Měli jste společné studio, nebo jste každý nahrával u sebe doma?

Studio jsme chtěli, ale vzhledem k času to nebylo úplně možné. Tak jsme si nahrávání museli zařídit po domácku. S tím faktem že v tu dobu jsem ještě neměl dobrý mikrák, takže jsem prostě nezněl úplně nejlíp. Teď ho už mám, takže na případný nový dabingy jsem připraven.

Natáčení – byť s dnes již dostupnou technikou – není zas tak jednoduchá věc. Jaká metoda se pro dabing nejlépe osvědčila?

Tohle je trochu mimo mě, já jsem v zásadě jen dělal, jak ona mi říkala... U ostatních poměrně žádný problémy nebyly, zvlášť protože lidi, který Kristýna obvolala, mají už s nahráváním zkušenosti.

Jak se vlastně k projektu dostal baseballista Ondřej Satoria, který nejenže namluvil postavu trenéra, ale nakonec si ho i ve hře sám zahrál (resp. jeho 3D model)?

Na tuhle otázku neodpovím přímo já, ale budu radši citovat Ebovu odpověď na stejnou otázku z rozhovoru od CzechCruche: *„Jednou mi přišla soukromá zpráva. Ani nevím, jestli od Ondřejova kamaráda, manažera nebo koho vlastně. Napsal mi, že s Ondřejem Satoriou zrovna večeří. A jestli by s hrou mohli nějak pomoci. Samozřejmě jsem věděl, kdo Satoria je, takže jsem z toho byl fakt nadšený! Okamžitě jsem odepsal, jestli bych ho do hry mohl obsadit a jestli by pro ni nenahrál dabing. Abych pravdu řekl, kvalita nahrávky nebyla nic moc. Znělo to, jako by ji nahrál někde na ulici při čekání na autobus. Ale mně to vůbec nevadilo. Byl jsem jenom neuvěřitelně šťastný, že se Ondřej Satoria chce stát součástí mojí hry.“*

Měl bys nějaké zábavné historky z natáčení?

Tak moc bych rád, kdyby nějaký byly, ale bohužel vzhledem k tomu, že jsme neměli studio, tak nebylo moc dobré prostředí pro nějaký historky. Tak snad někdy jindy.





















Baseball je v Japonsku extrémně populární, kdežto v ČR takříkajíc hraje druhé housle. Čím si to vysvětluješ?

Alespoň podle toho, co jsem našel, baseball byl „dovezen" do Japonska z Ameriky a začal se po vítězství jokohamského týmu roku 1896 velkoplošně rozšiřovat po celým Japonsku a ve školách při tělocviku se stal oblíbený jako u nás třeba fotbal.

Podle údajů ze Steamu má hra v Japonsku cca 1 tisíc wishlistů, kdežto v ČR je to skoro dvojnásobek. Není to zvláštní? Myslíš, že je to díky české lokalizaci?

To rozhodně pomohlo. Ovšem jsem slyšel od vývojáře, že Japonci nás už předběhli. Divím se? Ne. Oproti nám v Japonsku o tý hře po vydání vycházely články, hrály to větší i menší streameři, prostě si toho mohlo všimnout více lidí. Zatímco u nás... Všiml jsem si tak tří článků a streamu od Meona. (Za který ti děkuji, jestli tohle čteš.) Ale prostě nemůžeme mluvit o tom, že se tu odehrávala nějaká mediální masáž. Ono většina lidí, co četla ty původní články, dost možná ani neví, že ta hra dostala český dabing. Prostě by se hodilo, kdyby první česky dabovaná japonská hra dostala ještě trochu pozornosti.

Jaký je tvůj vztah k baseballu? Jaké jsou tvé oblíbené sporty?

Upřímně, k baseballu mám pouze mediální vztah. První velká vzpomínka je z baseballový epizody z Pokémon Sun and Moon, když to vycházelo. Pak z filmu Ježka Sonica a pak už jen nějaký malý zmínky. V realitě jsem pouze na základce hrál baseballu podobnou hru, takzvaný Brännball.

Ohledně ostatních sportů... možná tím některý lidi nepotěším, ale nikdy jsem neměl nějaký úžasný vztah ke sportům. Ne, že je nesnáším, ale prostě nemám rád ten koncept průměrnýho čecháčka s pívem v ruce řvoucího do telky: „Tak to tam kopni! Ty vole, i já bych to udělal líp!" Takový sebevědomí fakt nemám.

A pokud se jedná o hraní, tak nejsem vyloženě kompetitivní člověk, plus mám brýle, který při třeba fotbalu dokážou provést nepříjemnosti. Zvlášť pokud nechcete chodit do optiky každý týden.

Ale pokud bych si měl něco vybrat, tak asi badminton, to je pro mě výrazně příjemnější hra.

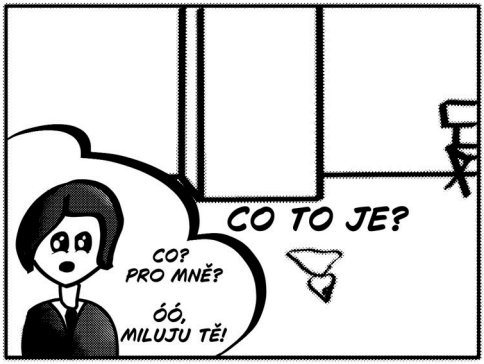
Chystáš nějaký podobný projekt do budoucna? Buší ti na dveře japonští indie vývojáři s žádostí o překlad? Nebo se chceš také vrhnout na dráhu indie vývojáře?

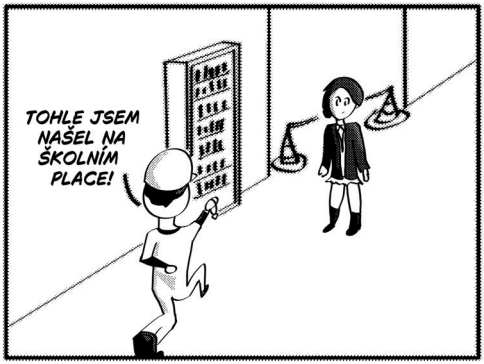
V současnosti nic rozpracovanýho nemám, ale rád experimentuju s možnosti a moje DMs jsou open.

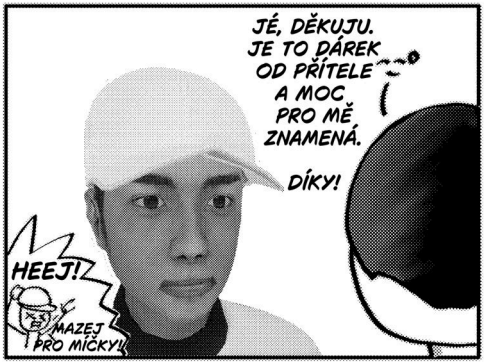
Děkujeme za rozhovor.

