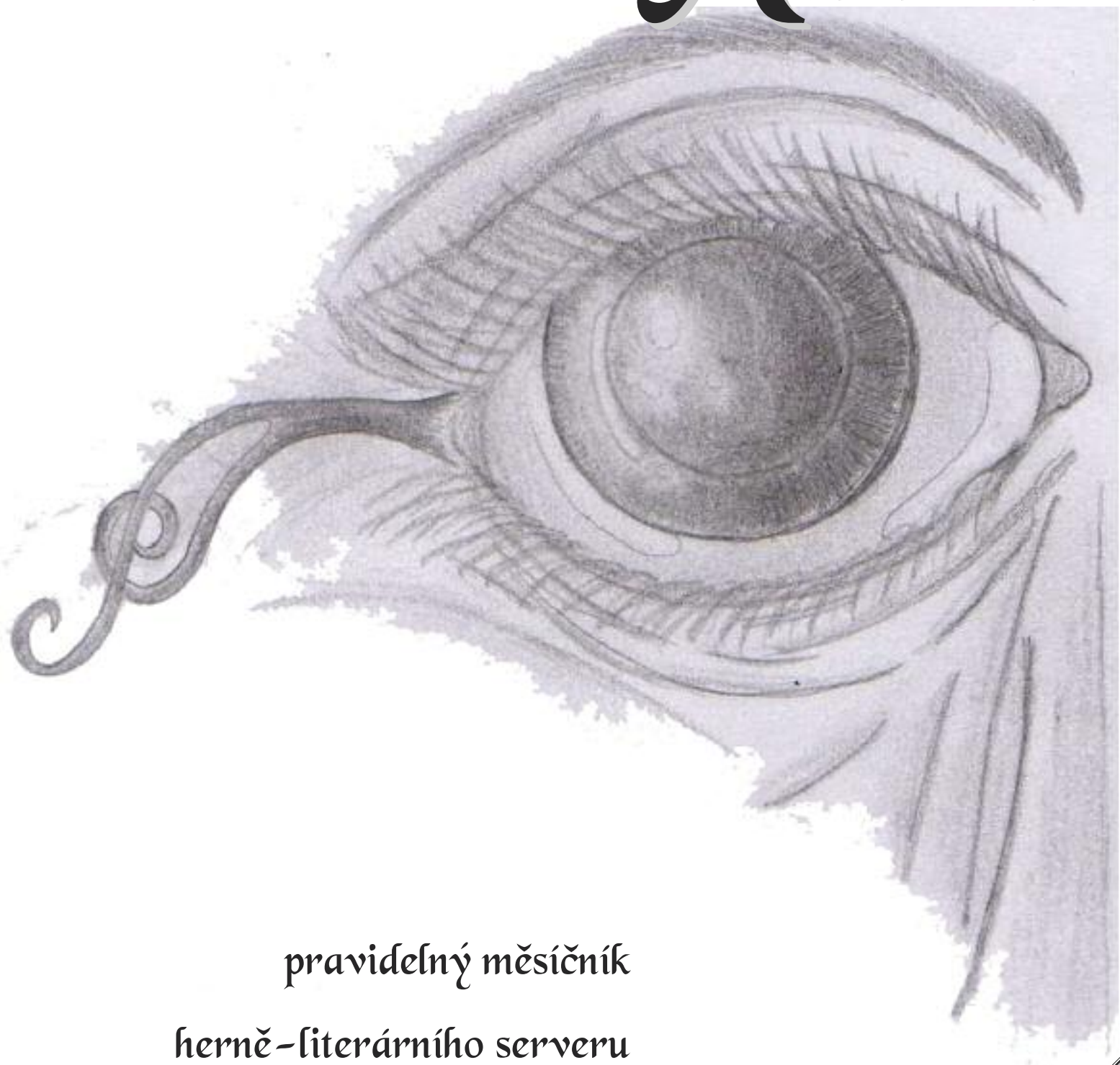


Daily Mirror



pravidelný měsíčník
herně-literárního serveru
www.darkage.cz

Březen 2009
číslo 3

Ilustrace na obálce: Daniela „Morna“ Flígrová

Autoři textů: Ondřej „Lutus“ Čukan, Václav „Angeluss“ Sahula, Martin „Matob“ Bečvář, Petr „Petwald“ Dubeň, Honza „Hrun“ Fabich a další

Korektury: Marek „Mofík“ Lakota, Václav „Perilan“ Rigl, Pavel „DonSimon“ Šindelka a další

Sazba: Václav „Angeluss“ Sahula

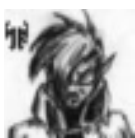
Ročník první, číslo 3

Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 23.3.2009.

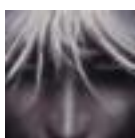
Obsah

Fallout 3 - recenze	4
Legendy české fantasy	6
Capricorn One	8
Srazy a akce - duben	9
Divac - mezi čtyřma očima	10
Divac s Divacem	12
Krolloviny	14
Od čtenářů	15

Redakce



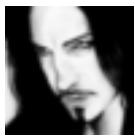
Angeluss



Matob



UgMugBaSuk



Chriss



DonSimon



Lutus

Vidění světem

Ne nadarmo se říká, že třetí měsíc je kritický. Nikdy bych si nemyslel, že sestavení čísla, nebo i sepsání obyčejného úvodníku bude stát tolik sil. Když si připočtete menší obměnu redaktorů okolo Mirroru, reorganizaci, nově plánované rubriky a články, vznikne smrtelná kombinace, která se bohužel projeví nejdřív v příštím čísle.

Kdesi v dálce nám tedy svítá světélko naděje. Přijdete-li blíž, zjistíte, že to není jenom světélko. Je to pochodeň (torch?) hořící nad mlžnou bránou DarkAge. Pochodeň, která se pomalu rozhořívá a v budoucnu posvítí na cestu všem odhodlaným duším. Propast mezi světem a říší mrtvých se zmenšuje. DarkAge má už čtvrt roku svůj časopis, v dohledné době se zúčastní hned několika fantasy akcí a vyhledávače i okolní svět nás pomalu, ale jistě začínají brát na vědomí. Ať se nám to líbí, nebo ne, směřujeme do neprobádaných vod a je jen na nás jak se v nich naučíme plavat...

Březnové číslo je doslova nabito recenzemi a rozhovory. Úvodník je ve srovnání s nimi vlastně jen pár nedůležitých vět poletujících na zvlněném papíru (pokud nečtete pdfko). Určitě mi tedy odpustíte, když vás teď odkážu přímo do víru dění, tedy k článkům. Příjemné čtení.

Angeluss

Fallout 3

Bomba procházka Washingtonem

O zeď polorozpadlé školy se v žáru letního slunce opírá snědý mladík. Na hlavě majestátní pankáčský účes a několik neidentifikovatelných železných předmětů v hlavě. V poklidu žvýká leguána na špejli, i když kdo ví, z čeho ta seschlá sušinka masa vlastně je, a po očku pozoruje čtvrté torzo zavěšené pod balkónem na řeznických hácích - svoje poslední umělecké dílo.

Pak se do malebného ticha postapokalyptického odpoledne ozve výstřel a nájezdník se nic netuše odebere do věčných lovišť. Hravá kamera nám ještě nabídne krátký zpomalený pohled na jeho ropadající se obličej. Ti bystřejší si stačí všimnout, kterým směrem odletěly uši, ve kterém okamžiku se na obrazovce rozprskly oční bulvy, a ve zbylém čase spočtou již zmíněné neidentifikovatelné kovové předměty. Pak už se zpoza rohu vyřítí nové cíle, aby mohla přehlídka padajících údů pokračovat.

Na postapokalyptický koncert Falloutu 3 se čekalo bezmála deset let. A i napotřetí se čekání vyplatilo. Ve třetím díle se vydáme daleko od známého Kalifornského poloostrova až ke troskám Washingtonu DC, kde v podzemním vaultu s číslem 101 pomalu, ale jistě bují další příběh hodný pozornosti všech RPG nadšenců. Nováčky jistě oslní přidání třetí

rozměr a akčnější pojetí světa, zatímco staromilci se nejednou rozplynou nad stylovými komixovými panáčky a velmi šetrně zachovaným vývojem charakteru.

