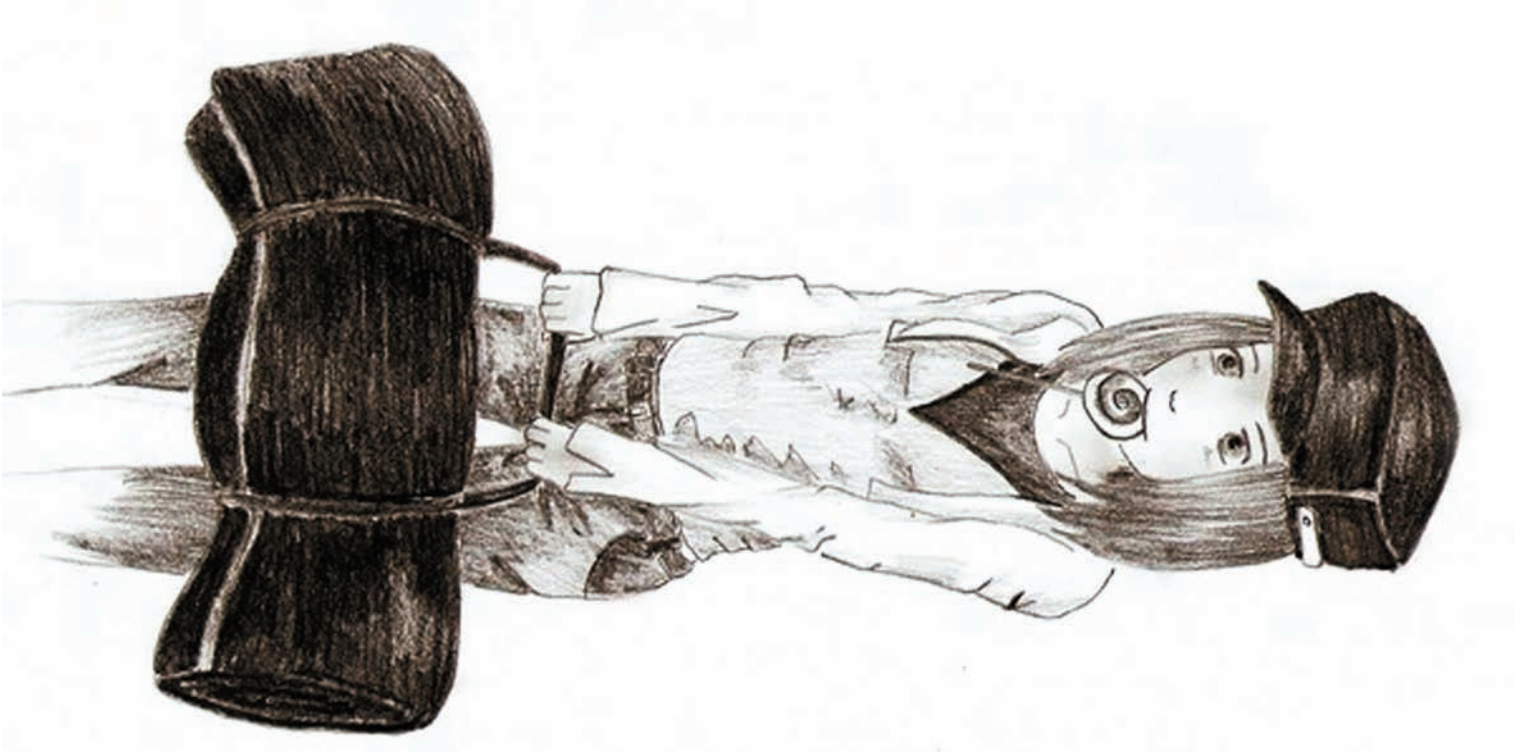


Report z megasrazu
Léto přichází, DA se vyprázdní?

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
18. srpna 2010, ročník 2, číslo 6

Obsah:

Report z megasrazu 4
Stranger

Kroll mít hlad 6
Tindo

Léto přichází, DA se vyprázdní? 7
Tindo

Letní hity – Čti je i ty! 8
Matob

Cizí světy II. 9
Perilan

Kroky v mlze 11
Lutus

Plážová lama 11
Matob

Procenta pětiletky

Perilan

Přestože DarkAge oficiálně odstartovalo až počátkem listopadu 2005, mluvit, myslet a posléze i pracovat na něm se začalo právě touhle dobou před pěti lety. A i když DAily Mirror nechce být vystředěný pouze na svůj domovský server, nemůžeme tohle teď ještě neoficiální výročí ignorovat.

Banda těch aktivnějších oslavila výročí (či prostý fakt shledání se po roce) na megasrazu, o kterém si v tomto čísle také můžete přečíst, DM se oslavou převedenou do písmenek a znamének bude zabývat v příštích číslech. Na kolik procent dopadla pětiletka DarkAge, jestli se něco takového dá vůbec spočítat, necháme na těch, kdo si myslí, že jsou objektivní. My si nostalgicky zavzpomínáme, co bylo a není, co je jiné a co zůstalo. Někteří z vás si to třeba připomenou s námi.
Než se tak stane, můžete se zabavit články z tohoto čísla, ať už zmiňovaným reportem, poklady z Knihovny nebo závěrem Cizích světů.

