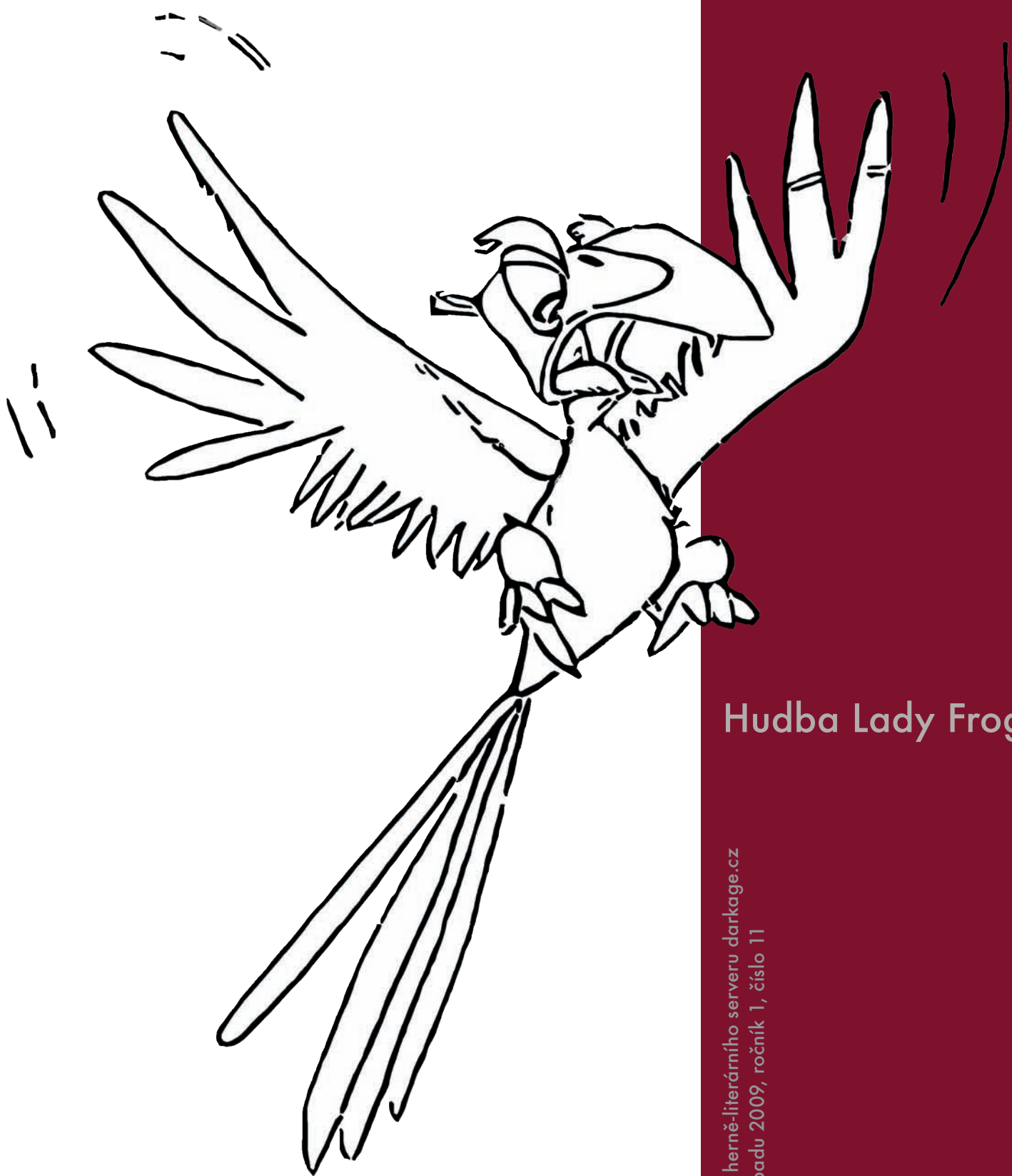




Hudba Lady Frog

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
23. listopadu 2009, ročník 1, číslo 11

Obsah:

Singlequest	2
Devlin	
DrD kontra jiné systémy	3
Tindo	
Petr Heteša – Démoni jsou věční	4
Matob	
Batman: Arkham Asylum	5
Perilan	
Hudba Lady Frog	6
Bizarro	
Příběhy Impéria (Stories of the Empire)	8
Angeluss	
Noticka o výroční soutěži	9
Perilan	
Trym vs. Hrun	10
Hrun & Trym	
Nazpět časem	11
Angeluss	

Podzimní počteníčko

Angeluss

Zkusili jste se v poslední době projít venku? Ne? O nic jste nepřišli. Ulice připomínají zákopy z první světové a parky jsou holé jako kuřata připravená k uložení do mrazícího boxu. Polepšily si jen hřbitovy, které jsou o něco melancholičtější než jindy.

Přesto má vlezlá a sychravá atmosféra podzimu něco do sebe (za předpokladu, že zůstanete doma). Neznám totiž příhodnější chvíli pro čtení. Dobré knížce se pochopitelně nic nevyrovná, my jsme se však rozhodli o váš čas porvat.

V dnešním Mirroru najdete spoustu novinek. Mezi recenzemi se poprvé objevuje komiks, a ne ledajaký – Arkham Asylum patří mezi klasiku žánru už pěknou řádku let. Nově jsme zařadili rubriku Duel, v níž změří síly dva borci s protichůdnými názory na dané téma. Proměnila se i RPG sekce, tentokrát v ní nenajdete staré dobré RPG dno, ale malé překvapení z domácí scény. Příjemné čtení vám přeje vaše redakce.

Redakční tým:



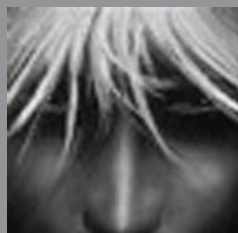
Angeluss



Perilan



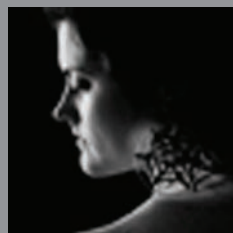
Moire



Matob



Zrcadlový Šotek



Enefa

Ilustrace na obálce: Saskiel **Autoři textů:** Angeluss, Bizarro, Devlin, Hrun, Matob, Perilan, Tindo, Trym **Korektury a editace:** Perilan **Sazba a grafická úprava:** Enefa

Ročník první, číslo 10.

Vydáno pod patronátem serveru [www. darkage.cz](http://www.darkage.cz), 23. 11. 2009.

Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum Daily Mirror.



Singlequest

Pasians, solitaire či speedball, všechny tyto hry mají jen jediný účel: zabavit vás, když nemáte co dělat a není po ruce žádný kamarád, který by s vámi nudu sdílel. A ze stejného důvodu vzniká i singlequest – příběh pro jednoho hráče.

Proč se vlastně admin tým rozhodl investovat čas právě do tohoto projektu, když by se mohl věnovat třeba kultům nebo bestiáři? Odpověď není prostá a je výsledkem dlouhé debaty. Dobře si uvědomujeme, jak dlouho může nováčkům trvat, než se dostanou do svého prvního příběhu. A co je na serveru udržet, pokud zde prakticky nemají co dělat? Ano, jsou tu hádanky, ale všichni víme, že je Vědma nekompromisní a duše na audienci přijímá znovu nejdříve za sto šedesát osm hodin. Jistě, máme fóra a krčmy, kde si mohou povídat, ale copak k nám nepřišli za hrou? A fastquesty? Ruku na srdce, ani ty příliš rychlostí neoplývají.