Zpět k příběhu. Vault 101 je trochu zvláštní nora. Nebydlí v ní jezevci, ani medvědi, ale lidé, kteří nikdy nevycházejí ven. Dlouhodobá izolace jim pomalu, ale jistě tlačí na mozek. Díky tomu si jejich společnosti moc neužijete. Už po pár prvních krůčcích v bezpečí podzemní rádobyutopie vás totiž čeká vyhoštění do chřtánu nehostinné pustiny.

Nečekejte žádné srdceryvné klišé scény nebo snad hrdinskou zápletku. Posmrkaným šátečkem vám nikdo na cestu mávat nebude a o sáčku buchet na cestu si můžete nechat zdát. Maminka totiž umřela při porodu a nezbedný tatík s ostatními nepeče. Právě on je příčinou vašeho spěšného útěku.

Fallout zdrsněl a poznáte to na každém kroku. Zdaleka nejde jen o příběh, nebo pukající hlavy a obpadající končetiny. 3D prostředí je mnohem věrnější a tak tam, kde ve starých Falloutech povzbudil nějaký podlý vtípek

nebo nadsázka odlehčující atmosféru, třetí díl uzemňuje svou všudypřítomnou šedí, špínou a prachem, který se v průběhu staletí ještě nestačil usadit. Za zvukového doprovodu gaigera čítače pak začnete pomalu závidět hnilým hromádkám spáleného masa, které za sebou nechává vaše laserová puška.

Tvrdit, že Fallout 3 je jen ponurá zábava, by byla sprostá lež. Hlášky robotů, malůvky z pipboye (to jsou takové chytřejší hodinky) i rádiové vysílání, mimochodem značně inspirované vaší maličkostí, vás na cestách určitě nejednou pobaví. Ne však tak dlouho, abyste zapomněli na trosky rozbombardovaného Washingtonu kolem.

V ruinách města nenarazíte jen na staré známé nájezdníky. Objeví se i nabouchaní supermutanti, hnilíci ghulové, frakce hrdinného bratrstva oceli nebo nacionalistická enkláva. Nejrozumnějších hnutí s náležitě pohnutým názorem na svět potkáte samozřejmě mnohem víc, ale to už bych vám zbytečně kazil překvapení.

S rozmanitostí světa souvisí znovuhratelnost. Ta se zdaleka nevyrovná starším bratříčkům, přesto zůstala obdivuhodná. Mnoho herních úkolů má několik řešení, které se neomezují na černobílé rozdělení dobra a zla. Ve výsledku vás zvědavost nejednou donutí minimálně k loadu starších pozic, abyste zjistili, co se stane, když...

Na cestě už je i první ze tří plánovaných rozšíření a díky uvolnění herního editoru i spousta vaty od fanoušků samotných. Nedostatků obsahu se tedy nemusíte bát. Pustina okolo DC zabaví přinejmenším na několik měsíců.

Pilířem každého dobrého RPG je tvorba postavy. V tomto směru nabízí Fallout tradičně rozsáhlé možnosti. Základem zůstává sedm vlastností, tzv. SPECIAL systém (Strength,

Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck), z něj potom vychází dvacet dovedností. Síla dovednostního systému je tentokrát mnohem větší. Zatímco v minulých dílech se zálesáctví, věda nebo opravář daly využít jen okrajově, tentokrát má váhu všechno. K některým činnostem přibýly i zají-





mavé minihry.

Celistvost postavy dotvářejí Perky - jakési druhotné vlastnosti charakteru s krátkým popisem - a karma. Pokud se vám teď vybavila kamna nebo boiler, jste vedle a doporučuji přeladit na dlouhé vlny až do daleké Indie. Karma je odrazem vašich činů. Představuje přesvědčení nebo auru, která vás obklopuje. Úroveň karmy má značný vliv na herní možnosti a dialogové volby.

Právě dialogy jsou méně povedenou součástí hry. Ačkoli pěkně napsané, neposkytnou hráči dostatečnou volnost.

Účel a především tón některých nabízených odpovědí

není příliš zřejmý, a tak se často stává, že nechtěně namíchnete lidi, se kterými to vlastně myslíte dobře.

Ještě častěji se vám bude stávat, že chcete odpověď nebo se poptat na něco docela jiného. Kamenem úrazu jsou v tomto případě informace nalezené v okolních počítačích, které vaše postava sice objeví, ale v dialogích na ně s chutí zapomíná.



My jsme se zase opomněli zmínit o soubojích, které jsou v troskách DC na dením i nočním pořádku. Krvavé animace VATSu jste si vychutnali již v úvodu, ale co to vlastně VATS je?

Jde o tahový systém soubojů využívající tzv. akční body. Protože tahovky dnes nejsou v kurzu, probíhá běžný souboj v reálném čase. Teprve kouzelná klávesa 'v' přepne do paralelního vesmíru fungujícího pod předem navoleným scénářem. Své protivníky pak můžete sestřelovat s procentuální přesností. Přesně mířenými střelami ušetříte drahocnou munici a obohatíte se o několik opravdu naturalistických scén. Bohužel to neplatí vždy. Rozumný člověk samozřejmě využívá krytí, problém je v tom, že VATS ho částečně ignoruje. Nemilá překvapení v podobě 95% střelby spolknuté rohem sloupu, za kterým právě stojíte, vás určitě párkrát zvednou ze židle.



I přes drobné nedostatky se Fallout 3 povedl. Tradici předchozích dílů se podařilo do značné míry zachovat, a hru tak lze bez dlouhého váhání označit za hrdého pokračovatele jedné z nejlepších RPG sérií vůbec. Rozsáhlost herního světa je obdivuhodná a díky hernímu editoru se v nejbližší době ještě hodně nafoukne. Tisícovky, kterou necháte v obchodě, tedy nebudete dlouho

litovat.

Angeluss

Fallout RPG

Úspěšné počítačové světy se často stávají předlohou papírových RPG. Na rozdíl od filmů, motivovaných hrami, jsou konverze na papír výrazně kvalitnější.

Legendární Fallout se dočkal hned dvou přepisů.

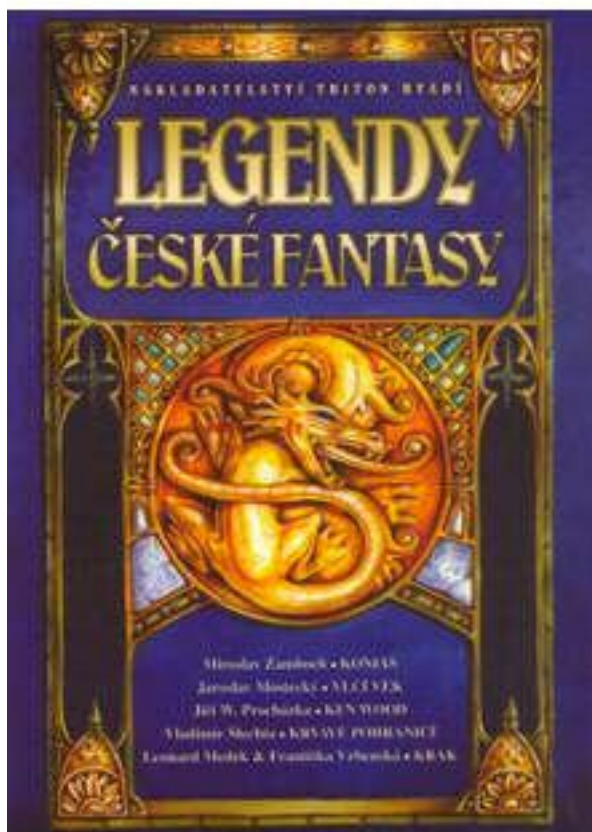
Nejznámějším papírovým přepisem je klasický Fallout PnP. Obsáhlá 150 stránková příručka nabízí vše, co se objevilo v prvních dvou dílech hry. Pravidla se dají volně stáhnout na internetu ve verzi 2.0.