Redakční tým:


Perilan


Angeluss


Moire


Matob


Bizarro


Enefa

Ilustrace na obálce: Calwen
Autoři textů: Lutus, Matob, Perilan, Stranger, Tindo,
Korektury a editace: Perilan
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník druhý, číslo 6.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 18. 8. 2010.

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

Report z megasrazu

Je tomu již pět let od vzniku našeho oblíbeného DarkAge. A stejně tak je tomu už pět let, co se pořádal první megasraz. Akce se mezi lidmi na serveru rychle chytila, a není proto divu, že i ona už oslavila páté výročí.

Stejně jako loni, i letos se účastníci sešli v Rumcajzně, příjemně odlehlé chalupě kousek od Jičína. Samozřejmě nechyběl dostatek jídla, pití, her a filmů, ale co hlavně, nechyběla dobrá a přátelská atmosféra.

Vzpomínám si, jak Don Simon na své přednášce prohlásil (netroufám si přesně citovat, ponechme tedy alespoň hlavní myšlenku), že srazy DarkAge jsou tak trochu jiné než u podobných serverů. Samozřejmě v dobrém slova smyslu. Je tomu snad právě proto, jaké ovzduší v Rumcajzně vládlo. Snad nikdo neměl problém, když se s ním někdo přišel jen tak pobavit, případně vyzvat k nějaké partičce nějaké hry. A o tom přece takové srazy jsou.

První den byl pochopitelně ve znamení cestování. Tady si zaslouží velký dík pořadatelé, kteří pro účastníky ochotně jezdili do Jičína a zpět po celý den až do zbláznění. Dobře připravené zázemí celého srazu se postaralo o to, že se k účastníkům nuda za celý víkend ani nepodívala: pro milovníky stolních her zde byla připravená celá škála her, od obyčejných karet, přes šachy až po ty nejsložitější stolovky. Samostatnou kapitolou byl Twister, u něhož občas nebylo poznat, kdo je vítěz a kdo poražený – zato o smích u něj nebyla nouze. Dlužno dodat, že především u těch, kteří nemuseli provádět ekvilibristiku na hrací ploše. Pro jedince, jimž ordinérní společenské hry příliš neříkají, byla připravená projekční místnost, kde se od odpoledne prvního dne téměř bez ustání promítal jeden kvalitní snímek za druhým, za což si zaslouží poděkování Teranell, která se až na čestné výjimky starala o to, aby filmoví maniaci nekoukali na prázdné plátno. A kdo byl unaven z cesty, mohl si v projekční místnosti i hodit šlofíka, aby byl čilý na noc – večerka samozřejmě neexistovala. Zájemci o aktivnější zábavu se mohli v sobotu vydat na lovení pokladu v rámci celosvětové hry geocaching, s níž se můžete blíže seznámit na geocaching.com. (*V listopadovém čísle se na konto téže hry rozpovídala v rozhovoru Carla, pozn. red.*) Těm nejotrlejším a nejodvážnějším pak bylo předurčeno postavit se v lítém boji pěti sudům svijanské jedenáctky. Jen tak si někam sednout/lehnout a popovídat si s tím, kdo se zrovna namane, nepředstavovalo žádný problém; někdo takový se téměř vždy našel, přinejmenším u večerního sezení při ohni a kytaře.



Sobota se nesla v podobném duchu, jen s tím rozdílem, že už se méně cestovalo a místo toho každý dostal pořádnou porci výborného guláše. Pravdou je, že se osvědčil o něco víc než loňský pokus s kýtami, u kterých kuchtíkům nepřálo počasí.
Opět nechyběly filmy a samozřejmě přednášky. Tu první, o které byla řeč už zkraje článku, vedl hlavní hlavoun Don Simon. Nechyběly statistiky o tom, jak se DA vyvíjí a mění, v konkrétních číslech a údajích. Nezapomnělo se ani na děkovačky těm, kteří nepřijeli a ani



na určitá přání do budoucna.
V další skečo-přednášce nám Hrun a Devlin velmi názorně ukázali, jak vlastně probíhají takové rozhovory mezi adminy o chodu serveru, ale i o nás běžných uživatelích. Samozřejmě s notnou dávkou nadsázky. Oběma pánům je třeba vyseknout uznalou poklonu, protože ani předcházející film Big Lebowski, druhá největší komediální hvězda srazu, nedokázal návštěvníky projekčního sálu držet v nepřetržitém záchvatu smíchu takovou dobu.
O poslední z přednášek se postaral Angeluss a seznámil v ní účastníky s koncepcí rychlovýcviků.