A právě proto jsme hledali něco, co čerstvým duším dá šanci rozkoukat se a zároveň je pobaví. Ale nejsou to jen nováčci, kteří nás motivovali. Pevně jsme věřili a stále věříme, že modul singlequestu přinese zábavu i starým harcovníkům a zaprášeným inventárním čísly. Copak vám se nestává, že nemáte kam psát a jen tak bezcílně bloudíte městem duchů?

„A tolik,“ jak by řekl klasik, „myslím, tak na úvod.“

Co se vlastně pod pojmem singlequest ukrývá? Nemusíte se bát, nebude to jeskyně, kde byste byli zároveň hráčem a vypravěčem. Pamatujete si na staré gamebooky, kde jste si přečetli text, vybrali si jednu z akcí a podle toho otočili na příslušnou stránku v knize? Tak to přesně bude SQ, jen nebudete muset obracet listy, ale jednoduše kliknete na odkaz. Jak bude hra samotná vypadat? Na začátku si vyberete příběh, který se vám líbí, a přihlásíte si do něj postavu. Nelekejte se, když některý z vašich hrdinů nebude moci vstoupit. Každá jeskyně může mít své specifické požadavky – počínaje povoláním, pokračuje množstvím životů a konče znalostí konkrétního kouzla. Jakmile tedy postavu zaregistrujete, můžete ihned začít hrát. Na obrazovce se zobrazí text lokace a pod ním volby, co můžete dělat. Jistě nepřekvapí, že tyto možnosti mohou být opět závislé na téměř čemkoliv. Stačí jednu zvolit a ocitnete se na další stránce.

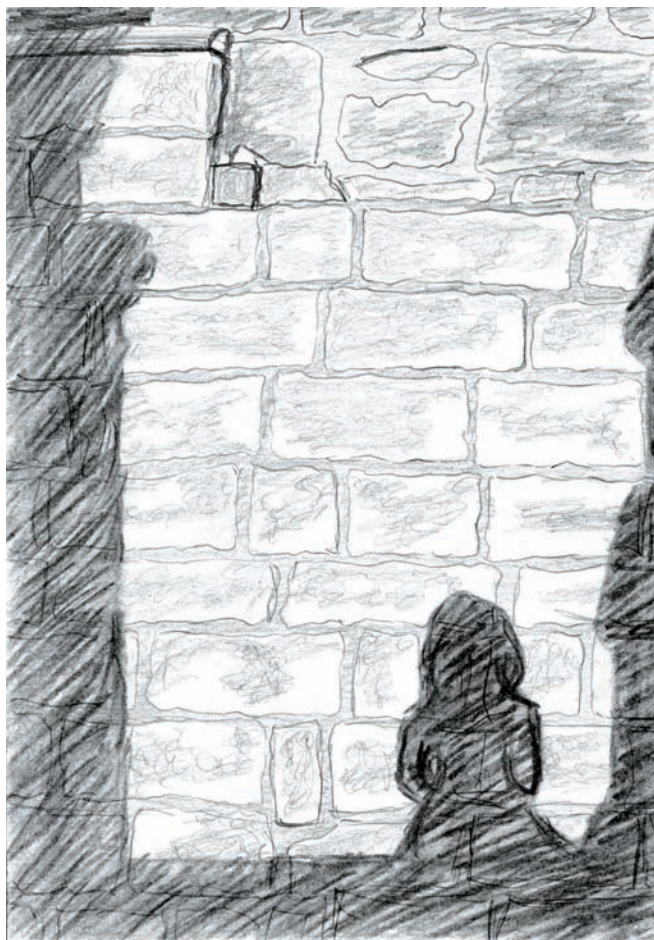
Každé klepnutí myši je však potřeba obezřetně zvážit. Nejenže za rozhodnutí můžete obdržet odměnu (ať už v podobě zkušeností, peněz či předmětů), můžete získat i legendární cenu pro vítěze, dostanete-li se až na samotný konec. Stejně tak dobře ale může váš život skončit v hlubinách rozbouřené řeky nebo vás může zasáhnout šipka loupeživého skřítky. Možností je spousta a rozhodnutí je jen na vás. Pamatujte však, že každá postava se může všech příběhů zúčastnit pouze jedinkrát. Stejně jako Vědmína kniha hádanek, bude i počet dobrodružství omezený. A právě proto, aby SQ nepřinášel

zábavu jen po jeden dlouhý večer, bude počet denních tahů omezen. Inu, duše, kterou svým postavám v jednotlivých světech propůjčujete, se unavuje a potřebuje si odpočinout.

Ale pojďme nyní mluvit chvíli konkrétně a upustíme od obecná. Kdy se můžete singlequestu dočkat? Brzy! Pevně věříme, že do konce letošního roku. Programová část, včetně editorů, je hotová – ano, takto dopadají sázky hecujících se podnapilých programátorů na téma ‚tohle udělám za čtrnáct dní‘. Nyní se pracuje na grafickém kabátu, a hlavně se intenzivně tvoří další dobrodružství.

Myslíte si, že na tvorbě nic není? Pak není nic jednoduššího než se přihlásit Perilanovi a nabídnout mu své služby. Každý se může stát tvůrcem neobyčejných hrdinských příběhů, temných hororů či detektivních pátráček. Stejně tak dobře můžete vytvářet úkoly speciálně pro theurgy či nejsilnější barbarky.

Pevně věříme, že SQ všem přinese hodně zábavy!



Enefa

DrD kontra jiné systémy

Hra na DarkAge vychází ze systému Dračího Doupěte. Ale hraje se tu Dračí Doupě vůbec? V budoucnu by měly být navíc podporovány i jiné herní systémy. Jaký na to máte názor?

Yenn:

„Možnost širšího výběru a větší svobody je vždycky dobrá volba. Navíc zdejší současný systém sice z DrD vychází, ale vyšel si na procházku docela dalekou. Což je jen dobře. Domnívám se, že DrD striktně podle pravidel ani není pro webové hraní vhodné (např. veškeré single akce postav, kde je nutné házení kostkou a počítání času, by neúměrně zdržovaly ostatní). Další věcí je i to, že ‚pravidlové‘ DrD začíná pro některá povolání být zajímavější až od vyšších úrovní - a vyšplhat se na ně je tu obtížné. Osobně jsem stejně zastánce hry více roleplay a méně pravidlové, rozuměj tabulkové a počítací, ať už se jedná o jakýkoli systém. (Zvlášť mě vytácejí zoufale dlouhé souboje, kdy si vyrovnání válečníci se spoustou životů jeden z druhého postupně odsekávají maličké kousíčky, než jeden konečně odpadne.)“

George:

„To je dost složitá otázka. I přes to, že všechny postavy jsou tvořeny podle tohoto systému, pochybuji, že alespoň desetina Pánů jeskyně se kdy zajímala, jakou mají postavy v jejich questu sílu, vypočítávali útočné a obranné číslo anebo vůbec házeli kostkou. Na DarkAge je to spíš o charakteru postavy než o číslech. Já osobně jsem jeden z těch, kterého baví hrát ‚pravidlově‘, hlídám hráčům počet životů, snižuji jim magenergií za každé použité kouzlo a tak podobně. Abych odpověděl na otázku: hraje se tu něco jako Dračí doupě, hlavně co se roleplayingové části týče. Mnoho fantasy her (jako AD&D) se ale od klasického dračáku liší pouze v číselných pravidlech a ten základ hraní na hrdiny je stejný. Tedy pokud by DarkAge používalo jiný systém, například již zmíněné AD&D, kromě nějakých jiných čísel v deníku postavy by DA vypadalo stejně.“

