O prasátkách
Ostrovský sraz č. 7
DarkAge vs. Facebook

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
12. dubna 2011, ročník 3, číslo 4



Obsah:

Ostrovský sraz č. 7 — 4
Falianne

Soutěž kritiků — 5
Redakce

DarkAge vs. Facebook — 6
Dawon

Zimní novinky — 7
Tindo

China Miéville – Kraken — 8
Matob

DeathSpank — 9
Angeluss

„Žiju i jiný život než ten na DA, tak mi dejte pokoj!“ — 11
Pavettka

O prasátkách — 13
Vědma

Jarní nostalgie

Jakub.s

Duben je měsícem, kdy jaro propuká v celé své kráse. Zatímco si leckteří připravují aprílové žertíky (nebudeme administrátory našeho webu jmenovat, že?), zimomřiví hráči Dračího Doupěte opouštějí své brlohy a vyrážejí do ulic. Ale nemyslete si, že jimi jen tak bezcílně bloumají. O tom, že opak je pravdou, vás přesvědčí reportáž z Ostrovského srazu: letos proběhl již jeho sedmý ročník. Ale i tento sraz měl kdysi svůj počátek, stejně jako samotný DAily Mirror a s ním spojený fenomén „mirroráckých prasátek“. Chcete vědět víc? Pak neváhejte a přečtěte si vyprávění moudré Vědmy!

Krom výše zmiňovaného najdete v nejnovějším čísle i další soutěž ze slibované série. Na své si tentokrát přijdou vášniví kritici. A když už jsme u té kritiky, nemohu nezmínit to, že na dalších stránkách vás opět čekají recenze a s nimi i mnoho dalšího.

Věřím, že po přečtení tohoto čísla DAily Mirroru nebudete litovat času, který jste mu věnovali!

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: Any
Autoři textů: Angeluss, Dawon, Falianne, Matob, Pavettka, Tindo, Vědma
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník třetí, číslo 4.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 12. 4. 2011.

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

Ostrovský sraz č. 7

O prvním dubnovém víkendu se konal sedmý sraz v Ostrově nad Ohří. Již tradičně se zde pod obětavým dohledem Sira Beantlyho setkali milovníci fantastiky z celého kraje i republiky, z velké části hráči DarkAge. Celé setkání se odehrálo ve znamení dobré nálady, společného hraní, kejklování a všemožného jiného družení. Přestože jsme letos nepřekročili loňskou rekordní návštěvnost srazu, užili jsme si ho stejně, ne-li více. Komorní atmosféra zaručila, že všichni odjížděli s pocitem, že stihli téměř s každým prohodit alespoň pár vět.

Pátek

Okolo 16. hodiny se začaly okolo ostrovského ekocentra potulovat první podivné bytosti. Tou dobou většina z nás teprve nastupovala do dopravních prostředků, mířících na místo určení. Nevím jak ostatní, ale mě již od příchodu na plzeňské autobusové nádraží začaly provázet zkoumavé pohledy. Jelikož jsem pro přepravu kostýmu na plánovaný LARP zvolila nejjednodušší a nejšetrnější metodu, převážela jsem ho přímo na sobě.

Večer, když už všichni dorazili, byl zjištěn jeden veliký nedostatek letošního srazu – nikdo z přítomných si do batůžku nepřibalil žádnou hru. Byli jsme tedy donuceni prozkoumat místní zásoby, které nám nakonec poskytly jeden fantastický kousek, jenž si nás okamžitě získal: společenskou hru „Ferdo, nezlob se!“, která nám nabídla chvíle vzrušení i možnost taktizovat. Všem ji mohu vřele doporučit.

Později, při výrobě večeře v podobě mražené pizzy, se několik odvážlivců pustilo do hraní prvního srazového RPGčka, vedeného Apophisem. Naše družinka své putování zakončila v pozdních nočních hodinách, a to bohužel stejným způsobem, jako končí mnoho questů na DAčku – dobrodružství bylo pozastaveno a nedohráno. Snad někdy příště.

Sobota

V ekocentru bylo živo již od časného rána. Ne snad, že by značná část účastníků (včetně mě) neměla v plánu dospávat páteční pozdně večerní aktivity, ale projevil se jeden z ďábelských nápadů Beantlyho, tzv. Gotrek budík. Všude se projevoval stejně – s mocným rámusením se do místnosti vehnal Gotrek, hlásajíc, že snídaně se podává do devíti hodin, kdy začíná normální provoz zařízení. A tak se převážná část rozespalých živočichů vydala obléhat kuchyni, ze které se po celém objektu linula vůně míchaných vajec po Beantlyovsku.

Po snídani se skupinka aktivnějších (a otužilejších) odebrala porovnat své šermířské schopnosti před ekocentrum. Po krátké době se plácek před vchodem proměnil na improvizované cvičiště s všemožnými pomůckami, jak dokládají fotky ze srazu, které rozhodně stojí za prohlédnutí. :) Tou dobou se též začalo ukazovat sluníčko, které nás neúnavně opalovalo, v některých případech též spalovalo po celý zbytek víkendu.