Druhá podoba pravidel, Fallout Warfare, je přílohou nechvalně známého Falloutu: Tactics. Už z názvu je patrné, že se nejedná o klasické RPG, ale jednoduchou verzi bojového RPG s miniaturomi. Velkou výhodou Warfaru je, že herní miniaturomi jsou papírové. Za herní armádu tak neutratíte nehorázné peníze. Díky zdánlivé jednoduchosti je možné pravidla rozšiřovat dle vlastního uvážení.

Legendy české fantasy

V březnovém čísle jsem se rozhodl servírovat vám skutečnou lahůdku - fantasy sborník s výmluvným názvem Legendy české fantasy. Ačkoliv se tato kniha dostala na pulty knihkupectví již v roce 2006, je třeba říci, že editor Ondřej Jireš odvedl skutečně skvělou práci. A pokud se vám zdá, že od samého začátku nešetřím na tuto knihu pochvalnými slovy, pak vězte, že bude hůř, neboť chválit je skutečně co.

V předmluvě, která je oproti jiným předmluvám napsána vtipně, svižně a čtivě, osvětluje Ondřej Jireš základní "principy" této antologie - toužil po dílech autorů, kteří v kvalitě svých knih nemají výkyvy, a zároveň namísto stresujících zadání vznesl prostý požadavek: dodat díla z nejoblíbenějších cyklů těchto autorů nebo s jejich nejoblíbenějšími postavami. A jako třešničku na dortu nechal každé z děl ilustrovat některého z předních českých výtvarníků (za všechny třeba J. P. Krásným nebo M. Fibigerem). A výsledek přinesl skutečně sladké ovoce.



Knihu otevírá novela Miroslava Žambocha s názvem Cesta domů. Milovníci tohoto autora zažijí jistě zklamání, neboť tato novela je zároveň posledním dílkem v povídkové knize Koniáš: Muž na stezce (tato kniha však vyšla o dva roky později než antologie), ale i přesto se zajisté k této novele rádi usadí znova. Koniáše není třeba nijak zvláště představovat (a pokud náhodou

máte mezery, rád vás odkáži na svoji recenzi v prvním čísle DM). V této novele se dobrovolně namotá do záchrany malého dítěte; bohužel, namísto výměny za výkupné je dítě nalezeno mrtvé. A protože Koniášovy morální zásady bezdůvodnou smrtí nevinného utrpí citelný šrám, je jasné, že další na řadě je pomsta se vším všudy. Rozjíždí se pátrání po původcích únosu a všechny metody jsou povoleny. A jak se zdá, stopy vedou přes hromady mrtvol na vysoká místa...

Další novelou je klasická historická fantasy z vikingského prostředí Štěnata vlků. Jejím autorem je Jaroslav Mostecký a volně navazuje na jeho trilogii Vlčí věk. Musím se přiznat, že tuto novelu jsem začal číst se značnou nedůvěrou, neboť jsem kdysi dávno měl možnost číst Mosteckého Útesy křiku a nijak mě neoslovily – touto novelou však Mostecký nominaci na legendu potvrdil v plné kráse a šíří a mě nezbyvá, než dát editorovi tohoto sborníku zapravdu. O povídce samotné bych moc prozrazovat nechtěl, neboť má několik umně propletených dějových rovin. Na druhou stranu, my v DM můžeme alespoň naznačovat, a tak jen stručně: hon na nebezpečnou obludu, boj ve staré královské hrobce, ztracený syn, duchové a zlověstné drakkary mířící k vesnici - to vše se podařilo smíchat skutečně skvěle, novela neztrácí na spádu a konec přichází (i přes rozsah cca 150 stran) nepříjemně brzo.

Dalším dílkem do mozaiky Legend českých fantasy je novela Jiřího W. Procházky Ken Wood a válečné zvony Rhótů. Tato novela se odehrává v paralelním vesmíru na fialové planetě Gameb, na kterou propadne čirou náhodou kalifornský kaskadér – Ken Wood. Jeho úhlavní nepřítel, čarodějka Xylla, opět vstane z mrtvých (děj se odehrává cca půlrok po konci první Procházkovy knihy Ken Wood a meč krále D'Sala) a na pomoc si vyžádá nejlepší válečníky vesmíru – Rhóty. Začíná tuhá řež o osud Gamebu proložená šibeničním humorem. V akci se objeví dračí letky, válečné zvony, tisíce lidských bojovníků, rhótské hmyzáci a především totální šílenec a spasitel Ken Wood s Xyllou v patách. Od této povídky nečekejte žádné hlubší duševní rozměry – je to krystalická akce od začátku do konce, ale zatraceně dobrá a čtivá akce!

Předposlední novelu dodal Vladimír Šlechta – jedná se o příběh ze známého cyklu Krvavé pohraničí Šťastná náhoda. Hlavním hrdinou je hraničář Roger Schnirega, se kterým se mohli milovníci Šlechty seznámit v některých jeho knihách. Tento "ostřílený borec" se přidá k partě mladých dobrodruhů na jejich cestě za pokladem. Nakonec se ukáže, že celý poklad byl výmysl a pouhá záminka, jak získat jednoho z členů družiny jako rukojmí. Tuto hru však Roger odmítne hrát, a tak

(díky svým zkušenostem) neskončí jako mrtvola, ale naopak jako nepříjemně živý mstitel a ochránce slabých. Pokud bych měl šťastnou náhodu zaškatulkovat, sáhl bych po krabičce s nápisem hrdinská fantasy, neboť Krvavé pohraničí je klasický svět plný hrdinů, skřetů, orků, elfů a chudých lidí toužících po slávě a bohatství, ve kterém sice magie funguje, ale zmiňována je jen jaksi okrajově.

Poslední novela (poslední zřejmě proto, že její sepsání trvalo téměř půldruhého roku) je z per autorské dvojice Leonard Medek a Františka Vrbenská a nese název Kalné víry Rhenu. Ústředním hrdinu je Krak, námezdní bojovník chránící loď plující po řece Rhen, v ní převážený poklad bohatého kupce a samozřejmě i kupce samotného. Tedy až do chvíle, než odbojná skupina vedená "milenkou řeky" loď potopí, poklad ukradne a kupce vezme do zajetí. Krak a jeho bratr ve zbrani před sebou mají nelehký úkol – najít kupce, jeho poklad a to vše přepravit na místo určení. Děj novely se odehrává na území Evropy zhruba ve čtvrtém století a oba autoři ukazují jak vypravěčskou vybroušenost, tak také cit pro historický detail a věrohodnost.

Ano, jsem si vědom, že o každé ze šesti v knize obsažených novel jsem se příliš nerozepsal, na druhou stranu však všechny novely považuji za natolik kvalitní, že je lepší si je přečíst osobně, než se předem dozvědět obsah z recenze a ztratit tak většinu kouzla a překvapení při čtení samotném.

Je třeba říci, že každý z autorů se svého díla zhostil téměř bezchybně, a přestože kniha nabízí žánrový mix, žádnou z povídek nelze (oproti jiným sborníkům) označit za slabší nebo dokonce nepovedenou. Každý z autorů dokázal zvednout rukavici hozenou Ondřejem Jirešem skutečně s bravurou sobě vlastní a předvedl "výkon", který ho opravdu řadí mezi legendy české fantasy.

Jako "bonus" u každé novely najdete stručné představení autora a jeho dosavadní knižní tvorby a na konci každé novely také doslov autora o vzniku povídky. Na konci knihy čtenář nalezne ještě profily všech výtvarníků, kteří svými díly přispěli do této skvělé antologie, a navrch, jako zlatý hřebíček, je po povedené předmluvě v knize ještě o něco povedenější doslov Jiřího Pavlovského, předního českého "legendologa".

Slovo závěrem: Legendy české fantasy se skutečně vydařily, a proto nezbývá, než (v tomto případě s velmi výraznou vlnou nadšení) tuto knihu doporučit všem případným čtenářům. Za 350 korun dostanete téměř 600 stran čtení, které kvalitou přesahuje většinu běžných knih. Už jen samotná jména autorů jsou pro znalce české fantasy doporučením a přidané materiály v podobě předmluvy, komentářů autorů, jejich bibliografie a doslovu knihu příjemně osvěží a orámují. Tahle kniha prostě nemá chybu!