Pro Playbišík vyzvídal DanQ









Napsal a nakreslil **Vojta Mareš**



Profil: Vojta Mareš

Znamení zvěrokruhu: **Váhy**
Oblíbené pití: **broskvový ledový čaj**
Oblíbené jídlo: **krkovička s kroketama**
Oblíbená barva: **červená**
Oblíbený mangaka: **Džundži Itó**
Oblíbená manga: **Ruri dragon**
Oblíbené anime: **Monogatari série**
Mušoku Tensei
Ateliér špičatých klobouků
Oblíbená hra: **Mafia 2**
Oblíbené zvíře: **Panda červená**
Oblíbená hvězda: **Rie Takahaši**

Vojtu můžete se svými nabídkami či pozdravy kontaktovat na twitteru: **x.com/vojta_mares**

STEAM

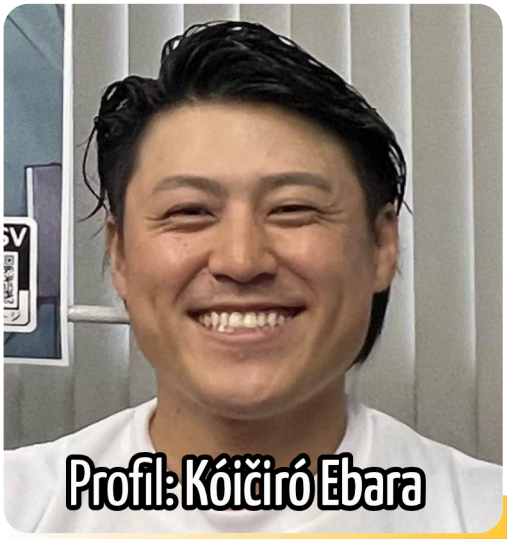
Hru **Ball Boy Simulator** si můžete pořídit na steamu:
store.steampowered.com/app/4892800/BALL_BOY_Simulator/

Kóičiró Ebara: bleskový rozhovor

Co vás k této hře inspirovalo? Vychází námět hry ze života?
Bylo to na procvičení Unreal enginu.
Byl jste na škole členem baseballového klubu?
Ano.
Kolik míčků dokážete sesbírat, než z toho zešílíte?
Všechny.
Jaké jsou vaše oblíbené sporty (mimo baseballu)?
Basketball.
Jakou další hru plánujete?
Romantickou VN.
Znáte nějakou českou hru?
Kingdom Come: Deliverance.
Byl jste někdy v ČR? Nebo nechystáte se k nám?
Ne, ale chci se podívat.
Děkujeme za rozhovor.
Za Playbišíka se ptal DanQ, překládal Vojta Mareš



Blahopřání k dokončení hry od místní maidky.



Profil: Kóičiró Ebara

Znamení zvěrokruhu: **Beran**
Oblíbené pití: **kola**
Oblíbené jídlo: **maso**
Oblíbený nástroj: **Filmora**
Oblíbená manga: **Hunter x Hunter**
Oblíbené anime: **Učóten Kazoku**
Bakemonogatari
Jojo třetí část
Oblíbená hra: **Kamai-tači no Joru**
Oblíbené zvíře: **poslušný pes**
Oblíbená hvězda: **Ondřej Satoria**

Tvorbu Kóičira Ebary sledujte na jeho twitteru:
x.com/ebachan_manga







Ivoš: Pixel Art in Autumn

Pokud vám vaše feedy a timeliny nezaplavily pixelartové politické parodie plné praštěných politiků, blahopřeji. Pro nás ostatní je tu zpověď Ivoše – hlavní hybné síly indie animačního studia Pixel Art in Autumn.

Jak ses vlastně dostal k animování?

Z nouze. Já jsem chtěl vždycky psát příběhy. Ale zjistil jsem, že když chceš, aby ti někdo něco natočil, tak to musí schválit hrozně moc lidí a musíš to umět odprezentovat. Což já neumím a hledal jsem cestu, jak si prostě „natočit" svou věc sám.

Proč pixel art? Neztěžuje to trochu rozpoznatelnost některých aktérů?

Já neumím malovat a pixel art má tu vlastnost, že ti spoustu věcí odpustí. V podstatě ti stačí držet měřítko. Rozpoznatelnost mě občas trochu děsí, to je fakt, ale zatím jsem z toho pokaždé dokázal (aspoň si myslím) vybruslit. Jakožto rádoby scenárista se snažím spoléhat na to, že bys měl poznat postavu i poslepu.

Nejdřív Karkulka bojující proti nácků, zabíječi jednorožců a teď politická satira. Plánoval sis takhle animátorskou kariéru?

Vůbec ne. Já se chtěl prostě učit animace, abych si mohl naanimovat větší projekt. A to vlastně trvá doteď. Já na tomhle prostě trénuju. Vždycky jsem měl rád satiru, takže je to ideální spojení.

Proč vlastně „Pixel Art in Autumn"?

Upřímně, už si ani nepamatuju. Myslím, že jsem to zakládal na jaře, ale jsem ujetej na podzim, tak jsem to tam chtěl nějak zakomponovat. Netušil jsem původně, že by to mohlo mít vůbec nějaký followery, tak jsem to zas tolik neřešil. Cílil jsem spíš na tu pixelartovou komunitu, proto jsem to chtěl mít v názvu.

Co tě přivedlo k politické satiře? Je to tím výběrem z hrozných naší vlády? Dřívější vlády nebyly tak inspirativní?

Tahle vláda je určitě nekonečná studnice bizáru. Dřívější vláda měla taky průsery, ale byly tak nějak „politický", a to mně zas tolik nebaví. Když se ale podíváš, co tropí Turek a spol., tak na tom není politickýho defakto nic. Tudíž ono se to možná zdá jako politická satira, ale ve skutečnosti je to satira na společnost, a to mně bavilo vždycky nejvíc.

Máš nějaké vzory? Ať už animátorské, či komediální?

No, nejsem si jistej, jestli jsem někdy viděl u někoho v pokojíčku viset plakát s jeho oblíbeným animátorem, hehe. Popravdě, já ty kluky a holky neznám. Nemám ani oblíbený studio. Animace není rock´n´roll, no.

Ale třeba z takových těch instagramových tvůrců mám hodně rád v Česku *Butterhead media*, *mr. Erso* má boží animace a hlavně geniální myšlenky a taky *Temná strana pohádek*. To je skoro brácha. Děláme (troufnu si tvrdit) podobnou věc jiným způsobem a věřím, že jednou uděláme něco spolu. Jo a asi bych chtěl zmínit mladou krev *Calapinka_arts* a *d3m1_animator*.

Ze „světa" hodně můžu animace od *Rosse Bollingera*, *spaceskits* a *cartoonlife_42*.

Komediální vzory asi nepřekvapí. To jsou Pythoni, Cimrmani a South Park ☺.

Je mi jasné, že v dnešní vyhrocené době se tvá tvorba nebude někomu zamlouvat. Píší ti fanoušci politiků, jež karikaturuješ?

Dřív to někteří zkoušeli, ale když zjistili, že po nich chci argumenty a nenadávám jim, tak to vzdali, a málokdy napíše nějakej vyloženě odpůrce. Jinak na první dobrou dementní komenty mažu. Ti lidi nepřišli diskutovat, to tam nechci. Ať si dělaj bordel pod AI obrázkama „osamělých dam". Je ale „vtipný", že občas se objeví koment, že ten dotyčnej sice volí Motoristy, ale tyhle videa jsou vtipný. A samozřejmě mě sleduje a lajkuje i Filip Turek. Asi to nechápe a myslí si, že ho ty videa oslavují. Klasicky.

Spousta humoristů říká, že dneska se satira nedá dělat, protože politici předvádí karikaturu sebe samých. Tobě se daří je ještě topnout a předvést ab absurdum. Kam na ty nápady chodíš?





No, ona je to hlavně pravda. Spousta lidí mi píše, že musím mít úplný žně s tím, co se děje. Ale ono je to vážně tím těžší, čím větší bizár to je.

Nápady se musí vysedět. Nebo aspoň já to tak mám. Prostě přemýšlím a čumím na bílou obrazovku nebo do zdi, dokud mi mozek nehodí něco, s čím se dá pracovat. Vymyslet vtip je pak obyčejná matematika. A je to dost nuda.

Kromě toho, že ti politici dodávají inspiraci, nestane se někdy, že ti do toho svými činy takříkajíc hodí vidle a musíš rozpracovanou epizodu předělávat, nebo uplně stornovat?

Video jsem stornoval jen dvakrát. Ale úplně z jiných důvodů. Poprvé jsem ho dokonce nakonec postnul. Tam jsem byl zbytečně outlocitnej ten večer. Podruhé jsem měl strach, že mi dá instagram ban.