K sobotnímu večeru už srazu nepřálo počasí tak jako první den, ale náladu to nezkazilo, což se odrazilo i na tom, že původně již placených pět soudků bylo popraveno a z nutnosti museli dobrovolníci složit peníze na další dva – aby bylo s kým zápasit

V neděli nadešel ten nejsmutnější čas každého srazu, a to odjezd domů. Postupně se odjíždělo a uklízelo, jak to kdo zvládal a stíhal. A pár slov závěrem?

Je obdivuhodné, že se takto velký sraz koná každý rok, a ještě lepší je, že je pokaždé plno. I to o něčem svědčí, o životaschopnosti jádra komunity na DA. Ještě podivuhodnější je, že se do toho lidem, kteří vše organizují a dobrovolně si páchají moře starostí, pořád chce. Za to jim patří velký dík. I přes sedm vypitých sudů, horu spořádaného jídla a nepřeberné množství odehraných her tu zůstává ten hlavní, nejdůležitější důvod, proč se srazy, jako je tenhle, pořádají: poznávání nových tváří. A třeba se i některým z vás, kteří jste tentokrát nepřijeli a plánujete výlet příští rok, poštěstí, že potkáte někoho, kdo bydlí hned za humny od vás. Svět je malý a srazy DA to vždy ukazovaly – ani ten pátý, výroční, není výjimkou. Poznat nové tváře, odreagovat se, obohatit se o nové zážitky i poznatky nebo si třeba jen oddechnout od normálního světa (jako například Kraal), který vleže statečně oddechoval většinu srazu). To by měla být motivace pro toho, komu letošní ročník unikl. Nezbývá než doufat, že ten příští bude neméně živý a zapamatování hodný jako tenhle. Zase za rok, DA?

Kroll mít hlad

Krollové jsou rasou stvořenou pro DrD a neodmyslitelně k němu patří. Vynikají velkou silou a odlišují se velmi nízkou inteligencí, přesto se však s touto rasou na DarkAge téměř vůbec nesetkáme. Proč tomu tak je? Jak krolly vnímáte vy? A jak má být podle vás zahrána jejich nízká inteligence?

Yavanna:

„Jak už jsi nastínil, krollové jsou velmi silní, ale mají nízkou inteligenci. Právě ta je hlavním z důvodů, který hráče odrazuje. Pro většinu uživatelů je mnohem jednodušší zahrát přemýšlivou postavu, kde se mohou vyjadřovat spoustou myšlenek a plánovat. Nač tedy zakládat někoho s omezenou inteligencí, což je na zahrání mnohem těžší?
Přitom je škoda právě tuto rasu opomíjet, neboť i ona má své kouzlo. Kroll vnímá svět podle sebe a do děje promítá své pocity a instinkty. Ani tato postava tedy není omezena ve psaní, pokud PJ dokáže věrně nastínit prostředí a dá postavě příležitost vyniknout.
V boji může být velice platným společníkem a nejen v něm. Představ si situaci, kdy se zloděj deset minut lopotí se závorou, kterou ne a ne otevřít. Kroll popadne dveře, vyrve je i s veřejemi a ještě jimi stihne zpacifikovat stráž za nimi. Bohužel se na stávající situaci asi nic nezmění a i nadále zůstane tato rasa opomíjenou a velmi ojedinělou."

Angeluss:

„Krollové jsou podle mě paskvil. Jde o obdobu půlorců, půlobrů a jiných velkých hloupých siláků s trochu pozměněným pozadím. Nic víc. Na rozdíl od poměrně originálního alchymisty nemá tahle rasa co nabídnout. Stejně tak jsme mohli mít vílouny a mrňajzlíky místo elfů a trpaslíků. Na hře by to nic nezměnilo.
Fakt, že se za krolly na DAčku a jiných herních webech nehraje, rozhodně nevnímám negativně. Stala se z nich záležitost pro fajnšmejkry. Pro hráče, kteří chtějí do příběhu zanést novou rovinu, a kteří se nebojí si s postavou pořádně vyhrát. Nedokážu si představit nic horšího, než že by tu v každém questu běhaly tlupy dementních krollů. Nynější stav s hrstkou originálních hromotluků se mi líbí mnohem víc."

Keshick:

„Pravda – s krolly se na DA příliš nesetkáme. Ale když na to nahlédneme trochu šířeji, kolik ras kromě lidské se v questech objevuje? Tu a tam nějaký osamělý trpaslík nebo barbar, zarputilí fanoušci a děti hrají za elfy, ale tím pomalu končíme. Hobita jsem viděl asi jednou, kudůka nikdy. Mám za to, že nejde a priori o odpor vůči krollům, spíš o jakousi zafixovanou potřebu hrát za něco, co člověk zná a umí si představit.
Nikdo snad netvrdí, že hrát za krolla je snadné. Je třeba specificky pojmout odlišný charakter a odlišné dispozice, nedá se za něj hrát jako třeba za barbara. Ale užitelný rozhodně je. Stačí vzpomenout krolly v povídkách vznikajících mezi známějšími autory v rámci českého fandomu. Jako rasa mají nedoceněný potenciál; ač spíš mezi zkušenějšími hráči, protože snad jen ti by se dokázali vyhnout klišoidnímu archetypu bojovníka s kyjem, co umlátí všechno kolem se hýbající, načež dodá: „Borrúgh mít hlad."
Pokud se ptáš na nízkou inteligenci, domnívám se za sebe, že je třeba ji chápat spíš jako inteligenci v ‚civilizačním' slova smyslu. Krollové jsou hloupí proto, že jim nic neříká písmo, přehnaná hygiena, stavba velkolepých chrámů a podobně. Ne proto, že by nedokázali vymyslet důmyslnou léčku na ledního medvěda nebo navrhnout opevnění pro své hradisko. A tak je třeba jejich inteligenci zahrát; krollové mají jakýsi selský rozum, ale civilizovaná učenost a zvyky jsou jim cizí."

Nathlan:

„Dle mého většina uživatelů nemá odvahu nebo neví, jak by měli s krollem hrát. Sám vidím v téhle rase velikou možnost k obohacení questu (u mě osobně hlavně po humorné stránce. :)) Ovšem je třeba zmínit, že nejen hráči, ale i PJs musí přiložit ruku k dílu - tím, že budou často dávat různé podněty k tomu, aby šlo poukázat na krollovu inteligenci (př.: „krollovi usedla na nos moucha, která se i přes odehnání stále vrací na stejné místo" nebo „začala ho urputně svědit zadnice" apod.). Dále už záleží jen na kreativnosti hráče, jak brilantně dokáže k pobavení ostatních situaci využít.
Ovšem nemusíme zůstat pouze u toho. Možnosti k využití nízké inteligence vidím rovněž v „rozdrcení" nervů jak ostatních hráčů, tak hlavně PJ. To ať si ale vyloží každý po svém. :) Pokud někdo bere hraní za krolla „vážně," rád bych věděl, jak pochodil. Sám téhle možnosti moc nefandím,



protože se dle mého stává z krolla jen hora sádla, co mává s kyjem. Mimoto, když už jsme u toho, na DA jsou většinou jen vážné questy… někdy vůbec žádná sranda, což je škoda. :)“

Crusader:
„Na úvod bych řekl, že já osobně žádnou postavu krolla nevlastním a ani neplánuji. To naráží na otázku, proč se s touto rasou zde nesetkávám. Já si myslím, že je to zakořeněno právě nízkou inteligencí, podle mě většina hráčů raději hraje za postavy s důmyslným charakterem, které většinou sledují nějaký cíl (jeden z důvodů, proč tuto rasu moc nemiluji :-))
Kdežto pokud se opravdu chceme vžít do postavy krolla, většinou naším hlavním zájmem bude „Já chtít moc chlast! Já chtít žrát…“ a podobné projevy, kterými jde zahrát nižší inteligence. Když se zaměřím na otázku, jak tuto nízkou inteligenci zahrát, tak asi nějak, jak jsem popsal, a také bych přidal menší vnímání podrobností. Například kroll vidí zavřené dveře, tak do nich začne zuřivě bušit, chytrolín namísto toho bude hledat ve dveřích slabiny, popřípadě se je bude pokoušet otevřít paklíčem.
Podobné to bude s pohledem na svět, kdy se tvor s inteligencí vyšší stará o dění kolem sebe, krollovi dejte pivo a jídlo a bude mu jedno, jestli venku je vánice, zuří tam válka anebo mu padá dům na hlavu… Když to celé shrnu, tak nám z krolla vychází postava, která je vhodná na odreagovaní, protože ruku na srdce, kdo by se nechtěl v questu vyblbnout, občas si zanadávat a aby jedna z jeho největších starostí byla, jestli má co pít…“

Harrieta:
„Kroll je podle mě postava, kterou není moc lehké zahrát. I přes jeho nízkou inteligenci je dost vychytralý, svým způsobem je to něco jako jeho druhá přirozenost. A s jeho velkou silou je to celkem vražedná kombinace. Myslím, že jsem se za celou dobu svého hraní setkala jen se dvěma hráči, kteří hráli za krolla a byli výborní. Ostatní se sice pokoušeli, ale by to jen slabý odvar. Já bych sama krolla hrát nechtěla, moje postavy bývají většinou hodné, a to by se ke krollovi asi moc nehodilo.“



Léto přichází, DA se vyprázdní?

Začaly nám letní prázdniny. Bude to mít – nebo už má – nějaký vliv na vaši aktivitu v příbězích na DarkAge?