Matob

Soutěž



Náš redakční všetečka Zrcadlový šotek ztratil svou tvář, když neopatrně nakukoval do Vědmina orákula. Nedémon Nicoty, který orákulum hlídá, si ho všiml a ztrestal ho hroznou kletbou devíti rozplizlých neobličejů. Jedině Vy mu nyní můžete pomoci získat jeho tvář zpět!

Co dělat?

- hledáme pěkný a především stylový avatar pro našeho nového patrona zrcadlového šotka.

Pravidla

- pokuste se být co nejoriginálnější. Avatar můžete nakreslit, nebo najít na webu. Nesmí jít o uživatelský avatar ani obrázek z galerie.

- každý uživatel může poslat jen tři nominované obrázky a to na redakční email daily@darkage.cz s předmětem **soutěž**, nejpozději do 13. 4. 2009

Vyhlášení

- novou tvář, budou z vašich obrázků vybírat redaktoři měsíčníku Daily Mirror. Výsledky se dozvíte v dubnovém čísle.

- Tři nejlepší se mohou těšit na tajuplnou odměnu. Chcete vědět co? Soutěžte a pokuste se vyhrát.

Kozoroh 1 - Capricorn one

Konečně si i poslední z oceněných počinů soutěže Daily Mirror našel cestu na stránky časopisu. Na rozdíl od předchozích reportáží vás dnes čeká recenze. Hrnovýma očima se podíváme na zoubek konspiračnímu thrilleru Capricorn One z konce sedmdesátých let. Film starší než většina z nás má určitě co nabídnout...



„Pamatuju, když Glenn poprvé obletěl Zemi v Mercury, na Gran Central Station přinesli televizory a desetitisíce lidí se dívaly a klidně zmeškaly svůj vlak. A když potom na Měsíci přistálo Apollo 17, volali lidi do televize a nadávali, protože kvůli tomu zrušili reprízu Miluju Lucy. Reprízu, chápete to? Kdyby to byla premiéra, tak to pochopím, co je proti tomu nějaká cesta na Měsíc? Ale reprízu? Pro Krista pána! A pak se najednou všichni začali zajímat o to, kolik peněz to stojí, má to cenu? Letět za dvacet miliard na jinou planetu? Je tu rakovina a nezaměstnaní. Kolik to stojí? Kolik vlastně stojí sny, ptali se. Nevím, odkdy se ideály účtují...“

Kozoroh 1 (v originále Capricorn one) je film z roku 1978 natočen režisérem Peterem Hyamsem. Nejdříve bych se pokusil co nejstručněji nastínit zápletku a děj filmu.

Tři kosmonauti, Charles Brubaker, Peter Willis a John Walker se připravují na start v raketoplánu jménem Kozoroh 1. Jejich cílem je doletět na Mars. Těsně před startem se dveře kokpitu otevrou a jakýmsi vládním chlápkiem jsou náhle odvoláni z rakety. Jsou dovedeni až k letadlu, které je dopraví na opuštěnou vojenskou základnu, zatímco počítačem řízený raketoplán odstartuje bez nich.

Na letecké základně jsou nuceni natočit za pomoci nejlepší filmové techniky falešné přistání na Marsu a televizní přenosy pro řídicí centrálu. Při návratu raketoplánu (asi po roce) však nastane nečekaná komplikace. Ulomí se tepelný štít a raketa shoří v atmosféře. Astronautům dojde, že oni jsou jediným zatím žijícím důkazem toho, že vláda tahala celý svět za nos, a tak se musí dát na útek. Uprostřed pouště bez dopravních prostředků, musejí se dostat zpátky mezi lidi dříve, než jiní lidé dostanou je. A navíc novinář Robert Coulfield začíná zjišťovat, že tu ohledně oné mise na Mars něco nehraje...

Než se začnu rozplývat o tom, jaký je Kozoroh 1 dobrý film, nutno podotknout, že má také pár stinných stránek. Jednou z nich je jakási nevýraznost většiny herců. Dobrý výkon dle mého názoru snad podává jen Hal Holbrook v roli ředitele NASA, Dr. Kellowaye a

také Elliott Gould v roli novináře Caulfielda (hrál například Trappera v seriálu MASH). Výkon představitele „hlavního hrdiny“ Jamese Brolina (hraje Charlese Brubakera) je celkem průměrný. Ostatní herecké výkony opravdu mizivé. Dalším takovým nedostatkem, který je však vzhledem ke stáří filmu omluvitelný, jsou „speciální efekty.“ Inu tenkrát se ještě filmové triky nedělaly pomocí počítačů jako dnes, a tak se například nesmíme divit, když se nám bude zdát, že místo toho, aby letadlo letělo, tak se jen promítá další „film“ (ubíhající pozadí) na plátno za stojícím letadlem a vzbuzuje tak pocit, že majestátní dvojčloun skutečně letí.

No a chvála nakonec. Musím především vyzdvihnout dvě věci. Tou první je režie. Děj se krásně odvíjí a je až do poslední chvíle napínavý. Dobře postavené dialogy. Celkově je film natočen velmi zábavnou formou, kombinující v sobě akčnost, detektivku a sci-fi.

Druhou a asi tou nejšťavnatější třešničkou na dortu je námět. Z filmu můžete cítit paranoidní atmosféru tehdejší Ameriky v době studené války, nicméně snímek je rozhodně velmi nadčasový a i dnes, téměř dvacet let po konci studené války je aktuální. Zkrátka je to film o spiknutí americké vlády proti vlastnímu národu a o jednom muži, který byl pro svůj sen schopen udělat cokoli (viz. první odstavec – monolog Dr. Kellowaye, ředitele NASA).

Lidé a kongres se snaží program NASA z důvodu příliš velkých nákladů ukončit. Prezident ho chce zachovat, aby v pomyslném zápase se Sovětským svazem neprohrál. Ředitel vesmírného programu je ochoten udělat cokoli, aby program udržel kvůli svým snům a ideálům a astronaut Charles Brubaker se chce jen vrátit domů živý a povědět svému synovi a své ženě pravdu. Kdo zvítězí?

A až film dokoukáte, možná začnete uvažovat o tom, jak to vlastně bylo s přistáním na Měsíci. Co když je jeden z největších úspěchů lidského snažení prostě jen filmový trik?

Maru



Pragocon 2009

Jsou měsíce, kterým jednoznačně kraluje jedna jediná akce. Duben je právě takový případ a proto určitě není od věci, věnovat černému koni příštího měsíce trochu víc prostoru. Dobrých důvodů pro prezentaci Pragoconu je víc, ale k tomu se pracujeme později.

Co je Pragocon?

Con z anglického convention není nic jiného než sraz nebo shromáždění, pořádané okolo určitého zájmu, nebo tématu. V případě Pragoconu není téma příliš vyhraněné a svůj koutek by si měli najít všichni vyznavači fantastiky ať už v knižní, filmové, herní, nebo komunitní formě.

Co Pragocon není?

Pragocon rozhodně není slezinou náctiletých bezmozků v úchylných kostýmech, ani partičky nepřístupných šilenců, která se snaží dopátrat, jakou barvu trenýrek nosí vulkáni v třetí řadě hlubokého vesmíru. Podobné existence na pragoconu samozřejmě najdete, ale pouze v nevýrazné menšině.

Co se bude dít?

Lidé mají takový zvláštní zlovyk. Vždycky je hrozně zajímavá, kam jdou a proč. Jako kdyby na tom záleželo. Ptají se dokonce, co tam jako budou dělat a jestli to bude stát za to. Co odpovědět? Na pragoconu najdete debaty, hry, soutěže, přednášky věnované všemožným tématům i pohodové a otevřené lidi. Celkově tedy mnohem víc než byste našli doma před televizí.

