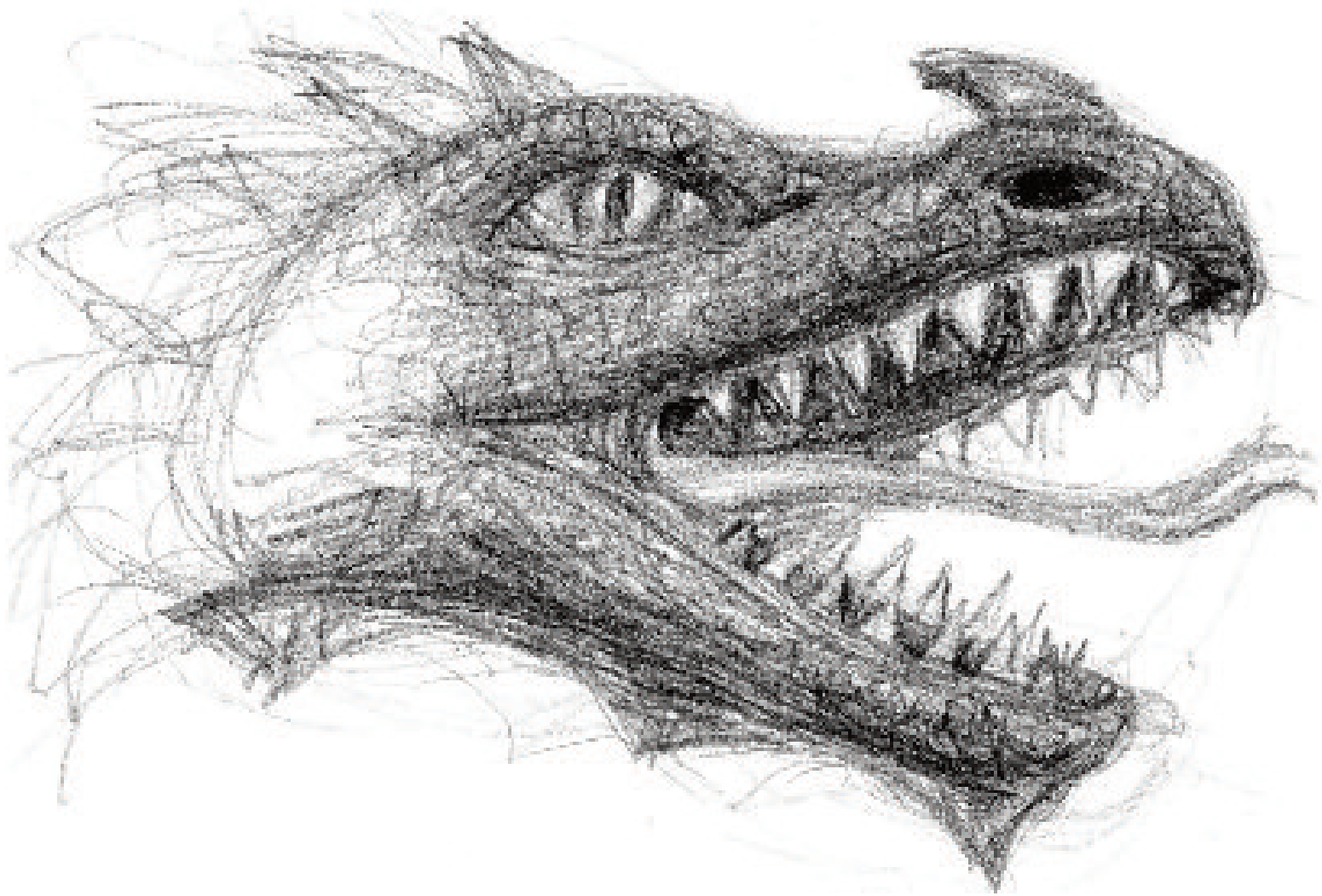


# *DAily* 2009/I *Mirror*



*pravidelný měsíčník*

*herně-literárního serveru*

*[www.darkage.cz](http://www.darkage.cz)*

**Ilustrace na obálce:** Martin "Tindo" Doležal

**Autoři textů:** Václav "Angeluss" Sahula, Lukáš "Chriss" Majerník, Martin "Matob" Bečvář, Jan "UgMugBaSuk" Filip, Pavel "DonSimon" Šindelka, Gabriela "Yavanna" Hübnerová, Jana "Sheinka" Murárová a další

**Korektury:** Marek "Mofik" Lakota, Jana "Nehvizdek" Bahníková, Pavel "DonSimon" Šindelka a další

**Sazba:** Václav "Angeluss" Sahula

Ročník první, číslo 1

**Vydáno pod patronátem serveru [www.darkage.cz](http://www.darkage.cz), 25.1.2009.**

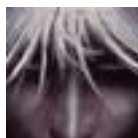
## Redakce

*Angeluss*  
šéfredaktor



*Chriss*  
redaktor

*Matob*  
redaktor



*UgMugBaSuk*  
redaktor

*DonSimon*  
redaktor



## Obsah

### **Darkage**

Quo Vadis DarkAge?

### **Reportáž**

Francie - Provence

### **Srazy a akce**

Asterioncon, Trpaslicon, Soutěž

### **Recenze**

Dárek od ALTARU

Koniáš - Vlk samotář

Kings Bounty: The Legend

### **Rozhovor**

Rozhovor s pány Calidadu

### **Krolloviny**

Pohádky krollí babizny

## Slovo úvodem

Budou to přesně tři týdny, co se s úderem půlnoci v silvestrovském opojení přetočily nejen naše hodinky, ale i kalendáře. V dnešní době slavíme konec roku vesele a pompézně, avšak mnoho starších kultur by s námi tuto rozjařenost nesdílelo.

Například staří Mayové vnímali poslední prosincové dny jako dobu nejistot a v bázni očekávali, jestli bohové na hvězdném nebi znovu zvítězí v odvčném boji, aby náš svět mohl pokračovat. Radost je pohltila teprve ve chvíli, kdy živí překročili práh nového roku. Až poté nastal nový začátek plný změn a očekávání.

DAily Mirror letos slavil po maysku. V polovině prosince, záhy po vyhodnocení soutěže, jsme ztratili oficiální patronát knihovny a naše budoucnost byla nejistá. Bylo rozhodnuto, že sekce DAily Mirror nepatří mezi beletrii a v novém konceptu knihovny pro ni není místo. Skoro se zdálo, že Mirror skončí stejně rychle, jako před dvěma měsíci začal.

Nebylo místo, redaktori ani články, ale našlo se pár odvážlivců, kteří měli vůli bojovat. Tentokrát se do boje nepustili bohové (Divac se nezapojil), ale obyčejní lidé. A nebojovalo se na nebeské klenbě, ale na poli kláves. Význam ani obtížnost našich bojů není důležitá. Podstatné je to, že jsme nakonec vyhráli a vy máte možnost číst toto první časopisové vydání DAily Mirroru. Všem těm, kteří se na vzniku prvního čísla podíleli, bych rád poděkoval za úsilí, které při tvorbě vynaložili, za to, že stále věří snům i za to, že neztrácejí naději. Doufáme, že nám to nějaký čas vydrží.

Naším prvním čtenářům přeji do nového roku spoustu malých vítězství, protože právě malá vítězství bývají počátkem velkých věcí.

*Angeluss*

## Quo vadis DarkAge?

Když jsem před půldruhým rokem připravoval stejnojmennou přednášku na první velký sraz DA v Dolním Dehtově, mnoho věcí bylo jinak. Přesto (anebo možná právě proto) jsem podlehl svůdné myšlence a pokusil se při příležitosti prvního vydání DAily Mirror o krátké srovnání a bilancování. Co se nám podařilo a co ne? Kde jsme byli tehdy a kde jsme dnes? A konečně - co nás v nadcházejícím roce 2009 všechny čeká a nemine? Právě na tyto otázky se vám pokusím v následujícím krátkém textu odpovědět.

V létě 2007 jsme řešili dva základní problémy - nedostatek schopných administrátorů a programátorů (tady jsme na tom dnes, zejména díky uvolnění dříve napjaté atmosféry v administrátorském týmu, výrazně lépe) a také nedostatek nových PJ (tady se problém časem plynule transformoval v nedostatek aktivních cvičitelů, ale i ten se už jeví v poslední době jako méně palčivý).