Jiné systémy jsou podle mého trochu zbytečné. Pokud někdo chce hrát v odlišném světě, než je ten popsán v pravidlech Dračího Doupěte, dá se vše vyřešit domluvou. I teď, když se podíváte do výpisu questů, najdete jich hodně zaměřených na Harryho Pottera, Star Wars anebo třeba Městečko Palermo. Naopak je možné, že nové systémy, hlavně pro úplné nováčky, budou trochu chaotické. Ale pokud mají vývojáři nějakou dobrou myšlenku a opravdu si myslí, že to bude pro server přínos, určitě jsem pro alespoň to vyzkoušet.“



Esaiel:

„Podle mě klasické DrD stále žije i na DA. Možná v pozměněných světech, ale i tak musí každý uznat, že je lepší mít na výběr, a všichni si zde jistě přijdou na své. Ohledně jiných systémů je to dost na hraně. Těžko říct, jestli bude zájem, každopádně je to něco nového a každý se skrz to bude muset asi chvilku prokousávat a zvykat si. I tak by to mohla být však závratná novinka, která sem přitáhne víc lidí, a snad by to pomohlo pozdvihnout úroveň DA ještě výš... Takže palec nahoru.“

Lupin:

„Dračí Doupě se na DA určitě hraje, ovšem poslední dobou čím dál méně. Ustupuje jiným herním směrům, případně různým kombinacím. Při spuštění se tu Dračí Doupě hrálo

samořejmě více. Nemůžeme však tvrdit, že současný vývoj je špatný. Vývoj je prostě vývoj a nemůžeme říkat, zda dobrý, či zlý. Lidé hrají to, co je baví. Lpět na tradicích nemá smysl. Dračí Doupě se hrálo, hraje a hrát bude. V jaké míře, je už jiná otázka. Podporu jiných systémů vítám. Znamená to, že systém se pokroku nebrání. Snaží se inovovat a držet krok s dobou. Otázka ovšem je, jaký bude dohled nad tvořením nových systémů. Současný stav zdá se mi jaksi neprůhledný. Lidi, tam nahoře by měli více zapojit zdejší komunitu. Ani PJ nemají tolik informací, kolik by chtěli.“

Pokrok je skvělá věc, ovšem bez spolupráce a podpory veřejnosti by takový projekt mohl velice snadno ztroskotat. To by si měli zainteresovaní lidé uvědomit.“

Nakor:

„Podle mého se na DA především hraje víc RP než klasické DrD. Já osobně se snažím hrát co nejvíce podle pravidel Dračího Doupěte a myslím si, že se mi to i docela vede. Sice ne všichni hráči, co u mě hrají, znají pravidla, ale na hře se to neprojevuje. Protože i Dračí Doupě je především o roleplayingu a ne o zabíjení příšer, jak si dost lidí myslí. A co se týče nových herních systémů, které se na DA připravují? Těším se na ně, protože budou určitě zajímavé a rád bych si podle nich zahrál.“





Petr Heteša – Démoni jsou věční

Detektivka staré školy říznutá fantasy – aneb kulka v břiše nemusí nutně znamenat konec.

„Donedávna jsem se jmenoval Lenny Grimwood, ale pak se všechno změnilo. Někdo odpráskl mojego obchodního parťáka Bennyho, a tak jsem na celý byznys zůstal sám. Neměl sem se v tý vraždě hrabat – AMRUBBISH se se mnou nemazal a skončil sem s prostřeleným břichem na jedné z jejich skládek.“

Jak by se mohlo zdát, připravil si Petr Heteša pro čtenáře obyčejnou detektivku, ve které hlavní hrdina bude pátrat po příčinách smrti svého partnera, a přitom věren zásadám oldschoolových detektivek pobíhat po barech, házet drsné hlášky a okouzlovat krásné slečny za lomozu zbraní pálících ze všech dostupných hlavních. Omyl! AMRUBBISH – megakorporace na likvidaci odpadu – se s Lennym nemazala a sejmula ho během prvních padesáti stránek.

„Jenže příběh teprve začíná. Ze skládky sem propadl do podivného zeleného světa, kterej obývali démoni. Čas tu neplynul, a tak sem i přes tu díru v břiše přežil. A protože mě AMRUBBISH docela naštvál, rozhodl sem se, že se jim pomstím. S démonama byla sice domluva jak s kozou na ledě, ale nakonec sme se teda dohodli, že mi dají čtyřicet dnů na to, abych zastavil příval odpadků do jejich světa. Poslali mě zpátky do našeho světa a dokonce slíbili, že mi pomůžou. No a se mnou poslali masového vraha, kterej má jedinej úkol – přesně za čtyřicet dnů mě sejmout, pokud to nezvládnou.“

Téměř ihned poté, co Lenny překoná na Zemi první „drobné“ potíže, rozjíždí

se bláznivý kolotoč sprádání plánů na zastavení AMRUBBISH a trablů s realizací těchto plánů. Celkový rozsah knihy (486 stran) dává tušit, že cesta k úspěchu bude komplikovaná a trnitá, naštěstí se však autor nesnaží natahovat děj za každou cenu, takže kniha má spád a nenudí, pročez je možné mu odpustit občasné drobné logické nesrovnalosti.

„No, teď se jmenuju Hanny Bellowitz nebo tak nějak, bloumám po Baltimoru a sem odkázanej na pomoc démonů. Řeknu vám, nic moc, ale pořád doufám, že to všechno nějak za těch čtyřicet dnů zmačknul!“

Překvapivě dobře zakomponoval Heteša do detektivky i fantastický prvek démonů. Skloubení dvou zdánlivě nesouvisejících žánrů působí osvěžujícím a odlehčujícím dojmem – démoni sami o sobě jsou akterý mnoha vtipných

dialogů vedených s hlavním hrdinou převážně prostřednictvím speciálního démon-mobilu. A protože jsou celkem špatní pomocníci, dostane Lenny časem ještě půvabnou pozemskou partnerku ostrou jako břitva. A vězte, že jejich slovní přestřelky si opravdu užijete – kromě toho, že jsou mnohem častější než rachocení zbraní, jsou i velmi dobře napsané.

Heteša v této knize potvrdil svoji pověst autora se slušným potenciálem, takže pokud se necháte rádi zlákat k oddechové četbě se zajímavou zápletkou, bude pro vás kniha Démoni jsou věční jako dělaná. Za poměrně příznivou cenu 288 Kč vám kniha nabídne slušnou porci akce i humoru, a navíc je to spíše detektivka než fantasy, což by mohlo zaujmout i případné odpůrce tohoto žánru.



Vypadá to, že před Vánocemi vydavatelství sází také na reedice knih dobrých českých (ale i zahraničních) autorů - pokud vám tedy nějaký titul utekl, zkuste hledat na pultech!



Batman: Arkham Asylum

Batman a šílenství, dva věrní druzi, v nečekaně odvážném zpracování. Kdo s koho?