Pragoconu se účastní více než deset nezávislých linií, proto není možné vyjmenovat všechno, co se chystá. Určitě nebudou chybět debaty o RPG, stolních hrách, knihách, anime, počítačových hrách ani seriálech a filmech. Program jednotlivých linií najdete v předstihu na <http://test.pragocon.eu>.

Bonus?

Ale jistě, máme pro vás i malý bonus. V životě každého úspěšnějšího serveru přijde den, kdy se přestane zbaběle schovávat v díře a vystrčí svá zvědavá tykadla, aby se nechal objevit dalšími nadšenci. DarkAge se na svou cestu teprve chystá a věřte, nebo ne, uskuteční se právě na Pragoconu.

S prvními krůčky se to však nesmí přehánět, proto historicky první DA linie pouze doplní program Andoru o tři tematické přednášky. Pro ty, kdo Andor neznají, dodám, že jde o server velmi podobného zaměření jako DarkAge. V rámci propojeného programu máte tedy mnohem větší šanci potkat lidi s podobných zájmů a smýšlení. V neposlední řadě se budete mít kde vyspat.

Nezáživné drobnosti

(registrace, spaní a vstupné)

Jasně, Pragocon není zadarmo, ale také není kdovíjak drahý. Do konce března máte možnost zaregistrovat se k Andor linii (podrobnosti hledejte na webu DarkAge v modulu Ostatní – Srazy) a získat tak výraznou slevu. Za svých 250 korun pak dostanete krom dvoudenního vstupu do areálu i spoustu bonusů. Minulý rok například dvě knížky. Ne zrovna bestsellery, ale taky žádné podřadné braky. V areálu můžete za 40Kč na noc přespat, díky Andoru dokonce v dobré společnosti a s jistým zázemím, tedy spíš územím v jedné ze dvou tříd.

Angeluss

Srazy a akce

Slavcon

(24.4.-26. 4. 2009, Bratislava)

Ani naši slovenští příznivci nepřijdou zkrátka. Koncem dubna mohou zavítat na třetí ročník Slavconu - festivalu mytologie, historie, sci-fi, fantasy a her. Letošním téma "Hrdinovia s veľkými... mečmi" zavání nadsázkou i mírně zvrhlým vtípem a ne jinak je na tom i program. Při letmém pohledu do anotací najdete názvy jako "Máme tu mrtvolu... Čo teraz?", nebo přednášky ohlášené na 59 minut. Vstupenky na Slavcon jsou už nějaký čas v předprodeji, takže dlouho neváhejte.



Divac – mezi čtyřma očima

Ahoj, začneme povinnou otázkou. Kdo je Divac doopravdy? A kdo ťuká tam, na druhé straně, do klávesnice? Speciálně u tebe jsem to rozdělil na dvě otázky, protože vím, že odpověď na každou je trochu jiná.

Kdo je Divac doopravdy... no, popravdě je to člověk jako každý jiný. Dělá chyby, učí se z nich a rád by si utrl kus toho uznání od druhých.

No, a na druhé straně klávesnice ťukám já. Vladislav Kolář, toho času v Praze na koleji. Odpovědi na obě otázky se moc neliší, i když by si to někdo přál. Koluji kolem mně řeči a povídačky, avšak jediné, o co mi popravdě jde, je pomoci a podílet se tady na tom všem.

Takže to jsem já, to je Divac. Neprokleju vás ani nečpím oheň a síru, jsem jen obyčejný člověk, co nerad stojí v řadě. Démonizování mé osoby je vcelku zbytečné. Jsem jeden z vás.

Popravdě jsem první otázkou myslel jistého sportovce Divace... k povídačkám se doběrem později.

Máš na mysli toho, co na Lamě zapařil postup do semifinále, a pak málem rozmlátil vzteky soupeřovu branku? No, to jsem taky já. Každopádně, ať hraji kraj v košíkové, nebo kopanou na hřišti za domem, nerad prohrávám. A i když jsem dřevák, tak se snažím jít do toho naplno a být alespoň trochu přínosem.

Ne, že bych neuměl prohrávat, jen prohrávám nerad. No, kdo také prohrává rád, že? Na mně je asi jen ten smutek z porážky víc vidět než na ostatních. Jsem takový bojovník, když talentu mi moc nenadělili.

Tvoji soutěživost lze občas cítit i v síních DarkAge. Hodně patrně to bylo například při tvém úspěchu v Malých hrách nedlouho po registraci. Jak ses sem vůbec dostal? A jak probíhaly tvé první měsíce a seznamování?

No, byly to rušné dny. Jsem soutěživý typ a tady na DA jsem konečně našel něco, v čem jsem mohl předčít všechny ostatní. Takže jsem do toho šel.

Na DA mě přivedla myšlenka naučit se psát všemi deseti, či alespoň dostatečně rychle, aby mě to nezdržovalo. Žádné vnuknutí či vize, žádná neukojitelná touha být nejlepší, jen jsem chtěl dělat něco, abych psal a naučil se psát

rychle. Zadal jsem do vyhledávače „hry on-line“ a skoro se zavřenýma očima bezmyšlenkovitě klikl doprostřed stránky... no a voilá, byl jsem na DA.

Neznal jsem a ani stále pořádně neznám pravidla DrD (ta od Matoba jsem už otevřel, přečetl první tři stránky a vážně se je chystám dočíst), pokud to budeme brát tak, že jsem si je měl načíst. Všechno to mi bylo cizí, ale přišlo mi, že je to tu docela o psaní a to jsem přece hledal.

Zůstal jsem, dostal se do oficiálních questů Lupina a Raduleska, štěkl se s Shadowem, vyhrál dvě Malé hry a stihl se stát dosti neoblíbeným, ne-li nenáviděným. No, a od té doby se to se mnou tak nějak vleče... docela dost věcí na člověka, co ani ne před třemi roky přišel, že se naučí rychle ťukat do klávesnice, což?

A jaký je tvůj postoj k DA teď? Stále jen hřiště pro rychlé prsty na klávesnici?

Tak postupem času jsem se psát rychle naučil a v dnešní době se již zaměřuji na to, CO a JAK píšu. Poznal jsem za tu dobu celou škálu lidí a postupně se dostávám k dalším možnostem, které DA nabízí. Prošel jsem výcvikem, stal se oficiálním *Vypravěčem* (jak zní dnešní moderní název) a nakonec také cvičitelem.

Stále je to vlastně o bušení písmenek na klávesnici, jen se pokouším ta písmenka skládat do slov a srozumitelných vět tak, abych poskytl svým hráčům možnost užít si hru. Nebo se alespoň na hře podílet a zpříjemňovat hraní druhým.

Považuješ některé z ostatních uživatelů DA za své přátele?

Já osobně si dovolím říci, že ano. Ale spíše by to byla otázka na ně, jestli oni považují za přátele mne. Byl bych tomu jedině rád, kdyby ano.

Doufal jsem, že začneš jmenovat a na někoho zapomeň... škoda. Jaký je Divac jako hráč? Jsou tvé postavy něčím charakteristické?

Která z nich je nejoblíbenější? Jak postupuješ při vymýšlení jednotlivých charakterů?

Při vymýšlení charakterů postupuji nyní už tak, že vlastně žádné charakteru nevymýšlím. Z dob minulých mám něco okolo 40 charakterů, takže stačí sáhnout a nějaký si vybrat. Každopádně



drtivá většina mých postav jsou racionálně smýšlející osoby vnímající realitu kolem. No, a poté se dělí na dobráky a na takové, co všemi ostatními pohrdají a myslí si, že sami jsou ti nejlepší. Nejoblíbenější postavu je těžké zvolit, až na výjimky se mi všechny postavy hrají dobře. Však jsou mi také šité na míru tak, aby mě bavily. Každá má něco do sebe, ale kdybych měl nějakou zvolit, asi vyberu buď Divace, nebo legendárního Joba.

Mohl bys nám něco podrobnějšího prozradit třeba o Jobovi? Nějakou veselou či neveselou historku?

Je to paradoxní. Job má dle mého jednu z nejlepších historií a charakterový profil snad vůbec nejlepší, co jsem kdy udělal. A přitom ho všichni okolo berou jako naprostý paskvil a postavu o ničem. Moc mě mrzí, že kvůli tomu už nedostanu šanci si s ním někde zahrát.