V dnešních dnech vidím největší problém DA jinde. Souvisí s jinak příjemným nárůstem návštěvníků serveru (viz obrázek) a s našimi vzrůstajícími ambicemi. Projekt střídá projekt, na naše stoly se dostává stále více dobrých nápadů a s postupující dobou stále narůstá množství práce, které mají jednotliví admini na starosti.

Když do toho ještě započítáme organizování srazů a porad, školu, práci a jiné povinnosti, vznikne vskutku vražedný mix, kterému je těžké nepodlehout. Rozhodl jsem se proto investovat poměrně velké množství času na to, abych vymyslel principy a metody, které nám umožní část povinností delegovat na někoho jiného. Snad se to povede.

Dost ale bylo problémů, pojďme k veselejšímu záležitostem. Na tehdejší srazu v dolním Dehtově jsme se všichni radovali z jediné podstatné novinky - půl roku starých skinů. Zato dnes máme dobrý pocit z nových osobních deníků, postranních panelů, interaktivní nápovědy, ukázkového questu a mnoha dalších věcí, které nám tu během podzimu přibyly.

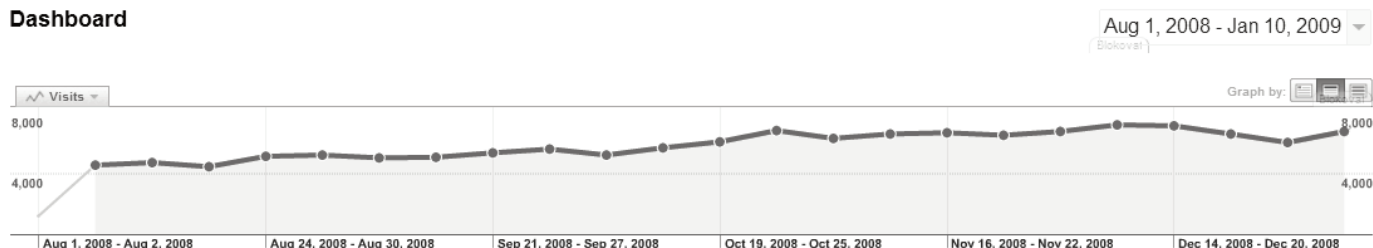


Máme historicky nejsilnější vývojový tým, který o sobě prostě dává vědět. Kluci stíhají po večerech odvádět obrovskou spoustu práce (z níž více než polovina pro vás zůstává skryta - jedná se o vnitřní optimalizaci a úpravy systému) a já jim za to upřímně děkuji. Jmenovitě Devlin by zasloužil vyznamenání ;)

Ale ani administrátoři se nenechávají zahanbit. Máme teď v týmu poměrně dost schopných a aktivních lidí (v tom zmiňovaném létě 2007 jsme byli tři!), kteří posunují celý server neustále kupředu. V létě vytvořená společná vize nám umožnila prakticky ve všech důležitých oblastech provést reformu nebo alespoň rozhodnout o dalších krocích.

Samostatnou kapitolou jsou knihovníci, kteří mi dělají skutečnou radost. Pod vedením Kanyapi dali dohromady kompletní návrh na změny v Knihovně, které právě v těchto dnech Devlin realizuje. Věřím, že tým, který se tam v relativně krátké době vytvořil, bude i nadále životaschopný a že o něm ještě hodně uslyšíme.

### Dashboard



## Quo vadis DarkAge?

A jaké jsou plány do dalšího roku? V první řadě chceme být mnohem víc vidět i mimo hranice samotného DarkAge. Budete se tak moci zúčastnit našich přednášek a programu na PragoConu či ConventiConu, pravidelných sportovních akcí a samozřejmě tradičního letního megasrazu, který tentokrát předběžně plánujeme na červenec.

Mimo to chceme pokračovat v nastoleném trendu růstu počtu oficiálních PJ i jejich cvičitelů, od kterého si slibujeme více oficiálních questů pro nováčky. Také se nám nelíbí omezené možnosti získávání zkušeností, takže chceme někdy v polovině roku spustit první "singlequesty", tj. příběhy pro jednoho hráče. Pána jeskyně tam nahraní počítač a postavy, které se zrovna neúčastní jiných příběhů, si v nich budou moci přijít k nějakým zkušenostním bodům.

Vážně uvažujeme o vhodném způsobu, kterým by bylo možné do dění na DarkAge zapojit jiné herní systémy. Jsme přesvědčení, že kromě Dračího Doupěte existuje i spousta dalších RPG titulů, které by si zasloužily naši pozornost. Uvidíme, jak náročný způsob nakonec zvolíme a jak nám půjde práce od ruky, nicméně právě v tomhle směru vidíme velké možnosti dalšího rozvoje.

Chtěli bychom také doladit krčmu, maximálně zpřehlednit a zjednodušit uživatelské rozhraní a v neposlední řadě na DA zavést služby a funkce, typické pro komunitní weby. Ať už se jedná o uživatelské skupiny (zřejmě v podobě mnohokrát zmiňovaných kultů), možnost vyhledání kamarádů pro hru i zábavu v reálném životě, RSS, e-mailová upozornění a mnoho dalších drobností, které vám zpříjemní život.

Na závěr svého článku bych vám všem chtěl popřát mnoho nasbíraných zkušeností a zajímavých questů v roce 2009. Za celý administrátorský tým a za všechny lidi, kteří se na chodu serveru jakkoliv podílejí, vám děkuji za důvěru, nadšení a zápal, s jakým k DA přistupujete. Právě to nám dává sílu jít dál.

*DonSimon*

### Lednové novinky v kostce

- Došlo ke zpřehlednění a zjednodušení modulu nastavení. Zmizely podsložky a všechno jde nastavit přímo.

- Postupně se mění struktura knihovny. Mizí zmatený systém sekcí i vše, co nespadá mezi beletrii.

- Náповěda s pravidly se posunula do vlastního modulu.

- Přibyla možnost přihlašování na srazy. V modulu ostatní - srazy se nyní můžete hlásit na jakýkoliv ze tří aktuálně vyhlášených srazů a sledovat aktuální seznam přihlášených.

- Na srazu cvičitelů jsme si ujasnili své pohledy na výcviky a postupy při cvičení. Po pátém pivu jsme dospěli k jednoznačné shodě: "Svinit, svinit a svinit."

- Nedémon nám vyrostl a má větší hlad.

### Tip

Víte, že Darkage už několik měsíců shání do teamu schopného grafika nebo webdesignera, který by se staral o vizuální podobu webu?

## Francie - Provence

**Pravidelným čtenářům knihovny jistě neunikla soutěž o nejlepší počín v sekci DAily Mirror. Soutěž vás zaujala, o čemž svědčí jak počet děl, která se v průběhu soutěže sešla, tak i počet komentářů a známek, které čtenáři udělili.**

**Ta nejpovednější díla jsme se rozhodli uveřejnit v prvních číslech časopisu. Dílka se budou objevovat postupně každý měsíc. Jako první si můžete vychutnat reportáž z francouzské Provence od Yavanny, která v hodnocení (ne)odborné poroty zvítězila.**

---

Vše začalo jednoho studeného, deštivého odpoledne ke konci srpna. Ten den já a můj partner vyrážíme na nákupy do vzdálenějšího města.

Mrholí a fouká studený vítr. Zmrzlí couráme ulicemi města. Za výlohou, po níž stékají dešťové kapky, na nás z plakátů září slunce, odráží se v modrém moři. Vody omývají písčitou pláž s palmami.

„To se tak někdo má,“ postesknou si a zuby mi cvakají zimou.

„Koukej, tady,“ ukáže muž skrz sklo a dešťové kapky na jedno místo.

Last minute. Francouzská Provence, poznávací zájezd za historickými památkami, odjezd 26.srpna, což je přesně za čtyři dny.

Přes plakát, na němž je vyobrazena pevnost, klášter a další lákavá místa, je velká nálepka s červenými písmeny 50% sleva.