Když jsem tuhle útlou knížečku dostal do rukou poprvé, nic moc jsem od ní neočekával, ani přes chválu člověka, který mi ji půjčil. Pak přišla jedna dlouhá cesta vlakem a já se rozhodl překonat svou skepsi a ponořil se do prostředí Arkhamova sanatoria pro duševně choré. Po přečtení téměř jediním dechem ve mně zůstal pocit... ale nepředbíhejme.

Na Arkham Asylum se rovným dílem podíleli Grant Morrison, scénárista, a Dave McKean, který je zodpovědný za mimořádně zdařilou grafickou úpravu a který v minulosti spolupracoval se scénáristou Neilem Gaimanem na dvou komiksech. To je jeden z hlavních důvodů, proč kniha není pro úplně každého a proč se na vás především duchodci při četbě v prostředcích veřejné dopravy budou dívat tak trochu divně: Arkham Asylum je komiksová kniha, a ne ledajaká. Oba výše zmínění autoři, dnes světově uznávané špičky komiksu, byli tou dobou, před více než patnácti lety, v oboru teprve začátečníky. O to zajímavější je, jak jejich společné dílo nakonec dopadlo.

Znalci Batmana už možná podle názvu sanatoria poznali, kolem koho se bude děj točit. Potkáte se tu samozřejmě nejen s maskovaným hrdinou z Gotham, ale také s mnoha jeho více či méně známými protivníky, které za zdi ústavu během let úspěšné kariéry přerostlého netopýra dostal. Za zmínku stojí v první řadě Joker, Two-Face, dříve známý jako Harvey Dent, nebo Doktor Destiny, Killer Croc a další. Staří známí provázejí Batmana na jeho cestě do hlubin duše nejen své, ale i všech ostatních – i do temné minulosti domu nasáklého šílenstvím. Tahle partička rozjíždí na stránkách knihy o tom, kam až může symbol společnosti klesnout a kde je hranice mezi zdravým rozumem a choromyslností, zda jedno není druhým a naopak. Nejsou na to sami: primární linie je hojně prošípovaná

retrospektivním vyprávěním z deníku Amadea Arkhama, zakladatele ústavu. Teprve s jeho osudem získává komiks punc komplementarity a na stránkách se rozplétá překvapivě silný a ponurý příběh.

Patrně nejsilnější stránkou Batmanovy terapie v gothamském sanatoriu je atmosféra, která dokáže strhnout už po stránce nebo dvou a donutí vás číst, i když jsou třeba dvě ráno. Ilustrace jsou velice sugestivní a oba autoři zdařile využívají toho, co může médium komiksu oproti normální knize přinést navíc.

Co Grant Morrison načíná glosami bláznů, kteří si ve svém šílenství našli vlastní řád a logiku, to Dave McKean dokončuje psychedelickým vykreslením těch pokřivených existencí stránku za stránkou. Vizuální vjemy útočí na čtenáře po celou dobu jako zbraně těžkého kalibru a nedávají mu možnost vydechnout.

Vlivem vtahující atmosféry knihu snad ani nelze číst jen jednou; člověku to nedá, aby nezalistroval a nazdařbůh nezačal třeba i od půlky znova. Je to tak dobře – pod prvotní fasádou se skrývají jemné nuance a detaily, ony poslední střípky mozaiky, které příběh ještě zhušťují a dojem ještě umocňují. Batman potýkající se s až příliš živými lidskými přízraky a soukromé inferno Amadea Arkhama by měly být jasnou volbou pro všechny fanoušky komiksu, zvláště pro příznivce maskovaného netopýřího muže. I ti, kteří ke zmíněnému médiu zatím neměli příliš možností přičichnout, mohou být překvapeni jeho silou.

Český překlad pod názvem Batman: Arkham – Pochmurný dům v pochmurném světě seženete u knihkupectví Minotaur za 399 Kč. I za pořád relativně vysokou cenu je další vlašťovkou na českém trhu, která ukazuje, že komiks může být podkladem pro psychologický thriller stejně dobře jako film nebo běžná kniha.





Hudba Lady Frog

Dojmy z vítězství Velké hry, pár slov o DJingu, hledání skrytých pokladů i mnoho dalšího. Neváhejte a čtěte dál.

Tak tě tu pěkně vítám, Carlo. Jak se vede?

Ahoj, Bizarro, vede se mi docela dobře, děkuji za optání. *(směje se)*

Prozradila bys nám, jak ses dostala na DarkAge?

Jasně, moc ráda. Začalo to zhruba před třemi lety, kdy jsem se dozvěděla, že vůbec něco takového existuje. Náhodou byl tehdy administrátorem jeden můj kamarád, a tak k zaregistrování vedl už jen malý krůček.

Jakého kamaráda máš konkrétně na mysli?

Tím dotčným je Shadow.

Dobrá. Většina uživatelů na DA tě zná hlavně jako úřadující vítězku velké hry. Pověděla bys, jaký jsi měla pocit, když jsi ji vyhrála?

Pocit to byl určitě příjemný, ale jistě to nepředčilo zážitek ze hry samotné. Tehdy byl quest Najít Rue, kde se svou postavou hraji, velmi aktivní, a to celkový dojem ze hry ještě umocňovalo. Na prvních příčkách Velké hry jsem se z naší družiny neumístila jen já, ale i má kolegyně.

Pocítila jsi po svém vítězství nějakou změnu? Nezačali ti třeba psát nějakí tajní obdivovatelé z řad místních hráčů?

Když se nad tím tak zamýšlím, asi není nic, co bych s tím vyloženě mohla položit do souvislosti. A ani mně samotné to nepřijde jako něco tak výjimečného, abych snad reakce, o kterých mluvíš, očekávala. Než jen o hráči samotném to totiž vypovídá hlavně o tom, kdo měl zrovna kolik času, který quest byl ten rok nejvíce aktivní, jak bavil zúčastněné hráče a podobně. Napadá mě, že role PJ je tady možná trochu opomíjena a že by klidně mohlo nějaké ocenění existovat i pro ně.

Proč sis jako figurku vybrala zrovna žabku? Má to nějaký hlubší význam?

Význam určitě má. *(usmívá se)* Když jsem nad tím přemýšlela, co si jako ikonku na DA zvolit, rozhodla jsem se, že ji odvodím od svého pseudonymu Lady Frog, pod nímž už asi pět let vystupuji jako DJka.

Tohle téma rozebereme později. Pověděla bys, jaké postavy ráda hraješ?

Ze všeho nejraději hraji za postavy, které jsou mi něčím blízké nebo sympatické, s nimiž se shodují na určitých hodnotách. No, a asi by se mi moc nechtělo hrát za postavu opačného pohlaví, mnohdy mi výsledek podobného snažení připadá spíše směšný.

Mimo jiné jsi to dotáhla i na oficiální PJku. Pověz upřímně, proč jsi chtěla zkusit i ofic. PJing?

Myslím si, že skoro každý po určité době, kdy se se svými postavami účastní různých příběhů, zatouží si vyzkoušet i druhou stranu mince. Nejinak tomu bylo i u mě. Krom toho jsem už delší dobu měla v hlavě něco načrtnutého a chtěla jsem to realizovat.

Prozradila bys, o čem je tvůj stávající questík, případně jestli hodláš zakládat ještě nějaký další?