Abych to objasnil, asi musím zabrousit zpátky do historie. Joba jsem vytvořil pro oficiální quest Temná ruka inkvizice, který možná dnes ještě jede. Měl to být kardinál, a tak mi přišlo jako dobrý nápad, kdybych ho nějak více sepal s církví a křesťanstvím, dodal mu trochu nádech duchovna. Do každého Jobova příspěvku jsem přidal vždy jeden či dva veršiky z Bible a velký „Opisovač Bible“ byl na světě. Bohužel jsem byl asi až moc opovážlivý a výstřední.

Vyhrál jsem s Jobem dvě Malé hry a najednou jsem byl jen debil, co opisuje Bibli. Nikoho nezajímalo, že jsem trávil hodiny psaním příspěvků, kde jsem se šťavil, jak jsem jen dovedl. A ty dva řádečky z Bible to celé poslaly dle nich na úroveň slintajícího pablba, co si cintá na triko. Drtivá většina z nich to ani nečetla, jen převzala názor někoho jiného, to mě na tom mrzí nejvíc. Lidé se rádi smějí a poštechují, rádi si říkají, že je někdo horší než oni. Z mého pohledu je to přesně tento případ.

Tak tohle je tvé pověstné opisování z bible?

Přesně tak. Taky jsi to nevěděl, co? No vidíš, podlehnout klamu je strašně jednoduché a pohodlné, ale učinit si na věc vlastní obrázek, to už je složitější.

Jsi šťastný? Na první poslech to zní jako jednoduchá otázka. Uchop ji, jak chceš.

Šťěstí. No kdo ví, jestli jsem opravdu šťastný. Já si myslím, že ano. I když některé věci nevy-

chází, jak bych si představoval, tak jiné to doveďou plně vynahradit. Řekl bych, že jsem nezažil mnoho období, kdy bych byl šťastnější, jestli vůbec nějaké takové bylo. Každopádně se nepetej, proč tomu tak je, jelikož bych ti to neřekl.

Takže tady je to slepá ulička. Dobrá. Tak zase z jiného soudku... jakou velikost hrudníku u žen a dívek preferuješ? Malý, velký, nebo ono pověstné akorát tak do ruky“?

Dobrá otázka. Konečně něco zajímavého.

Nemáš i třeba názorný příklad jednotlivých druhů? ... Ne, dělám si legraci.

Nejvíc se mi líbí, jak jsi to nazval ty - „akorát tak do ruky“. Rozhodně teda není moc rajcovní, když má dívka plošší hrudník než já. Ale když je má takové, že ji přes ně nevidíš, to mi přijde zase trochu moc. Taková zlatá střední, řekl bych.

Aha. A jak máš velké ruce?

Další zásadní dotaz. No, myslím, že malé nebudou. Mám spíš velké dlaně, i když teda pro košíkovou by bylo lepší, kdybych měl prsty trochu delší... popisy mi nikdy moc nešly, prý je to jedna z věcí, na kterých musím zapracovat. No, tak já na nich zapracuji a příště ti popíšu své ruce do nejmenších detailů.

Dobrá, vraťme se zpět mezi hradby města Temného věku. Kdyby ti napsal hráč s tím, že mu v podstatě nejde ani tak o hru samotnou, jako že si u tebe chce tzv. „vyexpit postavu“ – co bys mu odpověděl?

Odpověděl bych, ať mi onu postavu pošle a uvidíme, jak na tom je. Když chce vyexpit svou postavu, bude nejspíše i chtít umístit se s ní v Malé nebo Velké hře. Na to, aby to dokázal, bude muset pravidelně přispívat a psát. No, a určitě se bude snažit strhnout ostatní, aby též hráli častěji než jednou za měsíc. Když se hraje častěji, více se můžete ponořit do příběhu a je to celé podle mě lepší.

A kdyby někdo namítal, že se má hrát pro zábavu, tak tohle přece také je zábava, nebo ne? On se bude bavit, že mu expíky naskakují, já se budu bavit, že mi budou hráči psát, a ostatní hráči se též můžou těšit z toho, jak jim quest pěkně šlape. A o co jiného jde než o zábavu, že? :)

V tuto chvíli jsi muž, veterán, oficiální PJ a cvičitel. Máš v plánu vyšplhat se v tomto ohledu ještě výš?



Třeba se stát ženou?

Ne, tak já bych to řekl asi takhle. Rád soupeřím s ostatními a rozhodně jdu do věcí naplno a snažím se dosáhnout nějakých vytyčených cílů. O mé soutěživosti řeč již byla, takže tu nechme stranou.

Pro mě osobně jsou hlavní hráči a cvičenci. Jedněm dopřeji zábavu, druhým rady, jak onu zábavu tvořit. Otevřeně můžu říct, že být tu jenom pro posty, tak už tu dávno nejsem. S nimi i bez nich, bych to byl stejně pořád já, takže to nechávám volně se vyvíjet. Jediné, co bych chtěl, je to, aby mé hráče questy bavily a moji cvičenci se dostali třeba právě na ty vyšší kostky a byli rádi, že jsem je cvičil zrovna já.

Jak vnímáš svou čerstvě získanou žlutou kostičku?

Získáním žluté kostičky mi přidalo teoreticky pár nových možností... prakticky se toho pro mě mění na první pohled jen málo. Spíš to vnímám jako takové konečné vítězství nad větrnými mlýny.

Snad každý uživatel DA už někdy slyšel o legendárních pátečních setkáních U Tučků. Ty býváš jejich pravidelným účastníkem, můžeš čtenářům prozradit nějaké zajímavosti?

No, viděli jste někdy bandu lidí, co sedí v hospodě a baví se? Ano? No, tak takhle to nějak vypadá v pátek. Někdy se člověk baví míň, někdy ještě míň a někdy zase trochu víc. A co je na nich zajímavé? Střetnete se s lidmi, které znáte pouze virtuálně. Uděláte si lepší představu o tom, kdo je třeba takový Divac, a to zase není tak špatné. Jinak tu asi nemá smysl vyprávět historky o adminských koktejlech a podobných věcech... to snad někdy jindy a jinde.

Dobře. Ten nejpodstatnější dotaz jsem si schoval nakonec: myslíš si, že by adminům měla být přiznána lidská práva?

No, nevidím důvodu, proč by tomu tak být nemělo... spíš by se to slušelo. To, co někdy vidím třeba v krčmě či na fórech, dle mého překračuje všechny meze slušnosti. Admini to tu dělají ve svém volném čase a zadarmo, takže bychom se k nim měli chovat slušně a s úctou, protože oni obětují čas na práci, abychom se my mohli bavit.

No, já myslím, že všechno podstatné už zaznělo. Nezbyvá mi, než ti poděkovat za příjemný, otevřený rozhovor a vzít roha.

Díky za popovídání a nech mi ten druhý roh, ať mám co brát.

Lulus

Bonus

Rozhovor Divace s Divacem

Je zpět!

Tak, jak jste ho nikdy ještě neviděli.

Více fantastický...

více neuvěřitelný...

a daleko více...

božský.

Vítám zde, v této pochybné místnosti nehodné jeho božské přítomnosti, samotného velkého Divace. První otázka nás zajisté hned vrhne do tématu. Řekni nám o své pozici na DA a též o tom, čeho chceš dosáhnout.

Jsem na DA jasně nejlepší a chci dosáhnout toho, aby to konečně všichni pochopili. Takže červená kostka je jasná věc. Status V.I.P. by nebyl od věci.

A jak toho chceš dosáhnout, když se proslýchá, že zdejší uskupení není nakloněno tvým snažením. Ono už jen to, že jsi PJ, bylo prý zvláštní.

Vím, vím, kdysi dávno dokonce admini i odhlasovali, že já nikdy nebudu pán jeskyně. A podívejme se, u jména mi poskakuje barevná kostka. Není tomu tak dávno, kdy jistá administrátorka, která již není v týmu, tvrdila, že nikdy nemůžu být cvičitel. A co se nestalo? Jsem. Neexistuje nic, co by mě mohlo zastavit. Nemám limity.