„Jedem?“ mrkne spiklenecky na mě. Než stihnu otevřít pusu k protestu, chytne mě za ruku a vtlačí dovnitř. Okamžitě zamíří k ženě sedící u stolu mezi plakáty. A začne domluva. Nevěřím vlastním uším, bezmocně poslouchám, neschopna slova. Připadám si jako ve snu. Když se konečně stihnu vzpamatovat, podepisuje právě smlouvu a platí smlouvenou cenu. Na mé námitky, že se zbláznil, mi s kouzelným úsměvem sděluje: „To zvládnem.“

Nastává vyřizovací a nakupovací maratón. Na vše máme tři dny. Kupodivu mě provází štěstí, vše probíhá podle chaotického ne-plánu. Dokonce mi zaměstnavatel i odsouhlasí dovolenou. A tak ve smlouvený termín čekáme na autobus plně vyzbrojeni. Po půl hodině netrpělivého přešlapování nás o správnosti místa i času přesvědčuje dalších deset lidí čekajících s námi. Nastává mírná panika. Volání do cestovní kanceláře na dané číslo. Telefon kupodivu funguje. Dokonce jej zvedá jakási žena a omluví se. Nepředpokládané zdržení, ale problém už je vyřešen, sděluje

hlas na druhé straně.

Opravdu: autobus přijíždí o hodinu později a o třídu nižší, než jak bylo původně slibováno. Přesto, že tento starší typ je pohodlný i prostorný, po šesti hodinách jízdy netuším, jak vydržím dalších dvacet. Ke všemu náš dopravní prostředek uvízne na německé dálnici v dopravní zácpě a už dvě hodiny se pohybujeme přískoky vpřed. Nepříjemná situace se odráží i na celkové náladě cestujících. Začínám být lehce výbušná, raději nasazuji sluchátka a otvírám knihu. Partner pivo, což v nynější situaci ignoruji. Nechci si prohlédnout německé vězení zevnitř.

Vše jednou skončí, a tak i my posléze nabíráme rychlost. Ač tomu již nikdo nevěří, bez dalších komplikací míříme k cíli. Po probdělé noci zastavujeme v Avignonu. Počasí nezklamalo, mrholí. Domnívám se, že kdybych vyrazila na Saharu, bude tam přšet.

Vydáváme se na prohlídku papežského paláce Le Palais des Papes z období gotiky i nádherné přilehlé zahrady. Samozřejmě nemůžeme vynechat nejznámější památku: Avignonský most vedoucí přes řeku Rhône. Dochovala se z něj jen část. Z původních dvaadvaceti oblouků zbyly pouhé čtyři.

Další plánovaná zastávka je Chateau de Tarascon. Jedná se o vodní hrad ve stejnojmenném městě. Právě zde probíhají historické slavnosti. Se zájmem sledujeme příjezd krále s družinou a jeho ozbrojené gardy. Dokonce se nám daří ukecat část družiny k pózování pro fotografii. Což je s podivem vzhledem k mé příšerné angličtině a znalosti tří francouzských slov sestávajících z pozdravu, prosím a děkuji. Jak vidno, i tyto fráze pronesené ve francouzštině s příšerným přízvukem působí blahodárně. Francouzský slovník koupený právě kvůli zájezdu zůstal doma na stole.

Rytířský turnaj už nestíháme, nadešel čas odjezdu a musíme se vrátit k autobusu. Dobíháme bezkonkurenčně poslední s desetiminutovým zpožděním, na což si časem zbytek osazenstva zvykl. Fungujeme jako závěrečná tečka. Průvodkyně si je jistá, že jakmile dorazíme my, může se v klidu odjet.

Kupodivu skrz mraky začíná prosvítat slunce a za hodinu už po nich není ani památky. Obloha je nádherně modrá. Dalších pár kilometrů jízdy a cedule oznamuje Le Cap d'Agde, místo našeho pobytu. Jedná se o přístavní letoviště plné jachet a rybářských člunů. Neomylně je od sebe rozeznáváme nejen podle vybavení, ale i podle zápachu. Vítá nás moře a zároveň s ním i hotel, který se na příštích osm dní stává naším domovem.

## Francie - Provence

Přílišné nadšení zchladí ledová sprcha v podobě menší dámy na recepci. Kauce 200,- € na ubytování, o které se cestovka jaksí zapomněla zmínit, činí celou naši hotovost. Průvodkyni se daří cenu srazit na padesát - inu, Češi. I to je hodně, ale rozhodně přijatelnější.

„Když se uskromníme, nějak přežijeme,“ odbývá partnerovy starosti mávnutím ruky. Jídlo máme s sebou, na pečivo to stačí. Zbytek se uvidí. To ještě neřeknu, co nás čeká.

Dostáváme klíč s vysvětlením, kudy se vydat. Po několikaminutovém blouzení propletenými chodbami konečně staneme na našem pokoji pro dva. Malinké sociální zařízení odděluje ulička na projití vedle zabudované skříně. Následuje ložnice společně s kuchyní v jednom. Prosklené dveře naproti vedou na balkon s výhledem na parkoviště a dva kruhové objezdy pod námi. Modré, čisté moře s bílou písčitou pláží je někde na druhé straně, zřejmě pro ty majetnější. Nu což, stejně tu budeme jen přestávat a na pláž si raději dojdeme. Hlavně, že je tu varná konvice a elektrický sporák.

Tak začíná naše dovolená, nazvaná sprintem po památkách. Nejsem člověk, pro kterého je deset dní na pláži celoživotním snem. Nevydržím delší dobu na jednom místě. Tudíž si výlety užívám, má historická duše plesá nadšením nad gotickými památkami a domy, jež přečkaly staletí takřka v původní podobě. Méně už peněženka, která nás donutila přehodnotit naši finanční situaci. Vstupy se pohybují mezi třemi až pěti €. Ke všemu partner se rozhodl používat francouzštinu, snaha se přeci cení. Naneštěstí číslovka dvě a tři se vyslovují téměř shodně. Není v ženských silách rozumně přesvědčit muže, aby ze sebe udělal „blbec“ a ukazoval počet na prstech, nebo nechal vstupné na mně, a tak s železnou pravidelností máme tři vstupenky. V této fázi se ke slovu dostávám já. Česko-anglicky za vydatného přispění rukou vysvětluji, že nám opravdu stačí pouze dvě. Díky bohu, že nejsme u nás doma. Zdejší pokladní se nám snaží pomoci, vše vyřizuje s úsměvem a v klidu. Na mé omluvy jen vrtí hlavou, přece se nic nestalo, a přeje nám příjemnou prohlídku. Naštěstí s každou další pokladnou je vysvětlování snazší a zdržování skupiny menší, začínám v tom získávat praxi. Podezřívám zbytek směřujícího se osazenstva, že se sází, jak dlouho nám to bude trvat tentokrát.

Donuceni okolnostmi musíme zredukovat počet navštívených památek. Vybíráme tedy ty pro nás zajímavé, nač vidět další arénu, když už jsme byli v jedné? Volný čas raději věnujeme prohlídkám klidných měst a opalých vesniček většinou se táhnoucích

do vrchu. Všechny jsou si podobné. Bílé domky, červené střechy a mezi tím rozkvetlé keře mimóz. Prosluněné dlážděné uličky, provoněné anýzem. Okolí protkané nezbytnými vinicemi. Jsou všude, kam jen oko dohlédne, a víno nechybí na žádném stole. Opodál na obzoru se leskne ohromná vodní plocha.

Ač je na přelomu srpna a září, vedro je úmorné. Nikdo tu nikam nespíchá. Drží se pro český národ nepochopitelného hesla: co můžeš udělat dnes, odlož klidně na pozítří. Obyvatelé spokojeně posedávají v chladném stínu hospůdek a popíjí. Práce počká, až se k večeru ochladí, nebo se odloží na zítřejší ráno. Dáváme se s nimi do řeči. Českou republiku tu snad nikdo nezná. Se zájmem se vyptávají, kde leží. Jediné, co jim přijde známé, je Karel IV. Jsou příjemní, usměvaví. Vždy ochotní pomoci, o to horlivěji, slyší-li pozdrav v jejich řeči. Nevadí, že zní příšerně, oceňují i snahu. Jediné, s čím tu nepochodíte, jak se záhy přesvědčí naše sousedka z autobusu, je němčina. Možná se s ní domluví všude, jak nám povýšeně tvrdí, ale tady ne. Jakmile promluví německy, rysy obyvatel tvrdnou, úsměvy mizí, nikdo se s ní nebaví. Naopak se rychle vytrácí z jejího dosahu.