Můj nynější quest Kajuta 42 pojednává o tajemné lodi, která všemožně trápí jedno malé městečko. Skupina odvážlivců získává zakázku na její odplavení z přístavu na širé moře. Jelikož je quest teprve v začátcích, nerada bych prozrazovala přesnější informace, a to ze zřejmých důvodů. Příběh je zasazen do období raného novověku a na své by si měli přijít jak zarytí bojovníci, tak i ti, kteří upřednostňují neagresivní typ hry. V budoucnu, jakmile se mi bude dostávat více volného času, mám v plánu založit další quest. Námět nového dobrodružství ještě promýšlím, a tak bych nerada zveřejňovala jakékoliv podrobnosti.



Existuje na DA nějaký vysněný hráč, kterého bys do příběhu určitě přijala?

Ne, myslím si, že takový hráč neexistuje. Jednak se může lišit, jak kdo je schopný hrát za různé charaktery, a taky kvalita hráčských příspěvků bývá často proměnlivá, ať už z důvodu časových možností či jak moc někoho příběh pohltní. Nejlepší hráči jsou dle mého názoru ti, které hra opravdu baví, nezávisle na jejich pravopisných a stylistických schopnostech.

Takže popíráš, že je mezi místními uživateli někdo, o kom bys mohla bez ohledu na předložený charakter říci, že by dovedl okořenit quest?

Nepopírám, to jsme si neporozuměli. Kvalitních hráčů je mnoho, jistě mnohem více, než o kterých sama vím. Ale není mezi nimi nikdo, o kom by se dalo říci, že je hráč vysněný, protože schopnosti každého jednotlivce jsou individuálně rozloženy a každý příběh potřebuje dočutit trochu jiným kořením.

Všiml jsem si, že ti byla přidělena funkce zakládání neoficiálů.

Prozradíš, jak ses k této činnosti dostala, případně jestli máš v plánu ještě nějakým způsobem pomáhat admin týmu?

Ano, je to tak. Nedávno jsem Hrunovi kývla na jeho nabídku, jestli bych nechtěla pomáhat týmu s obstaráváním fóra Stínové světy. Musím říci, že mě tato činnost docela baví. No, a pokud bude potřeba, určitě admin týmu i nadále ráda vypomůžu.

Proč myslíš, že si vybral zrovna tebe? Připouštíš, že by v tom mohla být i protekce vzhledem k tomu, že jsi jeho cvičenec?

Tato otázka by podle mého názoru měla být spíše položena jemu než mně. Ale



každopádně si myslím, že to spojitost má, protože kdyby mě nezačal cvičit, asi bychom se ani neznali. A proč zrovna mě? Možná proto, že mám stabilní přístup na net a asi mi zřejmě i důvěřoval, že to zvládnou.

Které uživatele na tomto webu bys označila za své přátele?

No, tak prvně bych asi měla říci, že zde mám několik lidí, kteří jsou mi i v reálném životě nejbližší. Těmi jsou můj dlouholetý přítel Kosi, od dětství nejlepší kamarádka Páza a její partner Spinal. Za své dobré přátele taky považuji Shadowa a Elfiperi, ti sem ale už nechodí. No a pak jsou tu lidé, kteří se mými přáteli stali až díky tomuto serveru. S většinou z nich jsem se poznala na letním megasrazu, jsou jimi například Hrun, Mofik a mnoho dalších, které ale nebudu vyjmenovávat, oni sami určitě ví, že sem patří.

Jaký je tvůj celkový názor na DA z pozice uživatelské? Co se ti líbí a co bys adminům vytkla? Klídko buď upřímná, oni to nějak přežijí.

Na DAčku se mi líbí, že je to server absolutně bez reklam a otravně blikajících oken. Mnoho vymožeností, které zde dnes máme k dispozici, ještě před třemi lety nebyly, proto je jasné, že administrátoři odvádějí skvěle svou práci. Panuje zde také přátelská atmosféra, čímž se nemůže zdaleka každý server pochlubit. Jediné, co mi občas nesedí, je počínání

některých uživatelů, kteří se někdy vyvyšují nad ostatní, mnohdy mladší a nezkušené, čímž si asi vynahrazují nesplnění těchto potřeb v běžném životě, nebo jinak si to nedokážou vysvětlit. Nechci ale nikoho jmenovat.

Opustíme teď hradby Dark Age. Co bys nám pověděla o sobě? Jaká jsi v realu?

Jmenuji se Hanka, žiji v Olomouci, kde také studuji na Filozofické fakultě Teorii a dějiny výtvarných umění. Mimo jiné se už nějakou dobu zabývám DJingem, do něhož v poslední době investuji čím dál více času i prostředků. Společně s Kosim pořádáme po Olomouci a střední Moravě pravidelnou techno session, The Dark Side, která se těší skvělé návštěvnosti už pátým rokem. V současné době mě velmi pohltila celosvětová hra geocaching.com, která je pro mě nejlepší relaxací.

Prozradila bys nezasevěným, o čem ta hra na geocaching.com je?

Tato hra spočívá ve využití navigačního systému GPS k hledání skrytých pokladů, které jsou rozestry po celém světě. Poklady jsou dokonce na takových místech v našem okolí, že by je tam nikdo nečekal. S našim týmem jsme jich odlovili asi už dvě stě a do světa jsme vyslali kolem deseti cestovních předmětů.

Jak ses vůbec dostala k tomu, že chceš dělat DJku?

Hudbou jsem se zabývala už odmala, ale asi nejdůležitější okamžik nastal, když jsem objevila kulturu elektronické taneční hudby. V Olomouci dříve existovaly proslulé kluby jako Barumba a Depo9, které významně ovlivnily dění na zdejší hudební scéně. Dostalo se mi příležitosti, abych se sama za gramofony postavila, a od té doby mě od gramců museli odhánět železnou tyčí. *(směje se)*

Kde a jak vlastně vznikla přezdívka Lady Frog?

Můj pseudonym vznikl asi před pěti lety, když jsem měla prvně vystupovat. Společně s přáteli jsme se shodli, že by z něj mělo být znát, že jsem žena – proto Lady, a Frog je mým oblíbeným zvířetem.



Máš ambice to někam dotáhnout, nebo to bereš pouze jako koníček?

Myslím si, že se to navzájem nemusí vylučovat, baví mě to, a pokud se mi bude i nadále dařit, budu jen ráda.

Nemůžu se také nezeptat na tvůj hudební vkus. Co ráda posloucháš?

Protože se zabývám technem, sleduji dění především na techno scéně. Naposlouchávám si songy do repertoáru, a tak tomuto stylu věnuji asi nejvíce času. Když ale mám chuť, pustím si třeba nějaký house, triphop nebo breakbeat. Z kapel a producentů, kteří se mi líbí, bych uvedla například The Prodigy, Chemical Brothers anebo Fatboy Slim.

Mimo jiné se mi doneslo, že jsi v realu celkem fešná slečna. Co je na tom pravdy?

No, posouzení tohoto bude asi lepší nechat na někom jiném.

To by bylo asi tak vše. Děkuji ti za příjemný rozhovor. Na závěr bych se tě ještě optal, jestli budeš mít v blízké době nějaké vystoupení, kde by tě čtenáři mohli potkat.