Před obědem započalo hraní druhého questu, opět pod pevnou rukou Apophisovou. Účastnila se ho početná družinka, čítající kolem deseti dobrodruhů. My ostatní jsme si i během odpoledne užívali prvního jarního sluníčka a příjemně uvolněné atmosféry. Když začalo být horko nesnesitelné, téměř všichni se vydali na výpravu za zákusky do ostrovské cukrárny nebo za osvěžující zmrzlinou do Penny.

V plánu byl dále tradiční večerní LARP, který měl organizovat Beantly za přispění Gotreka. Jelikož se ale Apophisův quest neplánovaně prodloužil až do podvečerních hodin, konečné podoby hry se ujala Eriu, které náleží můj veliký obdiv. A tak následovalo tajné vyrábění Morany, jakožto symbolu umírajícího krále, shánění









hráčů a kostýmů pro postavy čtyř živlů a Soudkyně, ochránkyně Morany. Následné prosazení u původních organizátorů, které se zdálo zprvu jako úkol velmi složitý, bylo nakonec oproti ostatnímu maličkostí. Všichni byli rádi, že je co si zahrát. A jaký že byl příběh? Starý král, moudrý vládce země, ztvárněný Chaimem, se rozhodl odejít na odpočinek, a proto je potřeba zvolit nového vládce. Přirozeně by se nabízelo dosadit na trůn jednoho z jeho synů v podání Gotreka a Beantlyho, ale dokážou synáčci vládnout stejně dobře a spravedlivě jako jejich otec? Tuto otázku má vyřešit prostý lid, který poté, co si vybere svého nového vládce, musí získat přízeň všech živlů, aby byla v zemi i nadále hojnost. A hlavně musí získat a zničit symbol starého panovníka!

Jak to všechno dopadlo? Samozřejmě tak, jak nikdo zpočátku nečekal. Lid, znechucen soupeřením a podlézáním obou bratrů, dědice povraždil a jako nového krále si zvolil člověka, který se zdál být nejmoudřejším, nejčestnějším a mečem nejlépe vládnoucím – loupežníka, lesního muže, který bohatým bral a chudým dával, ztělesněného Apophisem. Ale jestli si svůj bystrý úsudek nenechal otupit mocí a bohatstvím, na to si budeme muset počkat třeba do příštího ročníku. Letošní LARP skončil velkolepou hostinou u ohně a rituálním spálením Morany.

Když byla hostina ukončena a lid se usnesl, že připravovanou druhou část LARPu odloží na dobu neurčitou, začala se společnost od ohně pomalu rozcházet, snad proto, že venku už začínala být opravdu velká zima a ani přítomnost ohnivého elementu nedokáže zahřát tak dobře jako šálek horkého čaje. U ohně zůstala jen hrstka statečných, kteří společným zpěvem zakončili dlouhý den.

Neděle

Nedělní ráno nám opět rozjasnil Gotrekův mužný hlas a jak už to na srazech chodí, celý den se opět nesl ve znamení balení, uklízení a odjezdu. My jsme ale ještě dopoledne stihli sérii masáží (znovu odkazuji na obrazový materiál, pokud jste doteď nezačali litovat, že jste nepřijeli, jistě svůj názor přehodnotíte) a definitivní spálení ještě nedotčených částí těla. Následoval výborný oběd v podobě řízků nebo smažáku. Okolo druhé hodiny jsme se pozvolna začali rozjíždět zpět do svých domovů, plni skvělých zážitků z nezapomenutelného víkendu.

Na závěr bych za všechny moc ráda poděkovala Beantlymu, který si dal tu práci a vše zorganizoval. Cestou domů jsem se snažila promyslet, jak bych celý sraz v krátkosti zhodnotila, abych všem dala jasně najevo, o co přišli. Některé věci ale takhle prostě vyjádřit nelze, proto doufám, že jsem vás tímto článkem aspoň motivovala a navnadila, abyste dorazili na příští ročník srazu. Jako vždy mám pocit, že ten víkend utekl jako voda a že tři dny jsou na sraz strašně málo. Člověku se špatně odjíždí s pomyšlením na to, že si musí zase rok počkat. Na druhou stranu, už teď se těším, až se opět příští jaro sejdeme v Ostrově!



Soutěž kritiků!

Pochlubte se svým názorem na některý z našich článků a změňte tak podobu příštích Mirrorů! Je s podivem, jak málo reakcí na naše články se k nám v poslední době dostává. Rozhodli jsme se proto čtenáře motivovat malou odměnou v podobě deseti expů. Odměněn bude každý, kdo nám do 10.5. pošle svůj názor na jeden z článků dubnového čísla. Prozraďte nám, čím vás článek zaujal, co se vám na něm líbilo nebo nelíbilo a jak byste ho případně vylepšili.
Svoje reakce posílejte do pošty našeho Šotka (uživatel zrcadlovy_sotek) nebo na email redakce (DAily@DarkAge.cz). V případě emailu nezapomeňte zmínit svou DA přezdívku. Za všechny příspěvky předem děkujeme.