Z památek navštívujeme abbaye de Monmajour. Klášter vyrůstá přímo na skále, která tvoří jeho pevné základy. Mniši tu pohřbívali své bratry na jakémsi vnitřním nádvoří přímo do skály.

Dále monumentální katedrálu v Narbonne, podzemní bludiště Horreum, baziliku Notre-Dame, římskou arénu v Arles, městečko Les Baux de Provence se zříceninou Château des Baux, řeckořímské vykopávky Glanum, akvadukt Pont du Gard a samozřejmě nemůžu zapomenout na místní chloubu, pevnost Carcassone. Právem jsou na ni Francouzi pyšní.

Vstupu brání okruh hradeb se strážními věžemi, dvě padací mříže a okovaná brána. Za vnitřním prstencem hradeb se nachází samotné středověké město, hrad, bazilika Saint-Nazaire a Théâtre (přírodní divadlo).

Projdeme branou a ocitáme se o několik století v čase zpět. Při procházce v uličkách mezi domky můžeme sledovat při práci řemeslníky v jejich dílnách. Tkalce, kováře, hrnčíře, dráteníky, zbrojíře, dokonce i pradleny a spoustu dalších. V místních obchůdkách se dá koupit snad vše, co je v žánru fantasy k prodeji. Ať jde o filmy, hudbu, oblečení, zbraně, zbroj, nářadí či cokoli si vzpomenete.

Ke vzniku jména opevněného města se váže romantická legenda. Podle ní pevnost obléhal několik

## Francie - Provence

let Karel Veliký. Městu docházely zásoby a nezbývalo nic jiného, než se vzdát. Hradní paní Carcas, aby jej ochránila, uchýlila se ke lsti. Z posledních zásob nechala vykrmit prase a přehodili jej přes hradby obláhatelům. Vyčerpaní vojáci v domněni, že na hradě je dostatek zásob, zanechali obléhání a obrátili se k domovu. Madam Carcas nechala na znamení úspěchu rozeznít všechny zvony. A tak vzniklo jméno města Carcas sonnes což znamená „Carcas zvoní“.

Blíží se večer a i my musíme s lítostí opustit pevnost a vydat se na parkoviště k autobusu a zpět do hotelu.

V následujícím volném dnu jsme se vypravili na místní pozoruhodnost Černou pláž. Nachází se ve výklenku skal a vstup je možný pouze tunelem s vytesanými schody vedoucím skrz kamennou masu na druhou stranu. Scházíme dolů a otevře se nám úžasný pohled. Vlny opravdu omývají černý břeh. Není písčité, jedná se o drobkovité kamínky a jsou černé - asi dva kilometry dlouhý, úzký černý pás. Ač jsme se zajímali, nepodařilo se nám zjistit o ní nic bližšího.

Přiblížil se konec našeho zájezdu i dovolené. Den před odjezdem dostáváme k našemu potěšení zpět kauci. Zač jiného utratit peníze než za večeri. Když už tu jednou jsme. A tak po poradě s průvodkyní vyrazíme do jedné z doporučených venkovních restaurací.

Na jídelní lístek koukáme se smíšenými pocity. Prostě jinak než francouzsky se tu nemluví, ani nepíše. Partner si vybírá rybu, našťástí si zjistil už předem, jak se píše. Já ryby nejím, tudíž se jí vzdávám a prostě zapíchnu prst do toho, co je na daném jídelním lístku nejlevnější. Na pití se shodneme: coca-cola se vyslovuje a píše všude stejně.

Čekání trávíme povídáním a studií okolních hostů. Netrvá moc dlouho a i k nám zamíří číšník s táčem a večerí. Předem mě klade maso, polité bylinkovou omáčkou s hranolky, partner má ovšem na talíři něco úplně jiného než čekal. Začínají mi cukat koutky úst a úporně se bráním smíchu.

Ano, tušíte správně, nejde o rybu. Na talíři se leskne sěpie v celé své kráse. Že vám to něco připomíná? Ne, hranolky nemrkly, jsou skvělé a mé maso taky. Jak vidno, ono slovo znamená mořské plody nebo něco v tom smyslu.

Číšník nám popřál dobrou chuť a vzdálil se. Já se s chutí pouštím do večere, za vydatných uštěpačných poznámek a smíchu adresovaných mé drahé polovičce. Tohle si přece nemůžu odpustit. Muž chvíli nešťastně hledí na talíř. Uchopí příbor a zachraňuje

naši národní hrdost. Pouští se do zdolávání pokrmu. Nakonec z něj vyleze, že byla dobrá.

Večer se chýlí ke konci, poslední noc a odjezd domů. Je mi to líto, tentokrát se domů vůbec netěším. Tohle byla má nejláznivější a nejhezčí dovolená. Francie i její obyvatelé si získali velké místo v mém srdci. Nádherná, sladká Provence, snad se sem někdy vrátím..

*Yavanna*

## Srazy a akce

### Trpaslicon (27.2.-1.3., Praha)

Trpaslicon není, jak byste si mohli myslet, setkáním podsaditých vousatých cvalíků, kterým nebylo dopřáno dorůst správné výšky. Trpaslík, který se vetřel do názvu, je totiž zatraceně velký a červený. Trpaslicon je ve skutečnosti setkáním všech příznivců anglického humoru a notoricky známých seriálů, které právě tento humor proslavil, v čele s Červeným Trpaslíkem. Mezi ukázkami z anglických sitcomů se letos objeví nejenom starší Keeping Up Appearances, The Big Bang Theory nebo IT Crowd, ale i méně známé Absolutely Fabulous, The Mighty Boosh a Let Them Eat Cake. V projekci Sci-fi a fantasy se můžete těšit například na Zeměplochu.

### AsterionCon (6.2.2009, Praha)

Svět Asterionu vám asi není třeba dlouho představovat. Jde o nejrozsáhlejší herní prostředí pro Dračí Doupe, vyvíjené více než deset let. Autoři Asterionu, ve spolupráci s městskou knihovnou v Praze, chystají jednodenní AsterionCon se soutěžemi, besedami i ochutnávkou hraní. Program je určen jak nováčkům, kteří se s Asterionem a zbylými produkty Altaru dosud nesešli, tak i hardcore příznivcům, kteří se chtějí dozvědět "něco víc". Podrobnější informace hledejte na webu <http://www.mlp.cz/zveme.php>

### Soutěž: O lahvičku miruvoru 2009

Nejlepší povídky, básně, kresby, hudba a artefakty motivované dílem J.R.R.Tolkiena, se v klání O lahvičku miruvoru utkají 28. února již po desáté. Tvůrčím talentům tedy zbývá poslední měsíc na to, aby pozvedly svoje brky, tuše a hudební nástroje a rozdrtily v tomto bardském klání všechny konkurenty.

*Angeluss*



## Dárek od ALTARu

Jestliže pravidelně sledujete novinky, určitě vám neunikly zprávy o vánočním vydání DrD Lite. Tahle exkluzivní recenze se novému DrD podívá trochu pod kůži a prozradí, co od něj můžeme čekat.

DrD s přívlastkem Lite je odlehčenou a značně zkrácenou verzí starého „dračáku“. Nejde tedy o žádnou revoluci - je určeno hlavně nováčkům, kteří si dračák chtějí ozkoušet, a fandům, co mají hluboko do kapsy. Nová verze dračáku je totiž k dispozici v pdf verzi přímo na stránkách ALTARu a dá se stáhnout zcela bezplatně.

Celá 60 stránková příručka vychází z původních pravidel verze 1.6. Je rozdělena na část pro hráče a pro Pána Jeskyně, tak jak je to u Altaru zvykem. Zkušenějším hráčům toto rozdělení nejspíš vyhovovat nebude, jelikož kontext herních textů tím ztrácí na celistvosti. Naopak začátečníci podobnou koncepcí určitě ocení, protože zákonitosti světa i vlastní postavy odhalí až v průběhu hry.

Při pohledu na obsah zjistíte, že svým rozsahem odpovídá DrD Lite zkráceným začátečnickým pravidlům (PPZ). V úvodu najdete několik obecných textů o hrách na hrdiny, dokonce obsáhlejších a povedenějších, než v plné verzi. Vytratilo se hrůzostrašné Jarikovo dobrodružství, které autoři PPZ mylně prohlašovali za příklad hry. Úvodní pasáž uzavírá trochu nešťastně pojmenovaná kapitola Poznámky, která ve skutečnosti obsahuje výčet herních pojmů a používaných měrných jednotek.