Nakor:
„Z mé strany žádné zvolnění aktivity hráči i spoluhráč nemusí očekávat. Vypadá to, že celé léto budu doma a nikam nepojedu déle než na víkend.
Na druhou stranu chápu, že plno lidí bude přes prázdniny na táborech nebo na chatách u babiček a dědečků.
Tak očekávám v plno questech zpomalení aktivity a asi to přijmu s klidnou duší bez zbytečného rozčilování.“

Petwald:
„Ano. Já osobně mám sice více než patnáct let po všech možných prázdninách, ale budu víc času trávit venku a mám také naplánované dvě dovolené, na které si věrný laptop neberu.“

Astralien:
„Tak to si vůbec nejsem jistá. Bude záležet, jestli někam pojedu nebo ne… Ale nemám žádné tábory nebo tak, maximálně brigádu-vykopávky, ale ty nejsou jisté.
Takže… Nevím.“

Althalus:
„Když to suma sumárum shrnu, tak rozhodně ne negativní. Jistě, budou období, kdy budu celé dny mimo dosah internetu (jen ať jich je co nejvíc), ale na druhou stranu, jsem zvyklý odepisovat do questů tak jednou za týden, podle nálady.
Na tu by prázdniny naopak mohly mít vliv. Člověk si odpočine a přijde na jiné myšlenky a vůbec prázdninová nálada je ve znamení aktivity, takže by mohla naopak přijít ona kýžená nálada psát a inspirace pro odepisování do příspěvků. Když k tomu přičtu občasné deště, které nám na léto slibují, tak to ve výsledku vidím tak, že bude moje aktivita v questech naopak ještě vyšší než přes školní rok.
Na závěr mohu jen popřát ostatním, ať si i oni užijí letní prázdniny, které jim budou zdrojem potěchy a inspirace.“

Lege:
Mám po maturitě a prázdniny už tedy mám -> moje aktivita se se začátkem prázdnin už zvýšila -> na začátku července se rozhodně nezvýší, ve srovnání s nynějškem, a pravděpodobně ani nesníží. :-D

Letní hity – Čti je i ty!

Redakce DAily Mirroru vám přináší aktuální recenzi první ze tří knih vonících novotou, které určitě stojí za to pořídit si na prázdniny.

Miroslav Žamboch
Čas žít, čas zabíjet

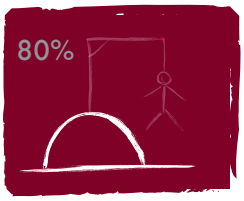
V hospodě bylo řádně plno. Již mezi dveřmi hledal pronikavým pohledem volné místo, ovšem i když pátral zrakem všude kolem, neviděl jiné než tohle. Pokrčil rameny a vydal se ke stolu, přitom očima pozoroval hosta. Byl to obtloustlý chlapík s krátce střiženými šedými vlasy. I za stolem jeho postava v dlouhém koženém kabátu budila respekt – mohl mít dobře přes dva metry, odhadl si pro sebe. Na stole před ním stála řada prázdných lahví pálenky. Když se však přiblížil k jeho stolu – musel opravit svůj úsudek. Ten chlapík nebyl obtloustlý, ale svalnatý – jeho muskulatura byla až absurdně vypracovaná a tam, kde by člověk očekával vrstvy tuku, se klenula ramena jak kredenc. Viditelné části jeho těla byly lemovány jizvami starými i čerstvými. Ve chvíli, kdy se chystal usadit na židli, ho poznal.

Poznání bylo vzájemné – muž za stolem odtrhl láhev od rtů, zaostřil na nového spolustolovníka a chraplavě prohlásil: „Ale my už jsme se setkali. Ty jsi přece Koniáš!“ Odpovědí mu bylo lehké kývnutí hlavy. „A ty jsi Bakly.“ Hromotluk za stolem zachoval kamennou tvář, zhluboka se napil a poté, potěšen přítomností někoho, kdo mu bude naslouchat, začal tiše hovořit. „Ty jsi tady určitě kvůli té nové knize, co? No dobře, doteď si byl slavnější, a já se bál, že nás lidi budou srovnávat. Ale ty sám víš, jak jsme každej jinej. Ty všechno plánuješ, vymýšlíš – to není pro mě. Nikdy jsem nebyl myslitel. Dej mi do ruky nějaký železo, no vlastně často ani to nepotřebuju, a já je prostě seřežu. Jo, to jsem já, hrubá síla, kdo neuhne včas, neuhne už nikdy. Každýho nás žene vpřed něco jinýho, každý má svoje silný a slabý stránky…“

Proložil monolog dlouhým lokem, postavil na stůl prázdnou lahev a očima zkontroloval poslední dvě plné. Poté pokračoval: „Víš, ta nová knížka není špatná, popisuje různý období mýho života, pět příběhů plnejch krve, zabíjení. Víš, tak trochu mě štve, že každej z těch chlapíků je o něco větší a silnější než já a nemá mě rád, ale stejně už všichni rejou držkou v zemi. Jo, i já sem ryl držkou v zemi, ale dokud není konec, pořád bojuju.“ Drsně se zasmál a načal další lahev vydatným douškem.