Já taky děkuji za rozhovor. Pro čtenáře asi nejzajímavější akcí určitě bude zmíněná techno session The Dark Side, která se uskuteční 18. prosince v olomouckém legendárním klubu Metro, kde vystoupíme společně s Kosim. Tentokrát je to spojeno s oslavou mých narozenin a už teď je jisté, že se této akce zúčastní mnoho duší z DA, což se pomalu stává tradicí. 





Začínáme nový seriál věnovaný původním českým RPG hrám. Ty z vás, kteří si myslí, že jediným českým RPG je dračák, bych prostřednictvím seriálu rád vyvedl z omylu. Česká tvorba je dnes poměrně bohatá a zvláště v posledních letech se objevují tituly, které se mohou beze studu měřit se silnou konkurencí okolního světa. Je velká škoda, že se většina příruček nedostane na pulty obchodů. Znamená to pro ně odsouzení k tichému životu v ústraní RPG webů bez větší možnosti dostat se k nehardcorovým hráčům. Tato rubrika se bude pravidelně střídat s RPG dnem a jejím hlavním cílem je upozornit na vzniklé příručky a zajímavé projekty točící se kolem české scény.

Dnes si představíme nedávno dokončené Příběhy Impéria, které můžete už několik měsíců najít a stáhnout na stránkách imperium.mytago.cz. Celá kompletně ilustrovaná příručka navíc 20. listopadu vyjde v nízkonákladovém výtisku pod nakladatelstvím mytago.

Příběhy Impéria (Stories of the Empire)

Příběhy impéria patří společně se Střepy snů mezi nejpovedenější a nejvyspělejší díla tohoto roku. Krom prvořádně vyvedené plně grafické příručky v nich objevíte i skvělý herní zážitek podpořený dobře zvoleným systémem, a především úžasnou atmosféru viktoriánské Anglie s příděchem dávno zapomenuté magie a mýtů.

Svět impéria

Impérium, které při hře můžete objevovat, má dvě základní roviny. Jednak je inspirováno reálnou historií Spojeného království a jedním z jeho nejslavnějších období - viktoriánskou érou. Moc tehdejší Británie sahala daleko za hranice dnešních ostrovů. Anglické kolonie se nacházely v Asii, Africe, Americe i Austrálii. Stories of the Empire vám dovolí všechny tyto lokace navštívit a prožít v nich dobrodružství podle vlastního gusta. Druhá rovina herního prostředí vychází z dávných pohádek, mýtů a mytologií

jednotlivých národů. Na ostrovech Albionu se můžete těšit na setkání s bájnými elfy, skřety, trpaslíky, ale i troly a obry. Tyto stvoření u většiny z nás vyvolávají asociace na tolkienovskou fantasy, což by byl v tomto případě velký omyl. Všechno nadpozemské tu funguje v shakespeareovském duchu. Bájná stvoření mají svou zemi původu, Faerii, která je taktéž herní součástí. Samostatnou kapitolou jsou kolonie, které čerpají z vlastních pramenů a na jejichž půdě můžete narazit na spoustu dalších netušených překvapení. Mýty a magie kolonií sice nejsou přímou součástí knihy, ale lze předpokládat, že se postupně objeví ve formě volně stahovatelných rozšíření.

Příběhy Impéria

Stejně pestrá jako herní prostředí je i škála odehratelných příběhů a žánrů. Příručka samotná je psána i ilustrována ve stylu temné steam fantasy. Podobně jako herní svět v sobě kombinuje klasické

mýty, magii, gentlemanskou společnost a primitivní parní technologie. S něčím podobným jste se mohli setkat například v počítačové RPG hře Arcanum, knižní trilogii Zlatý kompas nebo komiksech Briana Talbota. Z atmosfericky laděných ilustrací však dýchá poněkud bezútesnější a tajemnější atmosféra, než je tomu u zmíněných děl.

Atmosféru příručky samotné není nutné slepě ctít. Samotné herní texty vás vedou k tomu, abyste se nebáli experimentovat. Rozhodnutí je jenom na vás. Není sebemenší problém odehrát horror, detektivku, historický román, dobrodružství, romanci nebo cokoli jiného. Prostor je téměř neomezený, ovšem nejlépe se Stories poperou s příběhy v dobovém stylu jako Jack Rozparovač, Dracula, Frankenstein, Jekyll a Hyde, Sherlock Holmes, možná i Ostrov Pokladů nebo Robinson Crusoe. S příchutí magie a mýtů se mohou vaše dobrodružství nechat inspirovat dílky jako Jonathan Strange a pan Norell.





Pára Impéria

Mechanismem, který celý svět Impéria pohání, je FATE – universální RPG systém, se kterým jste se mohli seznámit minule. Podpora volného systému je v tomto případě dobrou volbou. Pro RPG s takovým rozsahem by omezení systému přineslo i značné omezení hry. Pro začínající hráče, kteří by s volným pojetím systému mohli mít problémy, je připravena rozsáhlá sada příkladů a šablon. Zvláště povedené jsou příklady pro jména, rasy a dovednosti.

Systém FATE bohužel není zcela bezchybný a kvalita vašich příběhů s ním může velice kolísat. Obzvláště záleží na tom, jak dobře se hráči před hrou domluví, do jaké míry společnou myšlenku příběhu ctí a jak moc jsou ochotni tolerovat se vzájemně. Herní

Víte, že autor Příběhů Impéria, Echthelion, pravidelně navštěvuje DA?

svoboda je totiž dvousečná a co se líbí jednomu, nemusí být po chuti ostatním.

Dalším převzatým neduhem FATEu je vývoj herních charakterů, který nepočítá s tím, že by postava mohla v průběhu života cokoli měnit. Jedinou možností tak zůstává vývoj kupředu a rozšiřování o vlastnosti nové.

Rychlost Impéria

Velký potenciál příběhů tkví v rychlosti, se kterou je možné začít novou hru. Příručka sama má okolo 200 stran formátu A4 a její přečtení chvíli trvá. Pro rychlejší proniknutí do hry je připraven jednostránkový souhrn pravidel, s nímž se do hry dostanete za slabou hodinku.

Magie Impéria

Příběhy Impéria v tištěné podobě mají i další netušené ambice. I kdyby vás tato povedená RPG hra nakonec nezaujala,

V nejbližší době plánujeme hromadný nákup příběhů. Pokud máte o příručku zájem, můžete se připojit a ušetřit tak na poštovním. V případě zájmu posílejte havrany Angelusovi.

určitě se stane chloubou vaší knihovničky. Její grafická úprava daleko přesahuje formu běžných RPG her. Celý obsah je prokládán vydařenými celostránkovými ilustracemi, které dolaďují celkovou atmosféru. Na internetu jsou pro změnu již teď k mání doplňující komiksové příběhy.



Noticka o výroční soutěži DA



O DA – Perilan

„Už je to zase rozbitý,“ pronesla Vědma otráveně, sedíc na hřbetě Nedémona, a několikrát netrpělivě praštila do křišťálové koule, po které s přátelským bzučením přebíhaly šedočerné pruhy. „Jak má sakra člověk vědět všechno, když se mu porouchá technika dva dny po záruční době?“

Ano, i Vědma může mít potíže se zavoláním opraváře a Sova Rádkyně může trpět depresemi, protože se v DarkAge zkrátka nevyskytují hlodavci, jejichž lovením by si krátli čas, když zrovna nemusí vykecávat neznalým uživatelům díru do hlavy. V příbězích, které tu všichni dennodenně prožíváme, platí, že fantazii se meze nekladou; pro Výroční soutěž platí totéž.