Hlavní část hráčské příručky je věnována tvorbě postavy. DrD Lite vám nabídne možnost zahrát si za 4 různé rasy a 4 povolání. Oproti PPZ tak vypadli hobiti a kudůci, stejně jako na počátku méně použitelné povolání alchymisty. Chybí i některé zvláštní schopnosti např. kouzelnické vidění neviděných a všechny zvláštní schopnosti ras. Vše je zpracováno pouze v rozsahu od 1. do 3. úrovně, nicméně hodnoty v tabulkách se dají velice snadno dopočítat, takže omezení je tak spíše formální.

V následující kapitole obecných pravidel autoři vynechali rozšířený souborový systém. Ostatní změny jsou minimální a hra díky tomu obsáhne všechny základní herní situace. Neměli byste tedy narazit na místo, se kterým si Lite verze nebude vědět rady.

Posledních 15 stran už tvoří část „Jen pro PJ!“. Ta si klade za úkol pomoci začínajícím Pjům s tvorbou dobrodružství, nestvůr a vedením skupiny. Právě tady



je nejvíce cítit nulová atmosféra a „nepříběhovost“ Dračího Doupěte, která PJe pobízí k tvorbě vyrovnaných a logicky strukturovaných jeskyní s primitivní zápletkou, ale zcela zapomíná poukázat na atmosferické a příběhové stránky dobrodružství. Minimální prostor je věnován i vývoji charakterů herních postav.

Velkým neduhem všech starších pravidel pro Dračí Doupě je přílišný důraz na čísla a tabulky. Ani DrD Lite není v tomto směru výjimkou. Neustálé nahlížení do tabulek a složitý systém kostek brzy přestane drtivou většinu hráčů bavit. Z příručky tak opět využijete jen velice krátký úsek obecných pravidel.

Ve zkratce je DrD Lite volně šířitelná a plně hratelná náhrada ostrých pravidel, která přijde vhod hlavně nováčkům a zkušenějším hráčům, kteří zůstali věrni zastaralému systému Dračího Doupěte. V poněkud omezených vodách počestěných RPG příruček si ale díky nulovým nákladům určitě najde své příznivce.

*Angeluss*

### Tip

Víte, že existuje i novější verze DrD pravidel pojmenovaná DrD+? DrD+ je postaveno na novějších herních mechanismech a využívá tří různých systémů vývoje postav.

## Koniáš – Vlk Samotář

V čase povánočním vám přinášíme recenzi na novou knihu Miroslava Žambocha Koniáš – Vlk samotář. Miroslav Žamboch patří v malém českém literárním rybníčku k nejúspěšnějším autorům a jeho knihy začínají postupně pronikat i k zahraničním čtenářům vyznávajícím „pokleslé“ žánry sci-fi a fantasy. Na svém kontě má několik žánrově různorodých knih, ve své nejnovější se však vrací k samotným kořenům své tvorby a v krátké době podruhé dostává zpět čistokrevnou (lehce městskou) fantasy s Koniášem v hlavní roli. Pokud jste příznivci Koniáše, určitě vám neuniklo v nedávné době vydání povídkové knihy Koniáš – Muž na stezce, stejně jako jste zajisté neminuli román Na ostřích čepelí a případně i miniknihu Koniáš (kterou jsem bohužel minul, ale v brzké době hodlám toto selhání napravit).

V příběhu Vlka samotáře se Koniáš nachází na hranici čtyřicátého roku svého života. Na jeho těle i duši přibývá šramů, jeho mysl však zůstává stále myslí šlechtice s láskou k vínu, šermu, ženám a především starobylým knihám a artefaktům. A právě staré knihy a artefakty stojí na počátku Koniášova dalšího putování – velmistr Rumělkového klanu najme Koniáše k průzkumu jedné ze starých, téměř zapomenutých citadel a vyzvednutí magických artefaktů. Koniáš zakázku přijme a vydává se na cestu do městečka Krachtiburgu, poblíž kterého někde uprostřed bažin leží ona starobylá citadela. V té době jsou mu už ovšem na stopě muži lorda Varatchiho – druhého nejmocnějšího muže v zemi a bratrance samotného císaře, kterému je Koniáš již hodnou dobu trnem v oku. Proto na jeho likvidaci najme ty nejlepší – speciálně školené smrtící ninji. Aby nepřátel nebylo málo, posílá s Koniášem Rumělkový klan své muže jako průvodce – na seznam nepřátel přibývají tři čarodějové klanu a dva najatí zabijáci. Když ještě přidáme „černé figury“ v podobě Konventu pro potírání magie a císařských jednotek, maniakálního zabijáka hraběte Lumbiho a pár dalších zabijáků, jejichž role je dlouhou dobu nejasná, zajisté tušíte, že z toho vznikne opravdu nepěkná krvavá mela.. A aby na to Koniáš nebyl tak úplně sám, stojí na jeho straně jeho dva obchodní kontakty v Krachtiburgu a dále pak i tajemná Liama, v jejímž domě najde Koniáš na krátkou dobu útočiště – ovšem očekávaná lovestory se nekoná, a nakonec jsou všichni rádi, když si zachrání alespoň holý život. Karty jsou tedy rozdány zcela jasně. Koniáš má ovšem ještě jeden trumf v rukávu – na životě mu už příliš nezáleží a právě proto

je téměř nemožné jej zabít.

Děj knihy je poměrně těžké vylíčit – proplétá se v několika liniích a je orientovaný na různé postavy. Celkově však nepůsobí zmateně nebo komplikovaně – naopak – v jednotlivých postavách je velmi jednoduché orientovat se a každá z postav je něčím unikátní a snadno rozpoznatelná. Je naprosto udivující, kterak autor dokáže během děje míchat kartami – Koniáš vyvázne z naprosto beznadějných situací, ze spojenců se stávají nepřátelé a z nepřátel spojenci a Koniášovi obdivovatelé, a věci často nejsou tak jak se zdají být. I samotný Koniáš se často v roli štvané zvěře změní v nelítostného lovce. Zde bych si dovilil snad jedinou výtku – při bojích o holý život má Koniáš občas až moc štěstí a často chybí jen pověstný vlásek, aby o něj přišel – v jedné pasáži má podobné štěstí hned několikrát po sobě, což čtenáře donutí uvažovat o uvěřitelnosti postavy. Každopádně, pomineme-li tuto chybičku, máme před sebou knihu dokonale čtivou, knihu, která vtáhne čtenáře do děje, sežvýká a na poslední straně vyplivne nevyspalou trosku s kruhy pod očima.

Oproti předchozím Koniášům je Vlk samotář poměrně specifickým příběhem – odehrává se na poměrně malém prostoru (což ovšem nijak snižuje počet mrtvých, jen trochu ztěžuje jejich neustálé ukryvání) a především halí celý příběh jakousi pochmurnou temnotou. Bez ostychu knihu můžu doporučit – pokud ještě nemáte s Koniášem žádné čtenářské zkušenosti, budete knihou nadšeni, pokud jste zarytí Koniášofilové, pak vězte, že Vlk na stezce (alespoň dle mého názoru) překonal Na ostřích čepelí. Vyšší cena (v internetových obchodech kolem 350,- Kč) je v případě Vlka samotáře vyvážena skutečně kvalitním čtivem, proto neváhejte – pokud máte rádi trochu temnější, ale o to více dechberoucí akci s inteligentní zápletkou, pak je Koniáš – Vlk samotář knihá právě pro vás.

*Matob*

### Tip

Koniáše můžete potkat i v dalších Žambochových dílech. Poprvé se objevil již v roce 2000 v povídce „Štěstí z pekla“.

## Kings Bounty : The Legend

Hra Kings Bounty je dávným předchůdcem a nyní i nástupcem svého známějšího bratříčka, série Heroes of Might and Magic. Zatímco čtvrtý a pátý díl Heroes se dal na cestu novátorství a mnohdy rozporuplných pokusů, Kings Bounty zůstává věrna své předloze. Jde v podstatě o remake staříčkových Kings Bounty z roku 1990 v moderním grafickém hávu a s pečlivě dopilovaným herním systémem. Pojdme se podívat, jak se tento remake vydařil.