„No, tak trochu mě štve, že za štyri sta stránek zaplatí ty chudáci lidi tři sta padesát zlatejch, ale na druhou stranu, já za to stojím. Když se odpoutají od tebe,“ švihl Bakly ukazovákem směrem ke Koniášovi,“zjistí, že celej ten můj životopis je prostě hodně dobrej a že i já jsem dobře propracovaná postava s vnitřní konzistencí! Sakra, jak sem přišel na tohle?“ zachrčel Bakly a poté se jeho zornice protočily a obr se skácel ze židle jako podťatý. Koniáš jen pokrčil rameny, zvedl se a v tichosti odešel. Stejně se ještě setkají, on už si na toho Žambocha dohlídne!





Cizí světy II.

Kdysi dávno, v jedné předaleké… a sakra. Nepůjde to jinak?

Na počátku si můžeme světy rozdělit podle zaměření toho, co se v nich odehrává, čím žijí. Fantasy, sci-fi, kyberpunk, steampunk, alternativní minulost, současnost, budoucnost… anebo se na to můžeme klidně vykašlat. Ničemu si nepomůžeme a pod každou nálepkou se najdou další a další druhy, které by chtěly uvedení a rozvedení. Vyjmenovávat to, co si každý při troše snahy roztřídí sám, nemá smysl.
V druhém a posledním článku o cizích světech nehledejte návod; budu přeskakovat od alfy k omeze a nazpátek a budu se dotýkat těch světů a jejich typických vlastností, které mi připadají nejzajímavější – nebo nejpalčivější. Budu se ptát a odpovědi nechám na vás, čtenářích.

Meč a magie

Možná nejběžnější typ reálií ve fantastice vůbec: většinou ho okupují putující fantasy, už notně vyžilé příběhy parazitující svou koncepcí více či méně na odkazu Tolkiena a jeho PP. Oproti jiným typům je pořád tak trochu dětský až naivní, jaksi samozřejmý v tom, v čem se tak naprosto liší od našeho prostředí. Ožehavé body? Těch je požehnaně.

- **Vrazi-cestovatelé**: Kdo dává dobrodruhům, kteří jsou jistým způsobem páteří světů putující fantasy, ono bondovské ‚povolení zabíjet' (mrtvoly okrádat, výstroj prodávat…)? Je nějaká regulace? Krotitelé dobrodruhů? Mají lenní pány? Odkdy se může sedlák sebrat, vzít meč a jít s ním (nejlépe) na draka?

- **Kauza prskavkáře-světovládce**: Mágové; nepochopitelní, mocní, etc., etc. Dobrá. Individuality silnější než jiné. Proč se aktivně (ne)angažují v politice? Proč něčemu přímo nepanují? Proč se zakopají ve své věži, zkoumají a po světských statcích netouží? Předpokladů k opaku mají až až.
Jak je to s korupcí mocí, o níž její vlastník ví, že bezpečně přesahuje běžné možnosti člověka? Mění ho? Jak? Lze se bránit?



(Koncepce magie jsou obvykle VELKÝM problémem fantazijních světů; princip ‚prostě to tu je, tak si vem hůlku a pojď' je někdy i v parodii nedostačující a samoúčelný.)

- **Lidstvo a.k.a. fosilie**: Draci, elfové, entové, upíři, démoni, vlkodlaci. Neuvedl jsem spoustu těch, na které si vzpomenete vy. Při téhle ohromné záplavě všelijakých myslících ras, navíc duševně či fyzicky většinou silnějších než člověk, se nabízí prostá otázka: čím to, že lidstvo není na ústupu, nevymírá, a je tomu obvykle naopak? Fráze o lidstvu coby ‚katalyzátoru změn' či ‚nejprogresivnější rase' jsou vágní a košilaté až běda. Došly by snad ostatní rasy tak daleko, aby se na myslící úrovni s lidmi potkaly, kdyby neměly stejnou konkurenceschopnost?

Čistokrevným fantasy reáliím, vymodelovaným léty působení zažitých vzorů (už zmiňovaný Tolkien, ale i Sapkowski, Feist a další) a komerčních vlivů, chybí nová krev. Proč se ve světě magie prakticky nevyskytuje věda, a pokud, pak jen v trapně omezené formě? Není snad kouzelnictví samo tak trochu vědeckým oborem?

Opona pro space opery

2001: Vesmírná odysea, Nadace, Star Trek, Star Wars, Duna, Enderova hra a další. Blastery, phazery, lodní štíty, hyperpohony, navigátoři a první pokusy o propojení metafyziky – vzpomeňme na Jedi a Sithy, Vulkánce nebo Paula Atreida – s technikou.
Přežily se reálie čítající jednu či více galaxií, nebo ještě je co nabídnout? A co nenabízet?

- **Hvězdní megalomani**: Musí každý let mimo atmosféru končit na opačném konci vesmíru? Jsou Mléčná dráha i Sluneční soustava méně atraktivní jen proto, že jsme jejich součástí? Jak má kosmická loď vůbec vypadat? Překoná rychlost světla? Co by na to řekl Einstein?