Já musím mít scénář k nedělnímu videu napsanej ve čtvrtek. Dá se pak ještě lehce upravit. Ale dělám to nerad. Respektuju dabéry a nechci jim pořád házet opravy. Nehledě k tomu, že musím plánovat i animace a ty trvaj, takže něco narychlo předělat není časově ani možný.

Publikuješ své dílka na různých SNS – někde jsou to reakce řádově v tisících, jinde sotva v desítkách. Čím si to vysvětluješ?

V první řadě si myslím, že je to různým počtem sledujících a tím pádem mívám jinej impact na algoritmus. A asi i ty algoritmy na různých platformách fungují jinak. No a taky si myslím, že každá socka má jinej podíl skupin uživatelů, kteří tam hledají i trochu jinej content.

Studio „Pixel Art in Autumn“ nejsi jen ty sám – kdo všechno ti pomáhá?

Hele, mám už teď takovou stabilní skupinu dabérů: Ivča, Mara, Kulis a jeden takovej týpek bez tváře, se kterýma jsem hrával v amatérském divadle. K tomu k nám patří ještě Verča z Prahy a Marťas z Lovčiček, kterej dabuje v drtivé většině Turka.



Profil: Ivoš

Oblíbené pití: **Kokosová voda**
Oblíbené jídlo: **Veganskej kebab z Forkys**
Oblíbený nástroj: **Hrnek na kafe**
Oblíbená barva: **Bléhová**
Oblíbený humorista/komik: **Dylan Moran**
Oblíbená manga/komiks: **Walking Dead**
Oblíbené anime: **Shippuuden, Berserk, Code Geass**
Oblíbená hra: **Dobytí severního pólu**
Oblíbené zvíře: **Fretka**
Oblíbená hvězda: **Pluto**

Tvorbu Pixel Art in Autumn můžete sledovat na následujících SNS:

https://www.instagram.com/pixelartinautumn
https://www.youtube.com/@pixelartinautumn-2026
https://www.facebook.com/PixelArtInAutumn

Co děláš ve chvílích volna, kdy se nevěnuješ animované satiře?

Píšu. A učím se, jak psát. A jak dělat humory. Je to hrozná alchymie. Ale je to moje cesta nindži ☺.

Jak dlouho myslíš, že u tohoto žánru vydržíš?

Vždycky si říkám, že do příští neděle. Tak uvidíme.

Máš nějaké tvůrčí plány do budoucna mimo politickou satiru?

Rozhodně. Zkoušim teď dělat ještě něco trochu jinýho, ale neřeknu co, dokud to nebude hotový venku.

Držíme palce a děkujeme za rozhovor.

Pro Playbišík zpovídal DanQ



Ľudovít Poznan: Gorrad

Spojení Ren'Py a Daz3D většinou asociuje hry AVN (Adult Visual Novel). Oldschoolové RPG bych čekal již méně. A jedno takové tvoří Ludovit Poznan aka Perun Games. Pojdmě se tedy podívat, jak vzniká sága ze zemí Gorradu s podtitulem „V tieni svorky".

Co je a kde se tu vzal Gorrad?

Gorrad je RPG s prevažne vizuálnonovelovou prezentáciou (statické obrázky zobrazujúce dej). Tie sú dopĺňané animáciami (napríklad rozhovory, začiatky súbojov atď). Tie animácie hláv – dialógy mi prišli fajn už pri starých Falloutoch. Ale v jadre ide o RPG s nie práve najtypickejšou formou prezentácie. A kde sa vzal? Vzal sa z potreby zahrať si RPG, ktoré sa venuje aj témam a veciam, ktoré komerčné hry v poslednej dobe zanedbávajú. A to veľká sloboda v morálnych voľbách. Hráč môže byť hrdina, sebec, ale aj dosolva netvor. Zameranie na reaktívnosť sveta – voľby hráča skutočne vplývajú na dej. Hru som vytvoril tak, aby mal hráč vždy voľby, ktoré tento svet formujú. Ľudia si o hráčovi začnú hovoriť. Svet má mnoho frakcií a na ne naviazaný reputačný systém. A hráčove voľby vnímajú aj jeho spoločníci. Tí sa môžu zamilovať, zlomiť, odísť, alebo sa hráčovi aj postaviť. Spoločníci fungujú na troch parametroch – vzťah, vášeň a strach. Kombinácie a hodnoty týchto stavov vyvolávajú reakcie. A áno, v hre sú aj romance. Spoločníci si dokonca môžu vytvoriť vzťahy aj s inými členmi družiny. Súboje sú tu prezentované kartovou formou. Nejde však o deck-building, skôr o klasické RPG súboje, kde akcie a využívanie predmetov či schopností je pomocou kariet.



Mapa Severné Slovárie

Hra začíná v části země, která se slove Severná Slovária. Ten název je nějak povědomý. Také se bojuje valaškami a na salaši se hrdinové můžou posilnit haluškami. Jak moc je ti tvá domovina inspirací, a v čem se naopak liší od Slovárie?

Áno, sága začína práve na území Severnej Slovarie, ktorá je inšpirovaná z časti Slovenskom, ale aj inými slovanskými kultúrami. Často čerpám zo slovanskej mytológie a bájí. No toto herné územie je značne ovplyvnené aj inými kultúrami (Ceatleánia, Snoland), ktoré sú zasa inšpirované keltskými a vikingskými kultúrami. Tieto kultúry sú však tými reálnymi iba inšpirované a upravoval som si ich podla svojej fantázie. Takže odkazy na Slovensko nie sú náhoda..

Jak dlouho na hře pracuješ?

No... dá sa povedať, že na Gorade som začal pracovať pred desiatimi rokmi. Pôvodne som hru tvoril ako stolnú hru so silnými RPG prvkami a ťahovými súbojmi. Počas tohoto obdobia som aktívne tvoril mechaniky, Lore a celkovú atmosféru sveta.

Když hra původně vznikala jako deskovka... proč jsi změnil formát?

Hra ako stolná už v prototype bola doslova preprodukovaná. Obrovské množstvo kariet, žetónov, komponentov atď. Ak by som ju chcel niekedy dostať k zákazníkovi, tak by išlo o produkčné a aj komerčné peklo.





A dočkáme se někdy i deskové verze?
Nič nie je vylúčené. Ale teraz sa chcem naplno venovať tvorbe digitálnej verzie. Mám s ňou velké plány a rozhodne nepôjde o krátky herný zážitok.
Zpět k příběhu ze světa Gorradu. Hrdina hry nemá ani jméno, ani tvář. Pročpak?
Je to zámerne, nechcem hráčovi dávať konkrétne meno. Preto neukazujem ani jeho celú tvár, aj keď sú momenty, keď hráč vidí jej časti (napríklad v zrkadle atď. – nikdy však celú). Chcel som, aby sa hráč mohol sám vcítiť do postavy. Práve preto nemá ani morálne pozadie. Hráč sa sám rozhodne, kým sa v hre stane. Nemá predurčené zásady, emócie, všetko ovplyvňuje priamo hráč.
Příběhem provází vypravěč, což mi připomnělo klasický dračák. Jak jsi na tom s hraním „dračáků"? Pokud jsi hrál, jaký systém preferuješ a dělal jsi také „pána jeskyně"?
Skúšal som aj klasický DnD, aj Dračák. Systémy sme si ale vždy čiastočne upravovali. Nikdy to nebolo presne podla konkrétneho systému – pravdiel. Pána jaskyne som paradoxne nikdy nerobil. Bohužiaľ vždy to časom stroskotalo práve na tom, že bolo treba skĺbiť čas a povinnosti. Nájsť správnu konšteláciu bolo pre skupinu hráčov čoraz ťažšie. A v tom práve vidím výhodu silne na príbeh a možnosti zameraných singleplayerových RPG.
Zmiňoval jsi, že bys rád měl i ženskou protagonistku. Dočkají se jí někdy hráči či hráčky?
Mám ju rozpracovanú, ale teraz je pre mňa dôležité venovanie sa mužskej vetvi. Ženská verzia sa totiž nelíši len vo forme iných romancí či vzhľadu a hlasu postavy (často je videť ruky z vlastného pohľadu). A postava je dabovaná – hlas som jej dal. Svet na ženskú postavu často reaguje úplne inak ako na jej mužskú variantu.