The Legend je typickou směsicí tahové strategie s výraznými RPG prvky. Středobodem, dokonce mnohem výraznějším, než tomu bylo v sérii Heroes, je hrdina, který putuje společně s najatou armádou přes rozsáhlá území. Přitom v tahových soubojích poráží skupiny monster, dostatečně troufalých na to, aby se jeho armádě postavily.

Už v úvodním menu na vás dýchne atmosféra pohádkově laděné grafiky, která se později převlékne do působivého 3D kabátu. Tady se neubráním srovnání s Heroes. Zatímco značně hranatá grafika starších Heroes V vypadala k světu snad jen v podzemních lokacích, Kings bounty je na tom o poznání lépe. Venkovní svět působí velmi přesvědčivě a nebál bych se ho srovnávat s pečlivě prokresleným 2Dčkem z nejslavnějších Heroes III. Příjemně překvapí i vzhled jednotek. Nebudete muset nahlížet do tabulek statusů (jako v Heroes IV) jen abyste zjistili, že ta opelichaná kuřata mají být ve skutečnosti phoenix, všechno tu bezpečně poznáte na první pohled.

Celým příběhem projdete s jedinou postavou královského hledače pokladů. Autoři tak potlačili zdoluhavé taktizování s několika hrdiny, hru zpřehlednili a dali jí nový osobitější rozměr. Nového zpracování se dočkal i pohyb po mapě, který nyní funguje v reálném čase. Tato na první pohled nedůležitá úprava hry podstatně zrychluje a nabízí spoustu nových možností. Nepřátele, kteří se samozřejmě také pohybují, můžete všemožně obíhat, utíkat před nimi nebo je lákat do míst, která vám poskytují herní výhody.

Jedním z největších zklamání bude pro fanoušky podobně ražených tahovek určitě nepřítomnost managementu hradů. Hrady samotné ve hře sice nechybí, ale mají jiné, mnohem mocnější, majitele. Všechno se tak nese ve skromnějším duchu a vám nezbude než okrádat skupinky lapků a příšer potulujících se po mapě a za utržené peníze kupovat žoldáky ve spřátelených hradech, hnízdech a krčmách. Zásoby příšer jsou značně omezené a bojovou silou se vyplatí šetřit.

Náhradou za hrad budiž propracovanější hrdina. Větší vyváženost celého systému postav je znát na každém kroku. Tři základní povolání možná na oko působí malinko chudě, ale plně pokrývají všechny základní herní styly. Ve hře zůstal osvědčený systém útoku, obrany a magické síly známý z Heroes, stejně jako základní skilly.

Nezapomnělo se ani na posilující artefakty v podobě zářících zbrojí, kouzelných zbraní, ale i mnohem méně tradičních kousků - například obrazů. V některých artefaktech se navíc skrývají náladoví démoni, kteří dokážou poctivému hrdinovi pěkně zkomplikovat život. Samozřejmě jen v případě, že není démonům po vůli.

Další a určitě ne poslední novinkou je schopnost vůdcovství. Megalomanskou zábavu s legiemi draků za zády od Kings Bounty rozhodně nečekejte. Právě vůdčí schopnosti hrdiny vaši armádu značně omezují a počty jednotek tak v průběhu celé hry stoupají jen pozvolna.

Příběh Kings Bounty je vystavěný na zažitých klišé s velkou mírou vtipu a nadsázky. Humorem překypují především dialogy, ve kterých nechybí odkazy na dávnou minulost lidského pokolení, mytologii, lidové pohádky nebo známé fantasy knihy Terryho Pratcheta a dalších autorů. Stavba herních dialogů je na tahovou strategii poměrně bohatá, každý rozhovor nabízí zpravidla několik možných cest. Trochu zamrzí, že tato rozvětvenost se nijak neodráží v herních událostech a až na výjimky je pouze zdánlivá a směřuje ke stejnému výsledku.

Kings Bounty: The Legend je jednoznačně povedená hra, a přestože při srovnání s Heroes může působit jako menší bráška, díky vyvážené hratelnosti a zajímavé atmosféře nabízí hutnější porci zábavy bez zbytečných (prů)tahů, která vydrží hodně dlouho.

*Angeluss*

### Tip

Víte, že ALTAR, který vydává pravidla dračího doupěte a několik stolních her, má i pobočku ALTAR Games, věnovanou PC hrám? Mezi nejznámější hry ALTARu patří Fish Fillets, Original War, nebo nové UFO.

## Rozhovor s pány Calidadu

**"Vítám DonaSimona a jeho družku Sheinku. Prosil bych, abyste se mi zatím představili."**

**DonSimon:** Děkuji za pěkné uvítání, těším se na příjemný rozhovor. A představit se? Já myslím, že je to zbytečné. Mě tu stejně každý zná, ne? :)

**Sheinka:** Za každou cenu originální, že zlatíčko :) Já zas nejsem tak podstatný článek, abych se tu kdoví jak představovala. Tuším, že už tu je příliš mnoho lidí, kteří mě vůbec neznají a těch pár řádek by jim o mě zas tolik neřeklo.

**"Vždy tajemní. Jak chcete. Je známo, že už nějaký čas spolu žijete, a tak mě napadá snad jediná otázka, kterou by se dalo začít. Kdy a kde jste se poprvé setkali?"**

**DonSimon:** Jak jinak než stylově :) Potkali jsme se více než čtyři roky zpátky na srazu lidí z herního portálu Torch. Já tam v té době dělal hlavního programátora a dokonce celý web dočasně vedl, Sheinka byla administrátorem přes PJ. Ale láska na první pohled to tedy rozhodně nebyla, k mému "typu" - vysoké černovlásce - má Sheinka dost daleko. Vydržel jsem odolávat ještě asi půl roku :))

**Sheinka:** \*směje se\* No pravda, že než jsme si k sobě našli cestu, nějakou dobu to trvalo. Pořád nám v tom bránily jiné drahé polovičky - ať už ty moje, nebo ty Donovy. Ale nesouhlasím s Donem, že to nebyla láska na první pohled. Je přesně můj typ - snědý, černovlasý, s modrýma očima a příjemně vypracovaným tělem :oD. Ne, ale vážně, na vině jsou sušenky a jedna na první pohled bezvýznamná flanelová košile :)

**"Co vás tedy na tom druhém zaujalo a následně sblížilo nejvíce?"**

**Sheinka:** Možná Donova náklonnost k sušenkám? Ale tak láska se nepitvá ne? :) Buď je, nebo není.

**DonSimon:** No pravda je, že v našem případě rozhodně nešlo o jednu věc. Už jen to, že jsme se poměrně dlouhou dobu znali jako kamarádi a hodně si rozuměli, mluví samo za sebe. Prostě jsme si byli pořád blíž a blíž, až už se to dostalo za hranici, po kterou jsme mohli tvrdit, že jsme jen kamarádi.

Možná bych byl konkrétnější, ale když skoro-manželka říká, že se to nepitvá, tak má určitě (jako vždy) pravdu :D

**"Máme Tě tedy, Done, brát tak, že jsi pod (velkým) pantoflem? A kdo je vůbec u vás doma ten, kdo má poslední slovo?"**

**DonSimon:** Pod pantoflem? Tak bych to neřekl. Jsem dospělý, dělám si, co se mi zlíbí, chodím do hospody... jen se před tím radši zeptám Sheinky :) A poslední slovo mám doma výhradně já! Povětšinou se jedná o slovíčko "dobře", někdy ho nahrazuji slůvky "máš pravdu" ;)

**Sheinka:** \*mlčky přikyvuje a usmívá se\*

**"Hádáte se často? Zlobí Tě, Sheinko, Don, nebo je to hodný přítel?"**

**Sheinka:** Jistě, že se hádáme. \*směje se\* Občas je to tu opravdu na ostří nože, ale ani jednomu nám to, většinou, moc dlouho nevydrží. Jinak jsem ta výbušná povaha spíš já a Don se to snaží vždycky nějak urovnat.

Tak zlobí, ale nijak extra a spíš příjemně, než naopak. Můžu ho definovat spíš jako jednoho z těch hodných.