Proč že vlastně vznikla soutěž právě na takové téma? Rozhodně proto, že právě původní Legenda dala našemu portálu hrubé obrysy, od kterých jsme se mohli odpíchnout, a čtyřleté výročí si zasluhuje, aby se jí dostalo trochu

pozornosti divadelních světél a aby se na chvilku prošla po rudém koberci.

A proč bylo úkolem soutěžících vytvořit její vtipnou či dokonce parodickou variantu? To aby se nezapomínalo, že na DarkAge se uživatelé mají především bavit, že se v hranicích serveru nikdo nemáme potřebu brát bůhvíjak vážně. I ti, kdo se na původní vizi DarkAge podíleli, jsou jenom lidé a mají své slabosti. Angeluss po nocích kuje plány, jak v krvi a plamenech svrhnout z piedestalu nenáviděné DrD, DonSimon si ráno co ráno říká do zrcadla, že je nejlepší programátor na světě, a Perilan při čekání na prostředky MHD upouští svoje ego, aby se vůbec vešel do dveří. Příště můžeme být tématem parodie třeba my – aby to ale mělo nějaký smysl, musí se příspěvků sejít víc, než kolik jich bylo tentokrát. Vědma s komplexem vševědounosti, Nedémon Nicoty trpící nezkrotným obžerstvím nebo mafiózní Havran se nedomýšleli vaší pozornosti v takové míře, jakou jsme čekali.

U spousty lidí jsme se setkali s ostychy a názorem, že „na tohle já prostě nemám“, popřípadě „nejsem žádný satirik“. Kdo ale nic nezkusí, nic ani nikdy nezíská, a ceny přitom byly – a my doufáme, že i do budoucna budou – tak lákavé! Vůbec poprvé jsme měli oficiálního sponzora, který neváhá vítěze po zásluze odměnit. Nehledali jsme nejlepší spisovatele ani mistry satiry – šlo jen o to pobavit sebe i ostatní byť nedokonalým dílkem někoho, kdo se nebojí rýpnout si do místy až přespříliš ponuré a vážné legendy o stvoření DA.

I kdybyste příště neměli žádný nápad, jak si z DA vystřelit, zapřemýšlejte, kdo z vašich kamarádů by se v tomhle ohledu rád interesoval. Je škoda se znovu připravovat o nadílku cen – a těch pár řádků zábavy za to stojí.

Více o sponzorovi Výroční soutěže naleznete na stránkách www.fantasyobchod.cz.



Duel: dva lidé, dva názory, jedno téma. V písku symbolické arény se jako vůbec první aktéři setkávají Trym s Hrunem. Jak je to podle nich – a jak je to podle vás? – s kvalitou oficiálních questů, s jejich adekvátním počtem na jednoho hráče a se stávajícím přístupem k nováčkům a zkušeným hráčům?

Trym vs. Hrun

Trym:

Poslední dobou nám ikonky indikující různé uživatelské statuty bují a kvetou – dnes však nemíním psát o psech a kočkách a dalších tvorech dávaných jako tzv. „odměna“ za jakousi literární soutěž, nemám na mysli ani nejmenovaného podvodního savce. Chci krátce pohovořit o barevných kostkách a jejich managementu, který se, zdá se mi, poslední dobou orientuje především na kvantitu. Přísní cvičitelé trénují chabré muže a ženy a cepují z nich elitu pýdžestva, řady modrých a zelených se rozrůstají a naoko to vypadá dobře. Tak v čem je problém?

Oficiální PJ si přirozeně založí oficiální quest, to dá rozum. Teď se podívejte do oficiálních náborů na fórum Tam za branami: jistě nepřehlédnete, že přinejmenším polovina oficiálních PJs sobě žádá především nováčky, ne-li, pak stanovuje podmínku, že aspirant o místo v questu nesmí hrát ve více než dvou dalších oficiálech. A jsme doma: oficiálních questů je čím dál víc, ale je stále stejně těžké se do nich dostat. Přednost mají nováčci, proč: aby dostali zkušenostní body, mohli absolvovat PJ test a nastoupit k cvičitelům, kteří už se těší, jak z nich vychovají chabré muže a ženy. Ergo přibudou další barevné kostky, které se od veteránů naučí, že je bonton nebrat hráče s více než dvěma oficiálními questy, a tak dále.

Příležitost zahrát si dobrý quest se tak zužuje ad absurdum. Dobrých neoficiálů bylo vždycky málo, ale teď jich ještě ubývá, protože kdokoli aspoň trochu schopný je vydatně povzbuzován, aby prošel iniciací a stal se zasvěceným „insiderem“; málokdo přitom odolá možnosti polaskat si ego frčkou, ostatně důstojnické uniformy vypadaly vždycky lépe. A do oficiálů vás zkrátka nepustí, protože už hrajete jiné, a ještě vás vyplní, že jste exphunter – a pokud vás do svých oficiálů pozvou kamarádi, pak dvojnásob.

Hrajete-li na DA třeba dvě nebo tři hry, nic z uvedeného se vás netýká. Chcete-li však hrát intenzivněji, možná narazíte. A člověk nemusí být lumen, aby pochopil, že tento „management kvality“ vede k devalvaci kvality oficiálních questů (plných nováčků, kteří teprve zkoušejí psát Dračák online) a inflaci barevných „titulů“ (které se dávají poněkud samozřejměji, než se sluší).

Hrun:

Tak zajímavý náhled na situaci kolem oficiálních questů by byla škoda nechat bez odezvy. Přestože mají jednotlivé postřehy rozhodně něco do sebe, je třeba jít do širších souvislostí. Zeptáme-li se, jaký quest vypadá kvalitněji, a rozdělíme je na ty, kde hrají spíše nováčci, a na ty, kde hrají zkušení hráči, patrně většina z nás usoudí, že to bude ten se starými mazáky. Je však důležitější, jak quest vypadá, nebo jak se v něm baví jednotliví hráči sami o sobě? A baví se zkušení hráči v oficiálním questu více



než nováčci v jiném oficiálním? To už se v obecném slova smyslu říct nedá. Jinými slovy, pakliže nováčci nějak snižují kvalitu questů, pak snad jedině pro pozorovatele zvenčí (což zrovna není ten správný důvod, proč bychom jim neměli dát příležitost si zahrát).

Trym poměrně dobře pochopil systém, jak se oficiální PJové snaží spojit ušlechtilost (možná je to mírně přehnaný výraz, ale pokud má PJ na výběr mezi zkušeným hráčem a takovým, se kterým může mít třeba i dost práce, a vybere si toho nezkušeného, beru to jako něco dobrého) se způsobem, jak rozšiřovat vlastní řady. Nejde tu však jen o tu účelovost. Když nováček požádá některého oficiálního PJe o přijetí a je mu vyhověno, je to pro něj mnohem větší svátek než pro zkušeného hráče.

Tedy když si kvalitní hráč třeba s pěti questy zažádá o místo v oficiálním questu a nebude přijat, zkusí to jednoduše někde jinde a tam už pravděpodobně přijat bude. Kdežto nováček je odmítnut leckdy mnohokrát za sebou, než se někde dostane, protože lidí jako on je hodně a přece jen ne každý oficiální PJ je ochoten nabrat do svého příběhu samé nováčky. Navíc je dobré si položit otázku, zdali je větším problémem, že se spousta nováčků nemůže dostat do oficiálního questu (tím se mimochodem snižuje šance na jejich zlepšení), nebo fakt, že někteří zkušení hráči už mají tři questy a nemohou se zrovna dostat do jednoho, kam by moc chtěli, protože tamní PJ bohužel nebere hráče s více než dvěma oficiály.