Gorrad beriem ako svoju životnú hru, ale ešte neviem 100 percentne potvrdiť, či ženská vetva vyjde. To záleží aj od ohlasov hráčov.
V prologu/demu se pohybujeme jen v malé části Slovárie. Přitom sama Slovárie je jen malou částí celého světa Gorradu. Podíváme se v plné hře na Zelené ostrovy nebo Moutere Mango?
Ako som povedal, Gorrad chcem vytvoriť ako obsahovo obrovské RPG ☺. Ale nechcem nič dopredu sľubovať. Myslím, že hráči budú rozsahom prekvapení.
Čeká tě ještě mnoho práce – kolik času asi tak odhaduješ, že bude Gorrad potřebovat ke svému dokončení?
Tej práce je predo mnou mnoho. To je pravda, preto by som Gorrad tvoril a púšťal von postupne. Formou updatov.
Plánuješ i nějakou podporu od hráčů formou Patreonu? Budou pak moci fandové třeba ovlivňovat směr hry – jako například, kam se svorka vydá v dalším update?
Patreon časom určite zvažujem. Budem vďačný za akúkoľvek odozvu, pripomienky a návrhy. Určite ich zvážim a ak ma zaujmú, nič neodmietam. No hlavný dej, príbehy, postavy a lore by som si radšej držal pevne v rukách, čím si viem zabezpečiť konzistenciu a aj pocit práve spomínanej slobody v tvorbe.
Krom dvou pracovních úvazků máš i rodinu. Jak se ti daří spojit role zaměstnance, manžela a otce a herního vývojáře?
Nerád by som sa nazýval herným vývojárom, skôr herným nadšencom, ktorý si plní sen o vytvorení vlastného RPG. A to je aj výhoda, keďže som sólo tvorca, nemusím sa nikomu zodpovedať a ani prispôsobovať. No napriek tomu dávam do Gorradu celé srdce, netvorím ho ako produkt, ale ako hru, ktorú sám rád hrám a chcem ju ďalej rozširovať. A ako to ide s rodinou a dvoma úväzkami ? Ide to... ☺ Inak by som to dávno vzdal.
Možná trochu kontroverzní otázka – kromě Daz3D pro modely postav používáš i AI na jejich rozpohybování. Jak se s AI pracuje? Jaké jsou výhody a jaké jsou nevýhody?

Mnoho ľudí už len pri použití AI pri tvorbe naskakuje husia koža. Každe použitie okamžite škatulkujú ako AI SLOP. Toto by však bolo na dlhšiu debatu. Pri tvorbe využívam Daz 3D, s ktorým tvorím postavy, pózy, celé scény. Vytvorím render a ten následne doupravujem cez AI, ale aj iné programy. Animácie tvorím rozpohybovaním renderov – napríklad cez HeyGen, ale aj pomocou DP Animation Makera. Animácie ďalej upravujem pomocou shotcutu – kde pridávam zvuky, titulky, dabing. Dabing je tvorený pomocou programu ElevenLabs. Už len dať to celé dokopy chce množstvo času. Navyše celý dejový obsah, volby, vetvenia, následky atď., čiže celý vnútorný obsah hry je písaný ručne. Výhodou je určite rýchlosť, kontrola nad výsledkom, možnosť prerábania, upravovania a vylepšovania. A nevýhody? Limity AI – pri erotických scénach či scénach obsahujúcich gore obsah: krv, zmrzačenia pri súbojoch atď. Tam už je to na ručnej práci s Dazom a následnej úprave pomocou grafických programov. Ak si niekto myslí, že RPG ako Gorrad vznikne zadaním promptu do AI, ktorý ho kompletne vypľuje, tak ho musím sklamať. Sú to stovky a stovky hodín ručnej práce, ktorú mi AI uľahčuje. Ak by som totiž Gorrad netvoril aj za pomoci AI programov, nikdy by som ho nedokázal dokončiť.

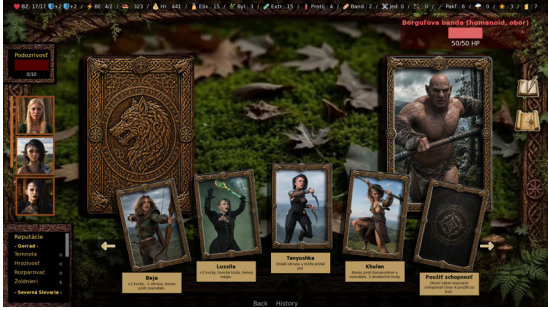
Věřím, že pro solového vývojáře se každá pomoc – i ta umělá – hodí. Ale co bys řekl na pomoc od dalších lidí? Třeba tvé písně kdyby nahrála skutečná kapela?

Myslím, že Gorrad je taký, aký je, práve kôli tomu, že ho nemusím prekonzultovávať s parťákmi. Je mojou autentickou spoveďou, výtvorom. Nerobím žiadne kompromisy. Je takým, akým ho chcem mať, a preto pri jeho tvorbe necítim záťaž, ale až akúsi posadnutosť spojenú so slobodou tvorby. Druhou vecou sú financie. Ale to je téma, ktorej by som sa teraz nerád venoval.

Scénář, grafika, hudba, programování, režie... vskutku renesanční záběr, ne tak netypický pro solo vývojáře. Která část tě baví nejvíce? A věnuješ se i dalším disciplínám kromě tvorby hry?



Zimný výjav zo Severnej Slovarie- akryl na plátně



Všetko dokopy ☺. Vážne, niekedy si pripadám ako Alica v krajine zázrakov. Každý kto tvoril hru, alebo niečo podobné, určite si občas pripadal ako svetotvorca... Práve to ma na tom tak fascinuje. Že ja sa rozhodnem, ako ktorá postava bude vyzerať, aká bude hudba, aké budú rozhovory, ako budú postavy reagovať, čo sa udeje. A keď si to potom sám vyskúšam a funguje to, to je neskutočný pocit. A čomu sa ešte venujem? Kedysi som maľoval obrazy, priamo na plátno. Robil som olejomaľby, ale aj akryly, kresbu či akvarely. Dnes však už maľujem čoraz menej. Inak v tom AI vidím ešte pre mňa jednu výhodu. Sám si teraz totiž čoraz viac kreslím práve výjavy pre Gorrad, postavy, lokácie, príšerky atď. A cez AI to doupravuvávam a vkladám priamo do hry. Takto postupne prenášam svojich cca 600 ručne ilustrovaných strán zo svojej internej knihy do Gorradu.

Hráč má možnost vybrat si vlastní morální profil dle svých akcí – které scény se ti píší snadněji? Ty, kdy je protagonista dobrý chlapík, nebo naopak kdy sáhne do své temné duše a chová se jako sobecký hajzl?

Je to zvláštne, ale ja medzi nimi nerozlišujem. Keď píšem konkrétnu postavu, pokúšam sa rozmýšľať ako ona – či už je zlá, alebo dobrá (subjektívny pohlad). Rozmýšľam, ako by sa chovala v tej a tej situácii, a to vzhľadom aj k danému vzťahu k postave. Postavy, ktoré tvorím, majú svoju minulosť, ciele, ale aj túžby či traumy. A tie sa snažím zohľadňovať.

Vztahy s ostatními členy družiny je také důležitý prvek. Některé morálně pochybné akce protagonisty můžou vést i k rozkolu svorky, a někteří družiníci mají i spory mezi sebou. Jak se ti daří ohlídat složitou pavučinu vztahů?