**DonSimon:** Jistě, já jsem studánka průzračná, bystřinka horská. A večer se pak vybiju na zbytek teamu, mají to se mnou těžké :)

**"Čeho si na tom druhém ceníte? Vyzdvihněte jeho klady."**

**DonSimon:** Ehm, už si začínám trochu připadat jako v nějaké manželské poradně :) Ale tak že jsi to Ty, Chrissi... Sheinka je mladá a hezká, zatímco já jsem starý a ošklivý :D Ale nejvíc si na ní cením toho, že mě po těch letech má pořád ještě ráda. To je rozhodně její největší klad, protože já sám už bych se dávno zabil. Nejspíš bych to narafičil jako nějakou nešťastnou nehodu v koupelně... :P

**Sheinka:** Pan novinář zřejmě nemá dost inspirace, když vymýšlí otázky. Jinak díky za tip zlatíčko :) No na Donovi si asi nejvíc cením toho, že mě vždy dokáže podržet, a to i v dost nepříjemných situacích. Je na něj spoleh, alespoň většinou :) A samozřejmě i toho, že se mnou vydržel, protože já jsem taky dost často na zabití..v tomhle ohledu si asi nemáme co vyčítat :))

**"Je pravda, že je pro Tebe, Done, Devlin důležitější než Sheinka?"**

**Sheinka:** \*směje se\* Je. Vždycky, když si má vybrat, zvolí Devlina.

**DonSimon:** No comment :) Jenom dodám, že na Devlinově straně je většinou pivo...

## Rozhovor s pány Calidadu

**"Další otázka od čtenáře. Ta si však zaslouží citaci: 'Zeptej se našeho alfasamce a alfasamice, kdy plánují nějaké to admiňátko :)'. Takže?"**

**Sheinka:** Všechno pěkně popořadě :) Ted' se šetří..

**Redakční šotek:** \*zřejmě má Don nějakou bokovku\*

**DonSimon:** No na letošní Vánoce to rozhodně nebude ;)

**"Ted' taková menší bojovka. Jaké spodní prádlo má váš partner nejraději? Uveďte i velikost. :)"**

**DonSimon:** Upřímně nevím, jaké spodní prádlo má ráda moje (hodně :) drahá polovička. Ale já sám ji preferuji BEZ spodního prádla :P

**Sheinka:** XL boxerky :))

**"Zpátky k seriózním věcem. Podle čeho jste si vybírali stávající avatary? Měnili jste je vůbec během DA?"**

**DonSimon:** Kdysi, úplně v dřevních dobách a na úplně jiném serveru, jsem používal avatar s rezavě vousatým barbaram hraničářem (podle mé tehdejší postavy). Byl trochu podobný tomuto:



Potom jsem ale narazil na nádhernou kresbu od Nathanaela Moona (<http://zlrpo.deviantart.com/>), na které je zobrazen Atlas nesoucí na svých bedrech celý svět. Líbil se mi styl, líbila se mi skrytá analogie s mou tehdejší rolí a krásně to pasovalo k mému tehdejšímu duševnímu rozpoložení. Takže jsem se rozhodl avatar změnit a od té doby už jsem mu zůstal věrný. Jen po nějaké době přibylo gildovní "jablíčko". Co jsem na DA, neměnil jsem a měnit nebudu :)

**Sheinka:** No já neměnila :) Někde jsem kdysi narazila na tenhle avatar a natolik se mi zalíbil, že jsem ho přiřadila k mé postavě. Žádná super historka .)

**"Na přezdívky, kterými se tu prezentujete, jste přišli jak?"**

**DonSimon:** Během studia jsme si s partou kamarádů a kamarádek oblíbili stejnojmennou značku španělského vína. Dělalí jsme si z toho legraci, založili Klub přátel Dona Simona (donedávna fungovaly i stránky), před zápasy squashe se nahlas modlili

"Nechť DonSimon vede mou ruku!" a tak dále. Zkrátka recese. A zhruba v té době na mně registrační formulář na Destandazi (dříve i později Torch) chtěl přezdívku... rozhodně jsem nečekal, že mi tak někdo jednou bude říkat, a už vůbec ne, že mi to zůstane na tak dlouho :)

**Sheinka:** Nic zvláštního :) Jednou jsem četla knížku, kde hlavní hrdinkou byla jakási Shea. Tenhle nick jsem používala ještě kdysi na starém portálu Torch, který se pak rozpadnul na IF a Destandazi. Od Destandazi jsem nick vylepšila na Sheinku.

**"Co vás podnítilo k založení vlastního serveru - DarkAge?"**

**DonSimon:** Těch podnětů byla celá řada - ti, co byli na prvním velkém letním srážku, to už slyšeli na mé přednášce. Nicméně můžu to zkusit ve zkratce shrnout tak, jak jsem to viděl ze svého úhlu pohledu.

Cca po roce, kdy jsem byl administrátorem a programátorem portálu Torch, se mi přestalo líbit, kam server směřuje. Rušily se věci, které fungovaly a které bavily mě a mé kamarády, a moje argumenty proti nebyly vyslyšeny. Po drobných peripetiích, které tady nebudu rozepisovat a v kterých hrála podstatnou roli má drahá polovička, jsem tehdejší tým opustil.

Těšil jsem se na to, že budu mít půl roku, rok volna a načerpám síly; cítil jsem se dost "zatavený". Nicméně hned po týdnu se ozval Saithan (zde známý spíše jako Shadow :) s nápadem vytvořit něco svého. Přiznám se, že jsem byl zpočátku zdrženlivý a moc se mi do toho nechtělo - zdálo se mi, že zakládat server "na truc", není moc dobrý nápad. Nicméně mi to vrtalo hlavou dál. A po dlouhých hovorech se Sheinkou, Angelussem a Perilanem jsem se nakonec pro nový projekt nadchnul a uvědomil jsem si, že je to šance, jak pro sebe a své kamarády udělat místo, které bude trochu jiné a kam budou rádi chodit.

Moc ve zkratce se mi to koukám nepovedlo :)

**Sheinka:** Asi už asi není moc co dodat :)

**"Kterí lidé se tedy podíleli na založení DarkAge? A hlavně jak? Done, dáma má přednost. :)"**

**Sheinka:** \*zasmála se\* U nás je dáma Doník. No o tomhle bude mít asi pořád větší přehled on. Ale co já si pamatuju, tak to byl Peri, Andílek, Shadow a my. Na otázku jak odpovím všelijak. Každého napadlo něco, pak se to dalo dohromady a výsledky vidíte :)

**DonSimon:** No, ono tohle je totiž po takové době hodně složitá otázka. Co můžu asi s jistotou říci je to,

## Rozhovor s pány Calidadu

že já jsem vytvořil programovou část DA (tj. přenesl nápady z papíru do praxe). Taky jsem spolu se Sheinkou sepsal první návrh pravidel pro PJ, uživatele, adminy. Tyhle věci si pamatuju proto, že to mě osobně stálo mnoho hodin času :)

Ale většinu věcí jsme dávali dohromady společně. Něco se Stínem na srazu v Olomouci, něco tady v Praze na sedáncích u Cmecha (kdo z vás ho pamatuje? :)), a něco prostě kdykoliv, kdy se dva z nás někde potkali. Na konkrétní "zásluhy" by ses asi musel zeptat jich...

### "Kdo byli první z oficiálních PJů na DA?"

**DonSimon:** Úplně první generaci oficiálních PJ tvořili lidé, kteří měli bohaté zkušenosti z tehdy zanikajícího systému oficiálních questů na serveru Torch. Mohu jmenovat například jména jako Sheinka, Angeluss, Cmech6, Kanyapi, Trpasle, Perilan, Radulesku, Adanedhel nebo Anyen.

Některé z nich tu stále ještě potkáváte, jiné už tu spatříte možná jednou ročně, ale všichni to byli a stále ještě jsou skvělí vypravěči. Samozřejmě při svých zkušenostech nemuseli absolvovat výcviky, jejich úloha byla jiná. Podařilo se jim nastavit vysokou laťku a pomoci ustálit podobu nově vznikajících questů. A za to jim patří nesmírný dík.

### "Sheinko, můžeš nám říct důvod, proč jsi opustila DA team? A vrátíš se někdy natrvalo?"

**Sheinka:** Opustila jsem tým pro nedostatek nadšení a přebytek nadšení pro hru jinou. Nevylučuji ani návrat, ani to, že se už nikdy do týmu nevrátím. Pokud se pro DA opět nadchnu, je docela dobře možné, že se opět budu chtít starat o PJe a ulehčit tak od těžké práce momentálním adminům přes PJ.