Budu teď mluvit hlavně sám za sebe (každý cvičitel na to může mít trochu jiný názor), když podotknu, že nabírání nováčků do oficiálu by mělo růst se zkušeností a kvalitou PJe. Ne každá novopečená kostka je schopna zvládnout družinu plnou nováčků. Téměř v každém questu se hodí minimálně jedna nebo dvě postavy hrané zkušenějšími hráči, které dokáží zbylé motivovat k lepším výkonům a vést je. Také nezastávám přístup „absolutního maxima“ (max. 2 oficiální questy a dost!), ale to už bych zabředl



poněkud mimo téma.

Abych to shrnul: PJů, kteří nabírají do svých questů dost nováčků, si vážím, protože kdyby to nedělal nikdo, patrně by se začalo hromadit v našem časopise mnohem více glos. Tzv. „nezkušených hráčů“ totiž je a vždy bude (pokud se v nejbližší době nezastaví příliv nováčků na tento server - což by byla škoda) poměrně dost. Nabírání nováčků má mimo jiné i za důsledek to, že se rozrůstá počet zkušených hráčů (učením a zkušenostmi) i ofic. PJů, kteří nabírají další nováčky, ale i ty zkušené hráče. A obojí vlastně chtějí i hráči, i PJové.

Pokud jde o instituci oficiálních PJů, je pravda, že se poslední dobou rozrůstá. Zastávám však názor, že to není ani tak důsledek snížení nároků, jako spíše rozmnožení cvičitelské komunity. A ohledně těch kostek dávajících se příliš snadno je třeba říct, že každý má představu o ofic. PJovi trochu jinou a tím pádem se liší i nároky. Nicméně už nějakou dobu platí pravidlo, že plnohodnotným ofic. PJem se stává ten, který projde většinovým hlasováním všech cvičitelů, což je dle mého názoru zlatá střední cesta a nejlepší způsob, jak takovýhle výběr může fungovat. Nutnost rozšiřovat řady PJů nevyplývá navíc jen z neustálého přílivu nových

uživatelů, ale také z důvodu, že čas od času nějaký PJ odpadne. Tolik jen pro úplnost.

Na závěr chci jen vzkázat zkušeným uživatelům, aby nesmutněli, až je nějaký oficiální PJ zase odmítne kvůli tomu, že hraje ve více oficiálních questech. Nováčci jsou dlouhodobá investice, která se v konečném důsledku vyplatí i stávajícím veteránům. Koneckonců: pokud má hodně takových mazáků problém s tím, že chtějí do dalších a dalších oficiálů a jsou občas odmítnuti, může to být také známka toho, že to s tou zmiňovanou devalvací kvality není tak zlé.



Nazpět časem

❖ Srazy a akce – Angeluss

Jsou měsíce, kdy se velkých akcí nedočkáme, a prosinec je pochopitelně přesně ten případ. Měsíc plný svátků a oslav přicházejícího roku se pro srazy jednoduše nehodí, fantasy komunita sbírá nové síly a slaví stejně jako zbytek světa. Poslední měsíc roku je malou oázou klidu uprostřed přelévajících se dun fantazie. Nejlepší doba pro krátké ohlédnutí a rekapitulaci.

Rok 2009 byl pro českou fantasy (a RPG) scénu v mnoha ohledech přelomový. Událo se (a ještě uděje) hned několik věcí, které mohou zásadně změnit tvář celé komunity. Jestli je odkaz letoška opravdu silný, ukáže až čas, ale potenciál v něm určitě je, což si ukážeme za chvíli. A neměli bychom zapomínat ani sami na sebe. Do dění se po dlouhých letech v ústraní zapojil i DarkAge. Dali jsme o sobě vědět a okolní svět s námi začal počítat. Když se řekne online RPG web, DarkAge je mezi prvními zmíněnými, na Lasombří linkovně (www.lasombra.cz – nedávno vzniklý web) máme prioritní řazení. O něčem podobném jsme si před rokem mohli nechat jen zdát. Někteří z vás možná tuší, že největšího posunu dostaly v posledním roce hry na hrdiny. Prakticky na každém větším conu jste se mohli setkat se dvěma novými

přírůstky – Střepy snů a Příběhy Impéria – do skromné skupinky původních českých RPG příruček. Na české scéně už hodně dlouho kraluje dračák a stejně tak, jak byl jeho monopol před deseti lety přínosný, je teď tou největší brzdou. Dvě RPGčka s výrazně lepším úvodem pro nováčky, uvolněnějším a modernějším pojetím a dospělejším přístupem ke hře jsou přesně to, co tu chybělo.

Příjemný je i fakt, že v době finanční krize nezanikla žádná z velkých akcí. V tomhle směru mají fantazáci určitou výhodu. Jsme zvyklí vyjít s málem a drtivá většina conů si o nějakém sponzorovi může nechat jen zdát. Větší akce jako Festival Fantazie, Gamecon, Conventicon nebo slovenský Istrocon samozřejmě své sponzory mají, ale oproti srovnatelným zahraničním akcím jde o zanedbatelné příspěvky. Síla, která zajišťuje fungování srazů a conů, tkví stále v návštěvnících a těch naštěstí rok od roku přibývá.

Přibývá ale i samotných akcí. Člověk už nemůže být všude. Poslední dobou si průměrný fantasta musí připadat jako křovák uprostřed New Yorku. Opravdu poctivý fanoušek by na con musel jezdit pomalu každý týden, a často by ani to nestačilo. Musel by být dokonce na dvou i více místech najednou, pokud by chtěl stihnout všechno. Člověk si musí dobře vybírat – proto se jednotlivé cony začínají profilovat. Pominu-li události jako



Eroticon, Trpaslicon nebo DraDouCon budované okolo konkrétních témat, byl například Pragocon letos vedený jednoznačně směrem online RPG a fan webů, což je směr, který v Čechách dosud chyběl.

Nebylo by to ono, kdyby se v dobrém roce neobjevil i nějaký ten nováček, dravá ryba ve stojatém moři. Řeč je o Conventiconu, na kterém se významnou měrou podílel DarkAge. Návštěvnost Conventiconu sice nebyla nijak závažná, ale dobrá značka si své příznivce hledá poměrně rychle a Conventicon mezi to lepší určitě patřil. Můžeme tedy doufat, že příští rok bude publikum početnější. Ani my jsme se nezapsali špatně. Díky tomu, že jsme nestihli ztropit žádnou velkou ostudu, máme už teď pozvání na příští rok. Konečně jsme se propracovali až k DarkAgi, i uvnitř naší malé komunity se leccos změnilo. Megasraz se tentokrát poprvé konal na nechráněné půdě, což sebou přináší řadu komplikací a nebezpečí, kterým se naštěstí podařilo vyvarovat. Ověřili jsme si, že jsme schopní slušně fungovat ve větším počtu, a tak by příští megáč mohl být opravdu mega. Zdejší fandové fantasy scény by na něj, ale rozhodně nejen na něj, příští rok neměli zapomenout.