Toto je jedna z vecí, na ktorých hra naozaj stojí. A to nie len pri členoch družiny, ale pri celkovej pamäti sveta – jeho reaktívnosti. Vždy keď príde k vážnej udalosti, rozhodnutiu, činu, vytvorím flag, ktorý na to odkazuje. A následne ho vytiahnem v situácii, keď potrebujem. Skoro rok trvalo len vytvoriť celé jadro hry, mechaniky, ktoré sú srdcom Gorradu. Ale hlavne, tie postavy som tvoril v hlave celý čas. Sú ako moje deti, poznám ich, poznám ich slabosti, ich trápenia, ale aj radosti.



S dívkami v družině je tu i možnost navázat romantické, ale i erotické vztahy. Čímž se obloukem vracíme k AVN... myslíš, že by tradiční hráči AVN mohli najít v Gorradu, co hledají? Případně – dočkáme se třeba i svatby?

V hre sú už teraz možnosti erotických zážitkov, ale aj vzťahov. Už teraz hráči môžu s niektorými postavami prejsť do stavu Družka. A áno, svadba bude možná, a dokonca bude mať aj vlastné reakcie, následky. Už teraz sú postavy, ktoré sú schopné žiarliť atď. Rozlišoval by som dva typy hráčov: 1. hráči, ktorí hrajú porno hry kvôli porno scénam a nahým, explicitným scénam bez potreby nejakého deja. 2. hráči, ktorí hrajú hry, kde sú síce explicitné scény, no dôležité sú pre nich vetvenia, budovania vzťahov a príbeh. Tí, ktorí očakávajú porno, budú sklamaní a Gorrad nebude pre nich. Tí, ktorí hľadajú aj erotické scény, budovanie vzťahov, romance, ale aj iné formy vzťahov, ako sú napríklad dominancia atď, tých by Gorrad naopak mohol osloviť. Dopredu však upozorňujem, Gorrad je v prvom rade RPG v starom štýle zamerané na dej, množstvo textu a veľkú slobodu rozhodnutí v drsnom svete plnom násilia, ale aj nádeje. A je len na hráčovi, akým svetom Gorrad sám urobí. Či bude iskierkou nádeje, alebo plameňom, ktorý pohltí svet. A ak by som na záver mohol niečo odkázať, vyskúšajte Gorrad. Nič za to nedáte, a možno vás prekvapí. Ďakujem.

My děkujeme za rozhovor.

Pro Playbiišík se vyptával DanQ



Profil: Ľudovít Poznan

Znamení zvěrokruhu: **Býk**
Oblíbené pití: **Kofola**
Oblíbené jídlo: **bryndzové halušky**
pečená kačica
Oblíbený nástroj: **fujara a gajdy**
Oblíbená barva: **čierna**
Oblíbený mangaka: **Hajao Mijazaki**
Oblíbená manga: **Berserk**
Oblíbené anime: **Princezná Mononoke**
Oblíbený komiks: **Conan**
Oblíbená: **Fallout 2, Pillars of Eternity 2**
Oblíbený film : **Statočné srdce**
Oblíbené zvíře: **vlk :-)**
Oblíbená rostlina: **dub**
Oblíbená hvězda: **Polárka**



„Gorrad: v tiene svorky" můžete zdarma navštívit na itch.io.
A nezapomeňte autorovi napsat zpětnou vazbu či bug report!