- **Taky střílíš světlo**? Hypoteticky: jakou by měli rytíři Jedi šanci, kdyby na ně stormtroopeři stříleli místo pomaloučkých blasterů obyčejnými AK-47? Musí účinná technika vypadat za všech okolností nezvykle, cool a futuristicky?

- **Země II.**, **Země III.**: „*Kdyby ve vesmíru nebyl život, bylo by to plýtvání místem.*" – *J. Fosterová*, Kontakt. Jaká je pravděpodobnost, že planety, na které mezihvězdní poutníci narazí, budou vhodné pro život na bázi uhlíku? Kdo může s jistotou tvrdit, že takový život je opravdu efektivní co do získávání a vynakládání zdrojů? Proč by nemohlo být víc tipů? (Pro příklad: Kmen Andromeda.)

Magické propojení: Star Trek, Star Wars, Nadace, Vesmírná odysea a samozřejmě Duna - metafyzično a duševno, v posledním případě až s nádechem magie. Nebyly – nejsou – i proto světy space oper tak úspěšné? Proč by jinak měly tak široké fandomy? Je ve spojení zdánlivě nespojitelného cesta dál?

Sám neznám nikoho, kdo by něco na způsob space opery přímo tvořil – zato vím o spoustě lidí, kteří jejich světy (převážně ST a SW) používají a upravují sami pro sebe. Pojďme se proletět na druhou stranu galaxie, ale nezapomínejme myslet i v menších měřítcích. Je každá rasa, humanoidní i jiná, přírodou připravená a vybavená pro kosmické lety, pro život mimo stálou gravitaci domovské planety? Fyzicky, psychicky, jinak?

Steampunk & kyberpunk: **výzva pro náročnější**?

Světy Deus ex, Cybrainu, Arcana, WH40K, Bas-Lagu… a mnoha dalších. Párou syčící konstrukti a golemové na jedné straně, androidi a kyborgové, nevědouce, jestli jsou víc stroje, nebo lidé, na straně druhé. Náboženští fanatici á la středověk se samopaly a ‚čarodějové' s kabely v rukou.
Světům pořád ještě mladých a poměrně čerstvých žánrů neschází odvaha ani filozofický nadhled. Jsou tak úspěšné jen proto?

Světy zrcadel: Žádný svět z okruhu fantastiky není normální; steampunkové a kyberpunkové tím spíš ne. Nemají za účel jenom bavit, mívají hlubší ambice, ukázat zrcadlo světu za našimi okny, ptát se a dloubat prstem do problémů a témat naší doby. Jsou jediní? – Musí být nutně jediní?

Záře technomagie: Do čeho zástupci space oper a několika dalších sci-fi ve svých světech jen opatrně šťouchli, to autoři steam- a kyberpunku bez rozpaků rozpitvali. Magie s pomocí strojů, případně naopak ostrý kontrast: kdo je technik, k divotvornosti si ani nečuchne. Využití vědy jako společnice nebo šéfky magie – analogie: nejde to takhle i jinde než ve světech, které pokrouceným zrcadlem dávají přesný odraz nás?

Nebudu zmiňovat dva další dle mého významné celky: městskou (gotickou) fantasy a alternativní světy. To proto, že se svými aspekty, plusy a mínusy, do značné míry shodují s už řečeným, především s klišoidními světy meče a magie nebo prostředím steampunku – i když zde spíše jen atmosférou.

Pokud vám tenhle trochu jinak pojatý článek nasadil brouka do hlavy a donutil vás přemýšlet, místo aby vás uspokojil pár striktními odpověďmi pocházejícími z nutně subjektivně uvažujícího mozku, splnil svůj účel.
Nemohl jsem samozřejmě rozepsat všechny specifické typy světů, které mě napadly, a ani jsem nechtěl: spousta věcí je zcela zřejmých. Máte-li zájem si příště přečíst ve Fenoménech fantastiky o něčem z výše zmíněného v širších osnovách, napište nám na vzkazník Zrcadlového Šotka.



Kroky v Mlze

V sekci Zaváto prachem tentokrát přinášíme už čtyři roky starou prozaickou téměř-prvotinu od Lutuse.

Kráčel mlhou. Neslyšel nic - jen střídavý klapot svých nohou dopadajících na cestu. Za ním zářil červenožlutý oblak posledních pouličních lamp. Na tváři měl užaslý úsměv. Fascinovala ho řada topolů, jejichž koruny mlha pohltila. Zdálo se, jako by nikde nekončily. Kráčel dál. Měl svůj cíl. Jako by se viděl, jak stojí nad městem, které září z mlhy. A pak by se ozval mohutný řev - řev válečníka. Dostat ze sebe všechen ten stres nashromážděný z civilizace. Světlo z pouličních lamp postupně zmizelo. Zůstal jen šedočerný oblak tmy smíchané s mlhou. Dorazil na křižovatku. Nebyl tam sám - nebo si to alespoň v první chvíli myslel. Nedaleko se z mlhy vynořila druhá postava. Rytmus jeho kroků zůstal nezměněn. Když přišel blíže, musel se v duchu sám sobě zasmát - vždyť to, co považoval za osobu, byla stará, zrezivělá značka STOP, která na té křižovatce stála snad odjakživa. Pokračoval rovně.