### "Shei, která hra Ti to učarovala?"

**Sheinka:** No byla to Ultima online :) Narazila jsem na podobně parádní partu jako tady a zkoumání něčeho nového rozhodlo :) Momentálně tam funguju jako GM, takže tím se navýšily i mé závazky vůči této hře.

### "Je vidět, Sheiny, že vždy míříš vysoko. :P GM (GameMaster) je obdobou našeho PJe. Neuvažuješ, že by sis tu aspoň založila nějaký příběh?"

**Sheinka:** No obdobou. Každý ten post obnáší něco trochu jiného, ale čistě teoreticky by se to tak dalo brát. Ale jistě, že uvažuju, jen si nejsem tak úplně jistá, že bych ho dokázala nějakým způsobem udržet

alespoň v jakž takž aktivní míře. Toho se momentálně bojím nejvíc.

### "Done, s jakou vizí jsi společně s ostatními zakládal DA?"

**DonSimon:** Přiznám se, že v té době DA vnikalo jaksi živelně a žádná pevná a jednotná vize mezi adminy neexistovala (na rozdíl od současnosti).

O mou vlastní motivaci se tehdy postarali hlavně mí přátelé, kterým stejně jako mně chyběl server tohoto typu. Torch, kde jsem v teamu figuroval dříve, v té době výrazně měnil svou tvář a ubíral se směrem, který nám nebyl blízký. IF chybělo pevné vedení. Na ostatních serverech jako Aragorn, Andor nebo Abarin mi chyběla ta správná "domácká" atmosféra. Prostě tam nebyla (nebo jsem ji zkrátka neodhalil) tak silná a celistvá hráčská komunita. Byl jsem přesvědčen o tom, že to dokážu udělat lépe. Že dokážu dotáhnout do konce mou představu u herně-literárním serveru, který bude lidi motivovat k tomu, aby se vzájemně potkávali a chodili spolu do hospody :) Že DA bude spojovat lidi a umožní podobně zaměřeným lidem se poznat a společně se bavit.

To byla moje prvotní soukromá motivace, když jsem myšlenku na DA převaloval v hlavě ještě sám za sebe. Naštěstí se nakonec úspěšně spojila s představami ostatních.

### "Je tato vize společná i pro dnešní admin Team?"

**DonSimon:** Právě to, že každý měl v hlavě svou vlastní představu DA, způsobovalo v minulosti značné problémy. Výsledkem bylo, že DA často přešlapovalo na místě. V létě se nám pak konečně podařilo zformulovat oficiální společnou krátkou a srozumitelnou vizí, za kterou se snažíme jít. Ta zní takto:

DarkAge bude českým herně-literárním RPG serverem, který bude podporovat různé oblíbené herní systémy. Důraz bude klást zejména na komunitu lidí kolem těchto her, její smelování a setkávání. DarkAge se bude snažit spolupracovat i s ostatními podobně zaměřenými servery a výrazně ovlivňovat dění v RPG světě. Registrace do hry bude otevřena všem a zdarma.

### "Done, otázka, na kterou jsi zřejmě čekal. Co plánujete do budoucna na DA?"

**DonSimon:** Plánujeme toho spoustu. Něco je ještě ve fázi, kdy není rozumné naše záměry ventilovat veřejně, ale snad mohu prozradit, že vás čekají velké

## Rozhovor s pány Calidadu

změny a novinky v Knihovně, zjednodušování a vylepšování uživatelského prostředí (teď například pracuji na nové podobě sekce Nastavení), expované příběhy pro jednoho hráče, soutěže a hlavně hodně aktivit mimo vlastní web. Plánujeme se jako DA zúčastnit dubnového Pragoconu (všichni jste na náš program zváni!) a letního Conventiconu, už teď začínáme připravovat další letní megasraz a zároveň s tím připravujeme moduly, které usnadní pořádání menších, lokálních srazků. Zkrátka je toho hodně a jsem si jist, že jsem toho ještě hodně nezmínil :)

**"Jak to, Done, vypadá s, na srazu zmiňovanými, kulty? Jak dlouho si na ně ještě počkáme? Hodně lidí je již nedočkavých."**

**DonSimon:** Kulty, nebo obecně nějaká sdružení či spolky uživatelů, určitě chystáme. Nicméně jsou tu dvě věci, které to komplikují. Za prvé máme opravdu velké množství nápadů a některé z nich mají vyšší prioritu (například hra pro jednu postavu, tzv. single-quest). A za druhé - chceme kulty zasadit do prostředí Legendy, a tak vymýšlíme mechanismy, které nenaruší hru a naopak ji podpoří. Je velmi důležité mít kulty už od začátku správně nastavené. Předpokládám, že budou hlavním tématem jednoho z nejbližších admin srazů.

Časový horizont se v této oblasti velice špatně určuje, ale za sebe si zkusím tipnout - do roka a do dne :)

**"Done, před nedávnem jsi zrušil svůj druhý quest. Některé zaujmul už jen svým neobvyklým nábořem a tak se za ně ptám: Kde jsi k němu sebral inspiraci? A o co v něm vůbec šlo?"**

**DonSimon:** Jednalo se o takový pokus, který bohužel ne zcela vyšel. Poslední dobou mě trochu štvala vzájemná podobnost jednotlivých oficiálních questů. Zdálo se mi, že se z toho stává už takové kliše a že tu v poslední době máme příliš málo odvážných PJ, kteří pojmu svůj quest "tak trochu jinak".

Vymyslel jsem tedy krátký a silný příběh, dal časová a jiná omezení, vsadil na lákavý nábor a hektickou atmosféru. Leccos vyšlo, ale přesto byl pro mě quest zklamáním - nedokázal jsem totiž hráče donutit k výrazné změně způsobu hry a ti ho svým rozvláchným způsobem nestihli dohrát.

Přesto jsem získal další zkušenosti a až provedu cvičitelskými úskalími své nynější tři ovečky a zaučím jednoho či dva nové PJ, určitě zase nějaký nový příběh založím. Už teď ho mám v hlavě... :)

**"Sheiny, jak u Vás doma probíhali Vánoce? Byl Ježíšek (Don) štědrý?"**

**Sheinka:** Vánoce probíhaly v duchu krásných svátků. Já donutila Doníka sníst rybu a salát... a pak jsem za to dostala spoustu krásných dáreků :)

**"S těmito otázkami se s vámi loučím, děkuji za pěkný a vyčerpávající rozhovor a přeji do budoucna mnoho krásných společně prožitých chvil a také trochu toho štěstí. :P"**

I my Ti děkujeme za příjemně strávený čas a doufáme, že se také dalších hostů (zejména administrátorů) nezapomeš přeptat na jejich spodní prádlo! :)

*Chriss*

### Pohádky Krollí babizny

Povyprávím pohádku o nezbedném krollátku. V jednom lese s otcem bylo, krollí mámu však nemělo. Krollí otec nudu měl, novou ženu brzy chtěl. Sehnal sobě krollici, libých tvarů samici.

Krollice však drobátko, utlouct chtěla krollátko. Krollík malý uzlík balí, mlha jeho útěk halí. V lese temném, plném příšer, krollík malý k domku došel. Domek celý z perníku a cukrových rohlíků.

Kroll nevěří očím svým – „Já ten domek asi sním!“  
Hnedle žere okno sladké, olupuje tašky hladké.  
Klika cvaká, dveře letí, baba letí ze dveří.  
„I ty jeden nenažranče! Já si tě teď uvařím!“  
„Do domku pojď hezky za mnou, mám pro tebe zprávu pěknou.“

Krollík čučí, přemýšlí, co s ním bába zamýšlí.  
Nakonec ji následuje, ve dveřích hřbet svůj ohýbaje.  
V chaloupce teď babka stojí, zdá se, že se krolla bojí.  
„Na lopatu sedej teď a do pece zpřímá hled!“  
Tak ne.  
„Tak já nikdy nesesedět, to ti já moct povědět.“

Baba se teď dosti vzteká, silně funí, zlostně heká.  
„Ukážu já tobě sed, naučíš se ho hned teď!“  
Lopatu mu v pracky vráží, aniž krok svůj předem zvází.  
Kroll svíraje násadu, praští bábu zezadu.

Je nehumánní psát tu teď, že z baby zbyla hmoty změť.  
Kroll pak sežral domeček, přežrán zemřel, blbeček.  
Zvoneček teď nezazvoní, páč mě tlupa krollů honí.

*UgMugBaSuk*