ludooborot.itch.io/gorrad

PLAYBIŠÍK

Dievčice z Gorradu

bišinky měsíce



art: Ľudovít Poznan
ludooborot.itch.io/gorrad

Autor: Lygast

Speedy: GLosování kopané



Autor: Lygast

Speedy: Koloseum



MÍČUMBUM



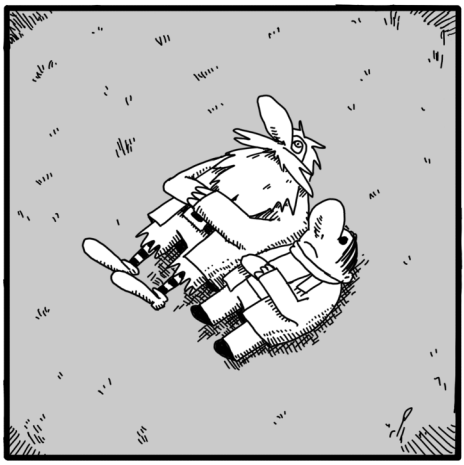

?
KONEC

VASIL & LUDVA

@ludvasil_











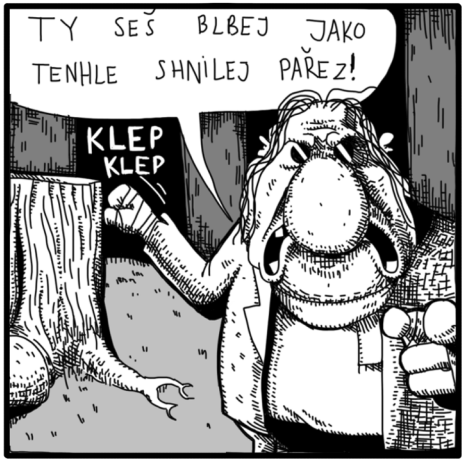


VASÍL & LUDVA

@ludvasil_













SINGLE DIARIES: LOVY NA TINDERU

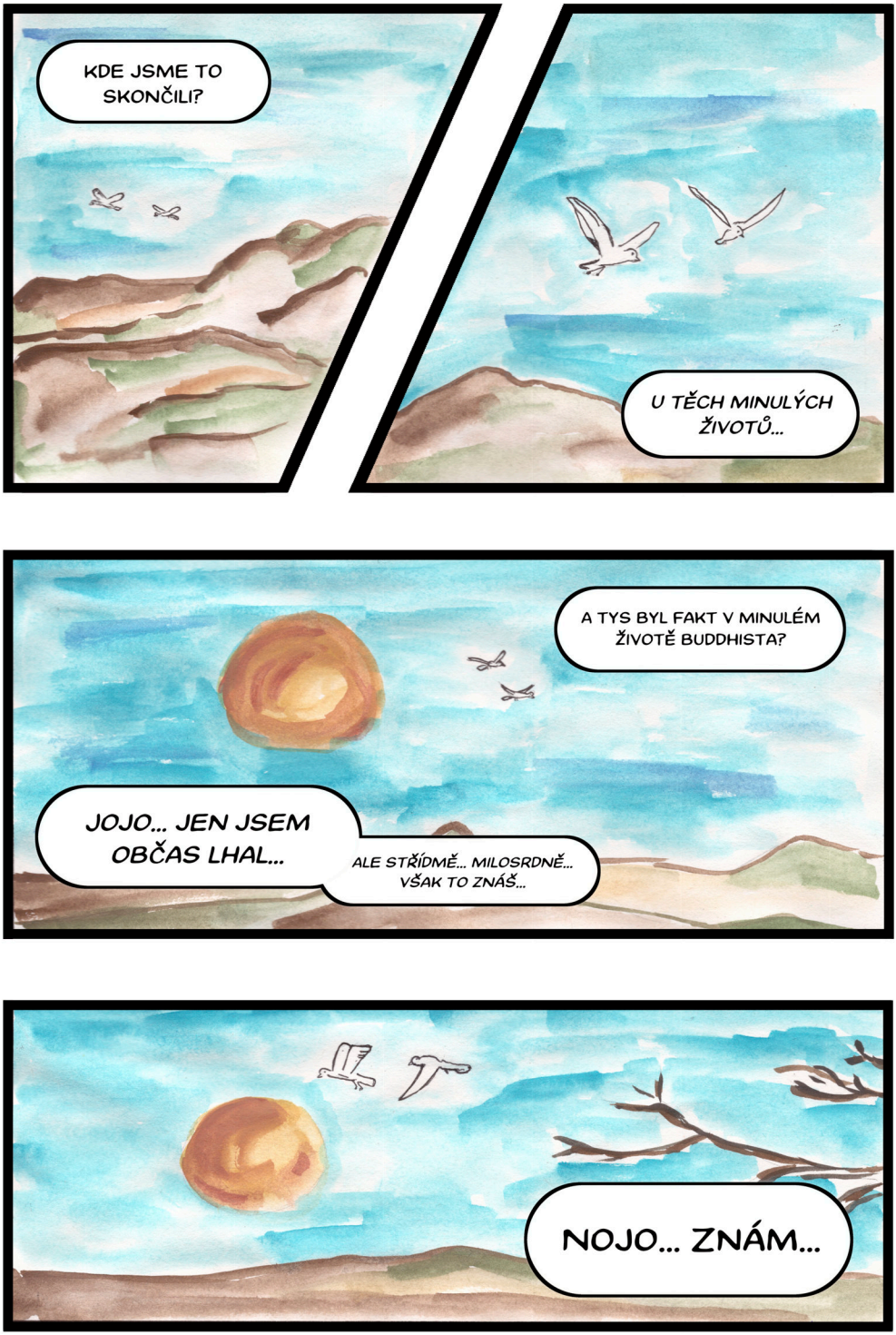
PÍŠE A KRESLÍ: ELIŠKA ŠTĚPOVÁ

Celebrita

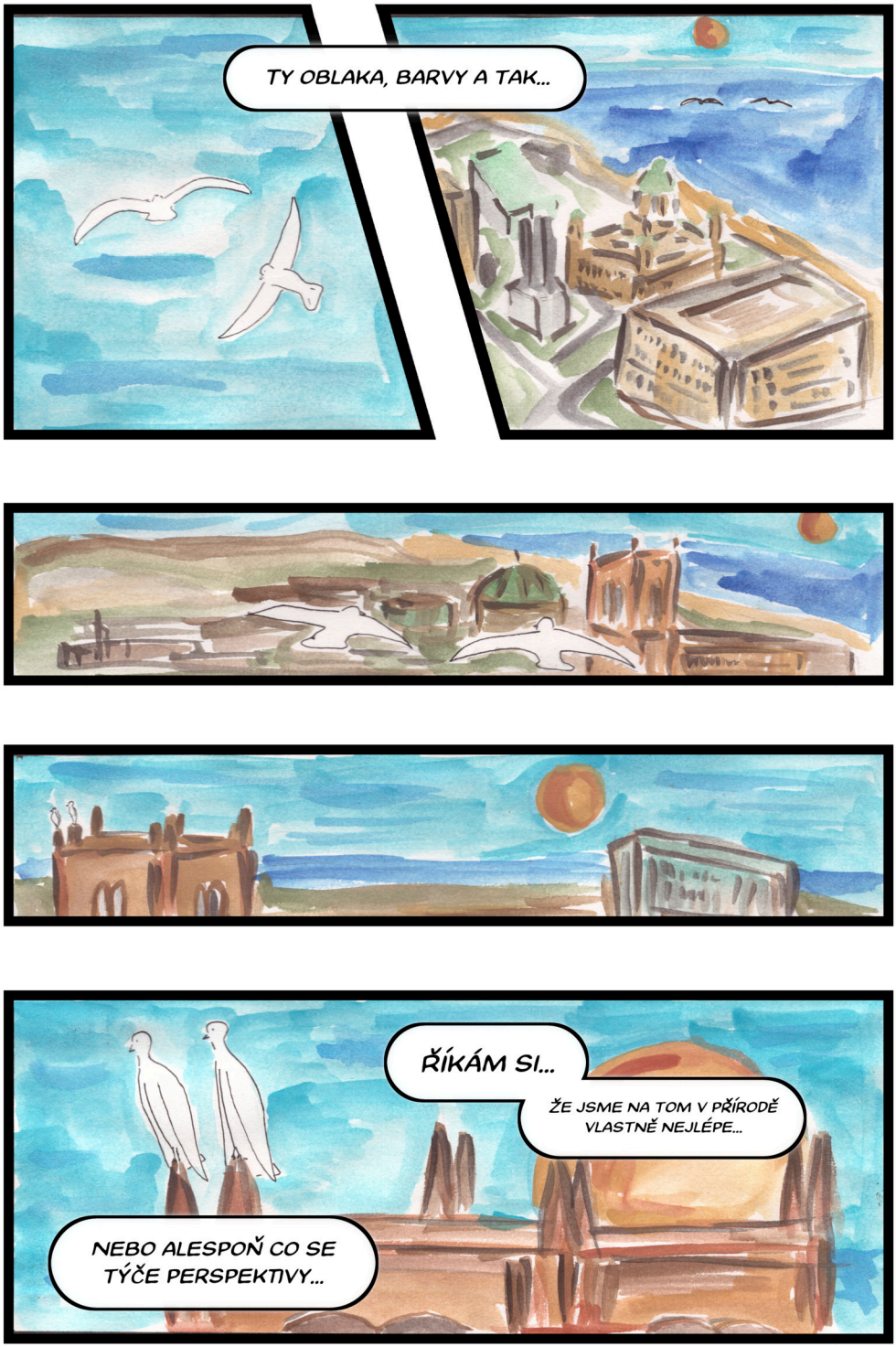
BY RADOVAN SAMOTNÝ

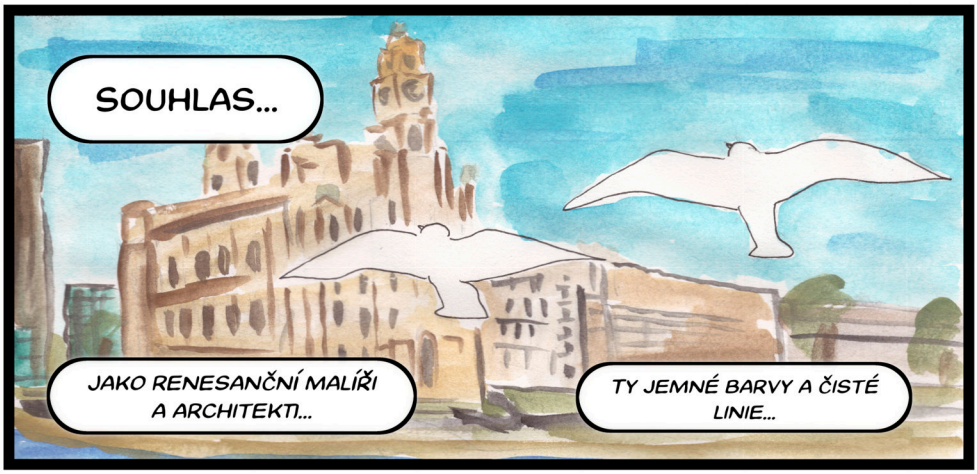



PTÁCI