Byl sám. Stále neslyšel nic kromě svých vlastních kroků a neviděl dál, než mu dovolila hustá šedočerná zeď. Větrolam po levé straně kreslil do mlhy černé obrysy větví. Po pravé straně jen nekonečná pole. Uvědomoval si, jaká by to byla hloupost bát se tu. Vždyť tou cestou už několikrát šel. Nikdy ale za tmy a mlhy, pravda. Navenek stále nedával najevo nic, jako by předpokládal nějakého skrytého pozorovatele, ale do jeho nitra se draly střípky strachu. Druhá polovina jeho mysli se tomu zasmála. Přemítal o lidské psychice a o tom, jak snadno se vyděsí. Možná to bylo právě tím rozjímáním, že navzdory rozumu strach sílil. Kdykoliv se na poli objevilo něco tmavšího než mlha, nebo ve větrolamu něco světlejšího než tma, zpozorněl. Cítil, jak stoupá v jeho žilách hladina adrenalinu. Šel stále stejným tempem.

V jednu chvíli uslyšel z keře ve větrolamu zašustění. Pohlédl tam a uviděl obrys drobného ptáka nebo netopýra. Ta rozumová polovina jeho mysli se znovu zasmála. Vždyť tahle scéna je klišé všech hororů. Užasl nad tím, jak mlha a strach posílily jeho představivost. Stará roztřískaná vodárna. Její matné obrysy se v mlze tvářily jako starobylá tajemná tvrz. A na poli vedle tvrze někdo stál. Byl si tím jist. Stejně jako si byl jist předtím na křižovatce. Tentokrát to nevydržel, vzal mobil a na ‚osobu' si posvítil. Světlo mobilu nepomohlo. Nicméně, když popošel o pár kroků dál, zjistil, že znovu naletěl vlastní představivosti. Ve chvíli, kdy mobil vzal do ruky, už ho nedal zpět. Každých pár sekund se marně pokusil posvítit si na cestu. Při té příležitosti se podíval, kolik je hodin, ale zářící display ho ještě více oslepil.

Cesta skončila. Stál tam na jejím konci, mezi černým větrolamem a ještě černějším polem. Otočil se na město. Už při cestě věděl, že jeho původní představa byla mylná. Město vidět nešlo. Nesvítilo dostatečně silně. Chvíli tam mlčky stál a sál atmosféru. Jen on, černota a šeď. I přesto roztáhl ruce, pohlédl vzhůru a zařval ze všech sil. Nezařval jako válečník, ani jako vyděšené kuře. Bylo to něco mezi tím. Byl až zaskočen, jak citelná byla úleva. Strach zmizel. Úplně. Že by tohle byl důvod, proč lidé ze strachu křičí? Vydal se zpět do města a cestou si znovu dvakrát zařval. To pokaždé, když ucítil, že o něj strach otírá své paňáty.

Možná byl účinek jen sugestivní - tím, že uvěřil, že křik ho zbaví strachu, se tak skutečně stalo. Nebo to bylo tím, že se vracel stejnou cestou, jako přišel. Stejná záhada byla, jak to, že cesta zpět, alespoň dle jeho odhadu, zabrala mnohem míň času. Že by tím, že se mírně svažovala dolů? Nebo tím, že jeho kroky nebrzdil strach? A nebo tím, že se vracel zpět do světel civilizace, od níž si tak nutně potřeboval odpočinout...

Plážová lama



Matob

V sobotu 26. 6. se na pražském Hamru opět setkali příznivci amatérského plážového fotbálku. Slunné počasí přilákalo celkem devět družstev, přičemž DarkAge vyslal do bojů tentokrát jen jednoho zástupce. Betonová zeď v bráně jménem Devlin, obránce Radulesku, záložníci Perilan, Bakendrid a úderný útočník Pelazars předvedli v základní skupině výborný týmový výkon a v měření sil se všemi ostatními týmy získali osm bodů, což jim vyneslo nasazení do vyřazovacího pavouka ze třetí pozice.
Svoji pozici ovšem Darkageáci potvrdil nedokázali, když smolně v první kole vyřazovací části prohráli s týmem Pevnost Mramor. Následně demotivované družstvo v pavouku o páté místo prohrálo hned svůj první zápas – po výsledku 3:3 v základní hrací době nedokázalo zvítězit při penaltovém rozstřelu, což znamenalo nakonec celkové 7. místo. I toto umístění však znamenalo pro družstvo hodnotné ceny.