To je nějak mnoho nikdy. Není to tak trochu jako jít hlavou proti zdi?

Ano, ano... ale mě pokaždé zajímá to, co je za tou zdí.

Zajímavé. Každopádně jsi byl první zelená kostka cvičitel... když se podíváme do tvé historie, velmi mnoho věcí si zaslouží přívlastek první. Není však trochu s rozparem předchá-



zejících slov tvé chování? Vždy byl Divac někde první a najednou, jako by se po něm zem slehla, co se to stalo? Snad jsi nepodlehli masáži shora.

V žádném případě. Nikde není psáno, že nepracuji zase na tom být v něčem první. Pozici nejslavnějšího mi již zajistila má kampaň, jež mě proslavila po celém DA.

Tady bych tě přerušil. Mnoho lidí si myslí, že právě ta je důvodem, proč nejsi ještě výše, než jsi.

To je pouze blud, jež chtějí rozšířit ti nepřející, aby odehnali zástupy mých věrných. Moc dobře vím, že nebýt mé kampaně, byl bych jen jeden z mnoha.

Jak děsivá představa... přímo odpudivé po-myšlení.

Přesně. Proto jsem začal okamžitě při svém přihlášení na této geniální antikampani pracovat a dle mého dosáhla velkého úspěchu. Každý mě zná a nikdo o mně nemůže říci, že jsem dostal něco z protekce, jelikož osoba jako já nic takového ani mít nemůže. To byl hlavní požadavek a ten byl splněn.

To je jedinečný pohled na věc. Jako bys mi mluvil z duše. A na co se chystáš teď?

Na výcviky. Pode mnou jako pánem jeskyně se nejenže leckteří lidé dostali na status veterána či zkušeného uživatele, ale též nasbírali dostatek expů na test a mnozí ho složili. Cvičitelství je teď moje nová parketa a já na ní hodlám být zase první, jak je u mě obvyklé.

Takže hodláš dostat do éteru tolik svých svě-řenců, že nakonec budou jejich hlasy tak silné, že tě dostanou tam, kam potřebuješ?

Samozřejmě.

Božský plán hodný tvého génia.

Zajisté.

Když už jsme u pánů jeskyně, u jakého by sis chtěl zahrát?

U sebe.

Bohužel to není možné.

Rád provozuji něco nemožného.

Jak jinak. Co si vlastně osobně myslíš o svých questech? Jaké jsou?

Dokonalé, skvělé, famózní... jen to prostí lidé nemůžou pochopit. To je celé. Například quest

Krevní pouto přichází s něčím úplně revolučním, co tu v historii DA ještě nikdy nebylo. Ale ocení to někdo? Ne, protože mnozí obyčejně závidí, že na něco tak božského nepřišli sami, ovšem to ani nemohli. Nejsou Bohem jako já.

Nepochopený božský génie.

Lépe bych to neřekl.

S tvým přístupem nemáš nepřátele na se-rveru?

Nepřátele? Ne. Alespoň ne moc dlouho, rychle se s nimi vždy vypořádám.

Můžeš jich pár jmenovat?

Nevím, jestli by to bylo moudré. Stojím za věcmi, o nichž se vám ani nezdá, že bych za nimi mohl stát, a pokud o tom nevíte, udělal jsem to tak z jistého důvodu.

To zní až děsivě, opravdu toho tolik ovládáš?

Existuje mnoho cest k dosažení cíle. Řekl bych to asi takto: Někdy musíte objet blok, abyste se vyhnuli zátarasu. Někdy stačí navést cizí auta, aby pro vás zátaras rozrazila. Tohle je moje hra, já nad ní mám totální kontrolu a jsem v ní nej-llepší.

Co dodat. Raději se podívejme na další otázku, kterou jsem si připravil. Co ti na DA chybí? Na co se těšíš, až se uskuteční?

Kulty, jednoznačně. Potom se teprve ukáže, kdo je jediným pravým Bohem na DA.

Sám za sebe mohu jen říci, že bych si v takovém kultu přál být.

Zajisté, to každý. Jen to každý nepřizná.

Plánuješ v blízké budoucnosti něco, čím nám znovu vyrazíš dech?

Až budou kulty, určitě vytvořím vlastní nejdoko-nalejší kult ze všech a tam začnu konečně řídit svou velkou armádu přívrženců. Obecně jsou mé ostatní cíle známy, takže se s nimi nemusíme za-obírat, jen heslovitě: červená kostka, V.I.P., Velká hra a tak podobně.

A není tu možnost, že by se tak nestalo?

Porážka není možnost, porážka je nepřipustná.



Rozhovor se systémem

Ulicemi města DarkAge fouká chladný večerní větřík, do kterého se ze dveří Veteránových příběhů vypořádá lehce veselý kroll. Příroda zavolá a on běží za roh, krollí deštík dopadne na nevinně vyhlížející plechový sloupek. Krollovi unikne lehký povzdych, je rád, že to stihnul, když se náhle ze sloupku ozve podivný hlas...

"Krolle, dávej si bacha, kde konáš svoji potřebu. Tímto bys mohl zabít systém, který to tu drží pohromadě. Přece bys nechtěl, aby tím takhle skončila tvoje oblíbená krčma?"

Kroll se tuze podiví. "To... mluvit tato bednička?"

Odpoví se ze sloupku ozve: "Tahle bednička má v sobě víc, než si myslíš, milý krolle. Já jsem ten, komu se tu říká systém. Určitě jsi o mně slyšel. Beze mne by tu nebyly například krčmy."

Kroll se poškrábe za uchem. "To zajímavé, takže ty hospodský?"

Systém vzápětí odpovídá "Neřekl bych to tak přímo. Hospodské dělají mí zástupci. O těch jsi už slyšel. Mezi ostatními se jim říká administrátoři. To oni mě zastupují a konají v mém jménu. Dělají vše tak, abych se já mohl rozrůstat a mohl tak zjednodušovat ostatním duším jejich cestu tímhle městem."

Kroll se v odpověď zasměje a praví: "Ademstrátor, slyšet, ty asi mít docela flákačka, když mít tolik zástupci."

Cosí v nitru sloupku se nejspíše zamračilo. "Já a flákačka. I když to tak nevypadá, zrovna v tuto chvíli pomáhám dalšímu nespočtu duší v tom, jak se posílit, jak se vtělit do nějakého hrdiny a znova prožívat ty ušlechtilé činy. Já kdybych se někdy flákal, celé toto město by se rozpadlo do nesmyslných tvarů, vše by bylo zpřeházené. Kdybych si dal jen chvíli pauzu, desítky duší by tím utrpěly."

Kroll uznale pokývá hlavou. "Tak to moc důležité, vědět co? Já pozvat na pivo, že ty tak důležité!"

Systém odpovídá. "Já, i kdybych chtěl, se piva napít nemohu. Pokud by se do mě dostala jen špetka tekutiny, nemusel bych to přežít. Začaly by šlehat plameny a já bych odešel. Ale můžu si dát "systémové" pivo. Pro vás je to možná jen obrázek, ale pro mě to má stejnou váhu jako pro vás pivo opravdové."

Krolla napadá zhovadilost. "Takže když ty v krčma vypít dvacet obrázkopiv... pak ožralý?"

Systém klidně odpovídá: "Záleží na tom, jak si ten obrázek předělám. Někdy to může být silné pivo, jindy skoro sodovka. Hlavně podle toho, kolik jich je. Nemůžu si dovolit tu řídit jako pominutý. Další den nato, jak by opilost odešla, bych musel vše dávat do pořádku a možná bych i nevěděl, jak to předtím bylo."

Kroll znovu pokýve hlavou. "Ó, jak ty mocný, mít ty třeba rodina?"

Sloupek trochu smutně poví: "Já nemám rodinu. Mám jen své zástupce. Vznikl jsem společně s tímto

městem. Každé takové město má svůj systém, ale každý je jiný, a pokud by tu byl jiný systém z jiného města, tak by nic nefungovalo. Zvykl jsem si na to a zástupci, administrátoři, jsou jako moje rodina."