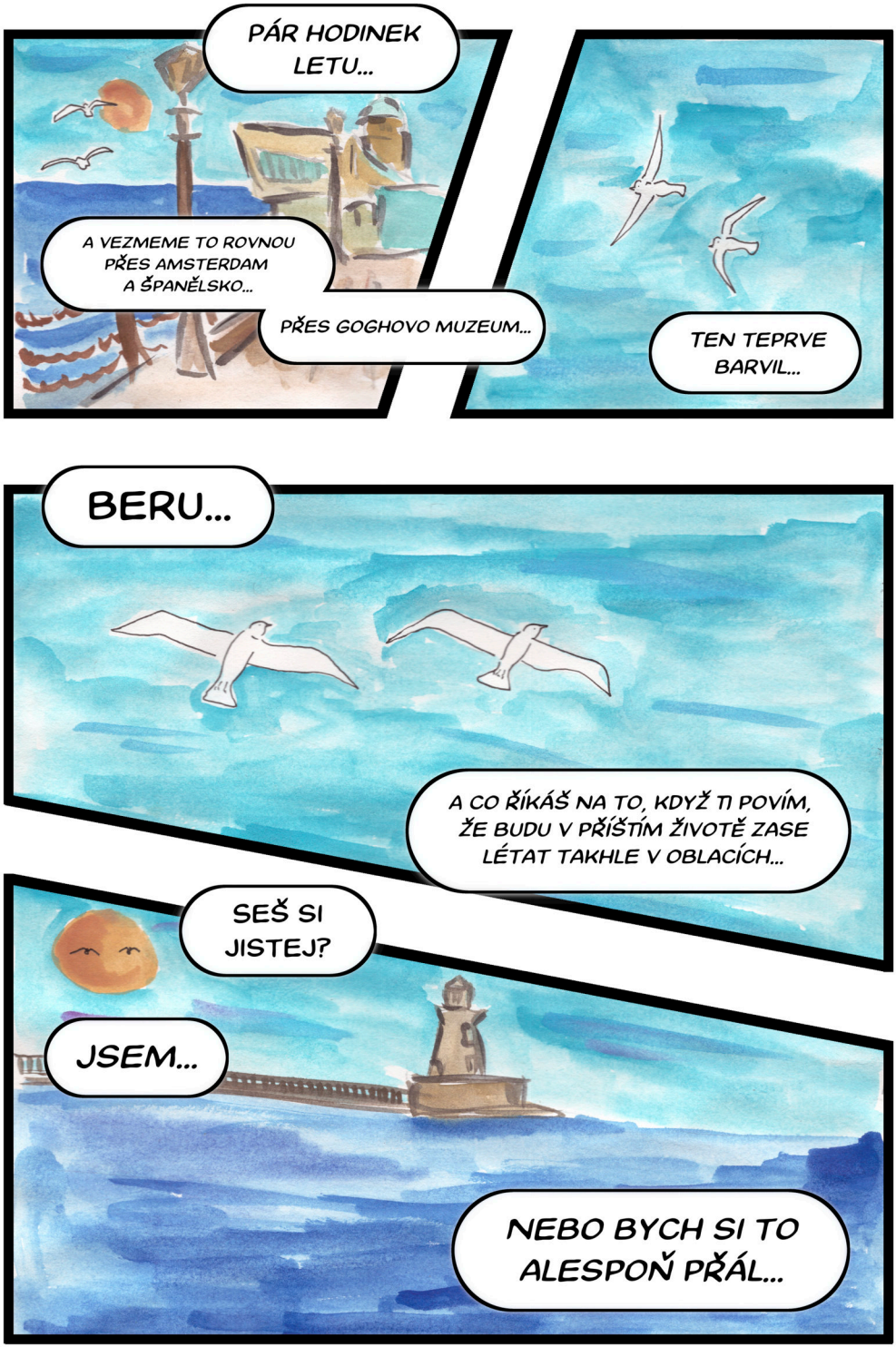

KDE JSME TO SKONČILI?
U TĚCH MINULÝCH ŽIVOTŮ...
A TYS BYL FAKT V MINULÉM ŽIVOTĚ BUDDHISTA?
JOJO... JEN JSEM OBČAS LHAL...
ALE STŘÍDMĚ... MILOSRDNĚ... VŠAK TO ZNÁŠ...
NOJO... ZNÁM...

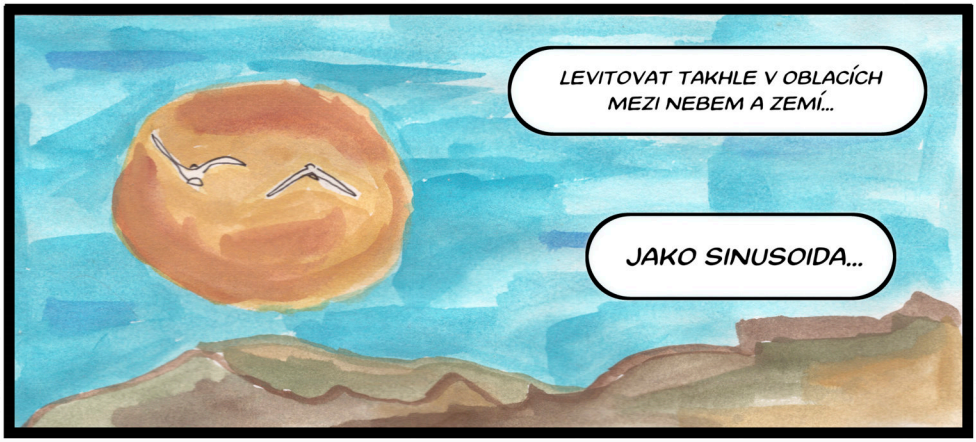

JEN SE DIVÍM, ŽE JSME SE NENARODILI OBA JAKO LIDÉ...
ALE STEJNĚ MÁME NAVRCH...
TO KAŽDOPÁDNĚ...
HLAVNĚ KDYŽ SE UŽ NĚKOLIK LET DÍVÁM KAŽDÝ DEN NA TUHLE CELOU SCENÉRII...
JOJO...

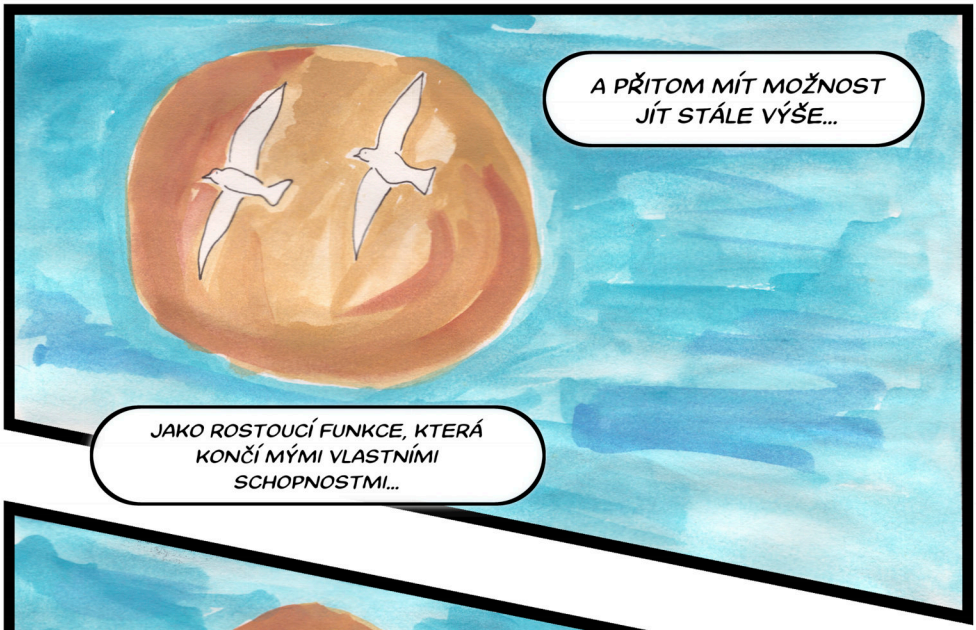

TY OBLAKA, BARVY A TAK...
ŘÍKÁM SI...
ŽE JSME NA TOM V PŘÍRODĚ VLASTNĚ NEJLÉPE...
NEBO ALESPOŇ CO SE TÝČE PERSPEKTIVY...

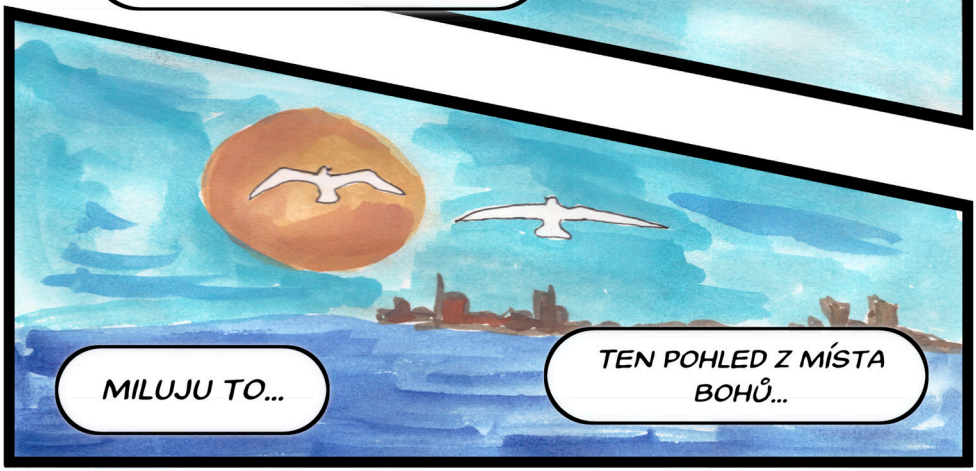

SOUHLAS...
JAKO RENESANČNÍ MALÍŘI A ARCHITEKTI...
TY JEMNÉ BARVY A ČISTÉ LINIE...


SI PIŠ...
TAK NEZALETÍME DO ŘECKA?
JAKO ZA RACKY?
JOJO... NEBO KAMKOLIV, KDE TO MÁ NĚJAKOU HISTORICKOU ÚROVEŇ... MILUJU TOTIŽ POZOROVAT Z VRCHU TY PAMÁTKY...


PÁR HODINEK LETU...
A VEZMEME TO ROVNOU PŘES AMSTERDAM A ŠPANĚLSKO...
PŘES GOGHOVO MUZEUM...
TEN TEPRVE BARVIL...
BERU...
A CO ŘÍKÁŠ NA TO, KDYŽ TI POVÍM, ŽE BUDU V PŘÍŠTÍM ŽIVOTĚ ZASE LÉTAT TAKHLE V OBLACÍCH...
SEŠ SI JISTEJ?
JSEM...
NEBO BYCH SI TO ALESPOŇ PŘÁL...



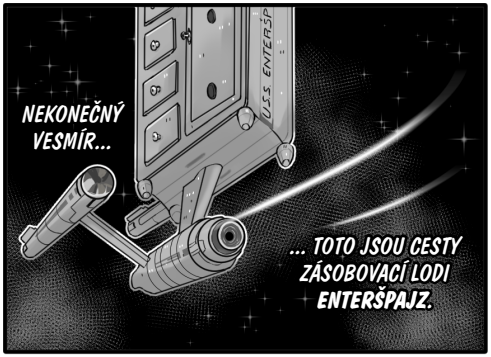




© JAKUB FARSKÝ, 2026

ŠpajzTrekkin' Pumpkin Spice Mise

Píše a kreslí: Etutka







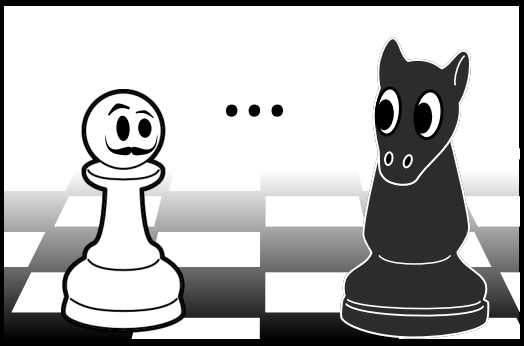


Héraclès PiON & Návrat krále

píše: DanQ & Radovan Samotný
kreslí: DanQ









Šachová hra pro krátké zimní večery:

PUČISTICKÉ ŠACHY

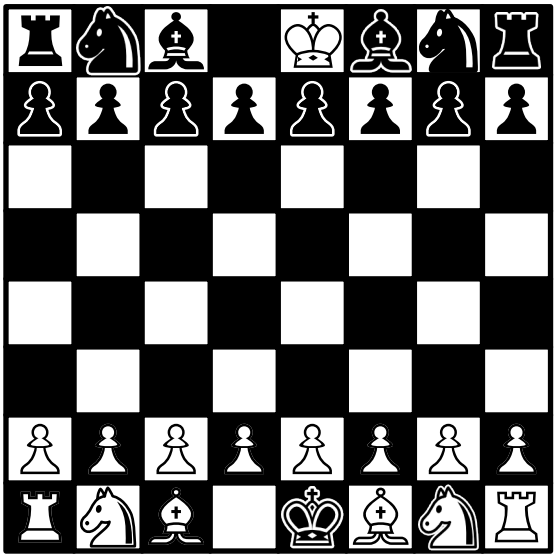
Lid i armáda se vzbouřili a provedli pokus o státní převrat! Královna byla sťata a král prchl do azylu sousedního království! Vyhrajte ten, kdo první zabije svého vlastního krále!

Ve vašem království pobíhá zmatený král v exilu a vy ho musíte ochránit před atentátníky. Stejnak tak se teď váš král zbaběle skrývá v sousedním království a vy se ho snažíte odstranit! Kdo první odstraní svou zkostnatělou monarchii, vyhraje!

Potřebujete: **Klasickou sadu šachů**

Pučistické šachy se hrají stejně jako klasické šachy s těmito speciálními pravidly:

Začátek hry: Figury se na šachovnici rozestaví stejně jako v klasických šachách s následujícími změnami: bílý král je umístěn na místo černého krále a černý král na místo bílého krále. Královny jsou ze hry vyřazeny, jejich místo zůstává neobsazeno. Viz šachovnice. → Začíná hráč s bílými figurami.



Cíl hry: Dát šachmat vlastnímu králi!

Tah: Hráč táhne vždy jen s figurami svojí barvy. To se týká i králů – bílý hráč pohybuje bílým králem, černý hráč pak zase černým králem.

Šach: Král se dostává do šachu jen figurami vlastní barvy. Tj. hráč nemůže vzít soupeřova krále.

Tah krále: Král NIKDY nesmí vstoupit do šachu!

Šachmat: Nastává, pokud je ohrožen šachem král hráče a protihráč nemá žádný legání tah, jak šachu zabránit (sebrat ohrožující figuru či postavit se do šachu).

Proměna pěšáka: Pokud se pěšák dostane na druhou stranu, může se změnit na libovolnou figuru (kromě královny, ta je stále sťata).

Rošáda: Jediný pohyb, kdy hráč může pohnout králem protihráče. Provádí se jako v klasických šachách. Rošáda je možná pouze pokud:

- Král protihráče je na své výchozí pozici (e1/e8). Může se předtím pohnout (a vrátit na e1/e8).
- Věž hráče je stále na své výchozí pozici (a1/a8/h1/h8) a nikdy se nepohnula.
- Mezi králem a věží není žádná figura.
- Král není v šachu a neprojde přes pole pod šachem.

Všechny ostatní šachová pravidla zůstávají stejná.

Přejeme zábavné chvíle s touto praštěnou variantou šachů.

Autoři: **Lionel Korzár & DanQ** • Poděkování: **Leontin, Lord Pecka, Arian**

Hry sledujte a své nápady či bugreporty pište na **https://danq.itch.io/putsch-chess**

Mistr Jedi & Jedi junior

selhávací meditace



STŘEZTE SE KINEŤÁREN S LITERÁRNÍM STŘEVEM!

napsal: DanQ • nakreslil: Jarník • 23. 10. 2026 © **Nantoka Narusó**

inzerce

Historicky první čísla fanzinů

MANGAZÍN & PLAYBIŠÍK



– restaurované a remasterované –
najdete na **vejir.itch.io**
či **archive.org/details/@v_j_**

v příštím vydání:



PLAYBIŠÍK č. 053: Akicon2026 • pravidelný občasník vydávaný spolkem pro adopci opuštěných kočičand **Mňangačiči**

redakce: DanQ ^>.<^ korektury: Arian ^o.o^ foto na obálce: archiv Ondřeje Satoria ^–.o^ grafika plakátu: Ľudovit Poznan ^e.o^

náklad: digitálně nekonečný ^o.O^ cena: k nezaplacení ^–.–^