Kroll mění téma, aby se nerozbrečel. "To smutné, jaké ty oblíbený muzika?"

Systém, zřejmě velký posluchač muziky, odpovídá: "Moje oblíbená hudba, nevím, jestli by se ti líbila, Krolle. Neznám ani pořádně slovo, jak tomu říkáte vy, ale je to takové 'techno', jestli to dobře říkám. Je to změt' elektromagnetických zvuků v mém systému a po mých obvodech."

Krollí zvědavost nezná mezí. "To zajímavé, na čem ty rád pochutnat? Já třeba na hobití stehýnko..."

Systém si zachovává slušnou tvář a neptá se na recept. Místo toho poví: "No, já víceméně nemám oblíbené jídlo. Je to spíše něco, co mě drží při životě, něco, bez čeho bych nemohl fungovat. Nevím, jestli ti něco říká pojem elektřina - je to to samé, co jsou blesky. Ale menší. Když je toho málo, pomalu odcháším, když je toho moc, rychle umřu."

Kroll je zaujat a zároveň mu přijde na mysl další dotaz... "Blesky, to muset někdy ochutnat,

číst ty DAily mirror? Co ty myslet?"

Systém po zpracování dat (0,0000000001 sekundy) odpovídá. "Nedoporučoval bych ti je ochutnat. Je to stravitelné jen pro mě, tebe by to dokázalo i zabít. Já osobně vidím DAily mirror dřív, než spatří světlo světa. Vidím, jak duše odesílají po mých cestách svá díla, která mí zástupci upravují a dávají jim konečnou podobu. Myslím si, že kdo nečte Knihovnu, měl by si přečíst aspoň kousek z DAily mirror."

Krollovi se na tváři objeví zlo věštící výraz. "Takže ty tvrdit, že vědět vše, co na DarkAge stává?"

Nicnetušící systémový sloupek odpoví. "Já vím o tom, že se to děje a co se děje. Ale samozřejmě nevím úplně všechno. Musel bych to najít ve své paměti, která je rozsáhlá."

Krollovy oči blýsknou ohněm. "A... vědět toto?!"

Poté se to odehrálo rychle... krollovi se v rukou objevil kyj pobitý rezatými hřeby, několik ran poničilo sloupek, což mělo za následek úplné zmizení rasy mírumilovných Zachvalitryánců. Ale vzhledem k tomu, že zmizeli ze systému, zmizeli tedy i z paměti všech duší DA. Nikdo nevěděl, že kdy existovali... takže se vlastně mohlo říct, že se nic nestalo.



Recepty

Sangria

V letních večerech velice osvěžující a chutný nápoj. Myslím, že každý ví, co to je, ale pro ty, co by nevěděli:

Suroviny:

1 velký omytý pomeranč, 1 omytý citron nebo limetka, 2 broskve, 100 g cukru, 1 litr španělského vína, kostky ledu.

Postup:

Pomeranč nakrájíme na kolečka a poté na klínky. Dáme do velké konvice. Z citronu oloupeme dlouhý pruh kůry a přidáme k pomeranči. Broskve rozpůlíme, vyjmeme pecku, nakrájíme na kolečka a přidáme k pomeranči. Ovoce posypeme cukrem a zamícháme. Nalijeme víno a mícháme, dokud se cukr nerozpustí. Podle chuti přidáme cukr nebo šťávu z citronu (limetky) a uložíme minimálně na hodinu do chladničky. Před podáváním pomačkáme ovoce, aby pustilo trochu šťávy. Do sklenic dáme kostky ledu, nalijeme sangrii, dáme pár kousků ovoce, které se v ní máčelo, a podáváme. Před podáváním můžete přidat trochu brandy.

Mandlové sušenky

Dokonalá příloha k odpolední kávě. Tento recept je na asi 32 kousků:

Suroviny:

150g neloupaných mandlí, 230 g změkklého másla, 6 lžic cukru moučky, 280 g hladké mouky, 2 lžičky vanilkové esence, ½ lžičky mandlové esence, cukr moučka na posypání

Postup:

Na dva plechy rozložíme papír na pečení. Mandle nasekáme nahrubo nebo rozmixujeme. Máslo utřeme dohladka, přidáme cukr a dále hnětneme, dokud nevznikne hladká hnota. Přidáme mouku, esence a dále zpracováváme. Přidáme mandle. Z těsta vytvoříme kuličky velikosti vlašského ořechu. Rozložíme je na plechy v dostatečné vzdálenosti od sebe (cca 7 cm) a upečeme v předehřáté troubě při 180 stupních dozlatova. Sušenky vyjmeme a necháme je na plechu 2 minuty, aby ztuhly. Pak je posypeme silnou vrstvou cukru a necháme zcela vychladnout. Před podáváním sušenky ještě trochu pocukrujeme. Skladujeme v dobře uzavřené nádobě.

Obměna:

Do těsta zkuste přidat 2 lžičky strouhané pomerančové kůry.

Winqikator

Bajka

Starý medvěd se slabý a hladový probudil ze zimního spánku. Došel s námahou do lesa, kde si hledal něco k jídlu.

Tu potkal lišku a pokusil se ji chytit, ale protože ještě nebyl dost rychlý, stále mu unikala. Ale potom by ji byl bezmála dostal. Liška v nejvyšší nouzi utekla na strom a z jedné větve volala dolů: „Nesežer mě, medvěde, mám pro tebe neobyčejný dar.“

Medvěd se s kručícím žaludkem posadil na zadní tlapy a podrbal se na hlavě. „Jaký dar? Teď mám jen hlad a nemůžu myslet na nic jiného než na žrádlo.“

„To je v pořádku. Protože můj dar je neobyčejný a dá se jíst,“ odpověděla liška.

„Co to znamená neobyčejný,“ zeptal se medvěd.

„Chutná jako sto kusů masa a ještě lépe.“

„Pak bych ho chtěl.“

„Je ale těžké ho dostat.“

„Tím spíš bych ho chtěl,“ zabručel medvěd a plácl tlupou po ryšavé zlodějce.

„Když mě zraníš, nebudu ti moci ukázat, místo, kde je,“ zvolala liška zlostně a seskočila na zem. „Pojď za mnou!“ A tak se medvěd vydal za liškou, která šla hned sem, hned tam, jednou vpravo, jednou vlevo a jednou přímo za nosem. A čím déle šla, tím hlasitěji kručelo medvědovi v břiše...

Konečně došli širokému dutému stromu, ve kterém to podivně bzučelo.

„Co je to za hluk?“ zeptal se medvěd.

„To je hluk toho neobyčejného daru, který ti dávám. Sáhní jen do stromu a budeš se divit.“ A liška si pomyslela: „Včely ho pobodají a zřídí tak, že už ani nepomyslí na to, aby mě pronásledoval.“

A tak medvěd sáhl do stromu, rovnou do včelích pláství. Vyplašené včely se vyrojily ven a začaly ho bodat, ale on měl tak tlustou kůži, že mu nemohly ublížit. Místo toho si ulomil něco z pláství, očichal to a strčil si kus, z něhož kapal sladoučký med, do tlamy. „Mělas pravdu, neobyčejné jídlo, tak chutné a vzácné, že je ani popsat nemohu,“ volal vzrušeně.

Liška, která se divila, že včely medvědovi neublížily, se přikradla blíž, vyškřábala se po kmeni vzhůru a také sáhla do dutiny stromu, neboť si myslela, že tyhle včely jsou obzvlášť drobné a žihadla mají malá a ohebná. Ale jakmile sáhla tlapkou do stromu, rozrušené včely se na ni vyřítily a pobodaly ji celou přední tlapku, hlavu i čenich, takže se s nářkem odplížila a ještě celé dny si musela chladit hlavu ve vodě, protože ji strašně bolela.

Od té doby jedí medvědi med a vědí: „Co jednomu připadá sladké a neobyčejné, může druhému způsobit bolení hlavy.“ A ještě: „Máš-li tlustou kůži, nemohou ti drobná bodnutí tvých nepřátel ublížit.“

Pehwald