DarkAge vs. Facebook

Na začátek si dovolím zveřejnit pár citací z diskuse na téma „V čem je Facebook lepší nežli DA?“ ze skupiny DarkAge na Facebooku:

Lutus: „Co je DA?“

DonSimon: „Nejsem tu admin. Bééé. :(“

Jakub.s: „Matematicky vyjádřeno:
Facebook... F
Darkage... DA
Kvalita... k [%]
k (F) + 1 000 000% k(F) =k(DA)
Jednoduše řečeno – Facebook je oproti DA absolutní looser.“

Lollipop: „No, to se podle mýho pohledu ani nedá porovnat... Fb a DA jsou úplně rozdílný
stránky. :D“

Falianne: „Tak maximálně v tom, že jsem ještě nezažila, že by mu spadl hosting, nebo že by si někdo „hrál“. “

Kdo byl na DA 1. dubna, nemohl si nevšimnout jistých změn. U každého příspěvku na všech fórech a ve všech questech se objevila tlačítka „To se mi líbí“, pod každým questem a uživatelským profilem se objevila možnost psát komentáře a pod hlavním menu zase odkaz na skupinu DarkAge na Facebooku. Tato „novinka“ byla zveřejněna přesně o půlnoci a první reakce se dostavily do pěti minut. Ačkoliv většině lidí bylo ihned jasné, že se jedná o aprílový žertík, objevila se i skupina duší, která si tím tak jistá nebyla.

Během dne se nejaktivnějšími fóry staly Tlachy, Zeď nářků, Patentní úřad a Vědma. Na Zdi se doufalo a zoufalo, že jde opravdu jen o apríl, Tlachy polemizovaly nad předchozími aprílovými vtípky a na Vědmě a Patentu se lidé dožadovali možnosti skrytí a „předesignování“ do jednotlivých skinů.

Když jsem tento vtípek navrhoval, tak jsem pro to měl hned tři důvody. Tím prvním samozřejmě bylo, že se na apríl něco musí vyvést a nikdo nic nenavrhoval, tak jsem to prostě zkusil. Za druhé si Angeluss zrovna nedávno stěžoval, že naše DA skupina na Facebooku umírá a téměř nikdo o ní neví – takže ideální příležitost pro „reklamu“. Poslední důvod krásně vyjádřil Parman na Vědmě: „A především všem ukázali, jak špatné by to mohlo být.“

To, co jsem od aprílu očekával, se mi z většiny splnilo. Skupina na Facebooku ožila a nahrnula se do ní nová krev. Valné většině se Facebook na DA prostě nelíbil. Hodně lidí pak tvrdilo, že minulý apríl byl lepší a že tento se absolutně nepovedl. Dle mého se vyvedl velmi dobře (uznávám, vzhledově tlačítka vypadala opravdu šíleně, ale na jeden den nemělo cenu to řešit nějak více dopodrobna). „Pozitivních“ aprílů jste si užili v minulých letech ažaž, tak jeden negativní nemohl být na škodu.

Facebook byl na DA hodně diskutovaným tématem také při zveřejnění systému hodnocení příspěvků u fór (+0 / -0). Tehdy se na Patentním i PostPatentním úřadě rozjela ostrá diskuse na téma „Z DarkAge se stává Facebook“. Po letošním aprílu si nemohu odpustit otázku: „Stále zastáváte tento názor?“

V neposlední řadě jsem si nedávno udělal takový osobní pokus. Na fóru Tlachy jsem uveřejnil drobný „testík“, ve kterém jsem po testovaných žádal, aby na obrázku našli schovaný obličej muže a klikli na něj. Po kliknutí si daný uživatel na Facebooku oblíbil DarkAge.cz. Byl jsem vcelku překvapen, protože pokus jsem spustil kolem druhé hodiny ranní a v deset hodin dopoledne téhož dne už počet lidí, kteří si DA oblíbili, dosáhl počtu 30. Tímto testem jsem chtěl poukázat na fakt, že člověka je velmi snadné zlákat ke kliknutí na něco, na co by běžně nejspíš neklikl. Testík si sami můžete stále zkusit na dawon.eu/najdi.php. Této metody na Facebooku využívá hodně vtipálků u různých videí a coby prostředek k šíření čehokoli je to opravdu účinné. Hodně lidí jim na to, bohužel, skočí. Takže si dávejte pozor, na co na Facebooku klikáte, můžete si tím oblíbit něco, co se vám líbit nebude, anebo hůře, můžete si do počítače třeba stáhnout i virus.

Pokusil jsem se tu zběžně shrnout vše, co spojuje nebo spojovalo DarkAge a Facebook. Vzhledem k tomu, že v dnešní době Facebook používá v průměru každá šestá osoba na planetě Zemi, myslím si, že jeho částečnému průniku všude zabránit nepůjde – s tím se prostě musíme smířit.



VS.



Zimní novinky

Začátek roku 2011 přinesl do ulic města DarkAge dvě významnější novinky. V oficiálních questech byl zaveden nový systém expování. Knihovna pro nás připravila Rébusy. Líbí se vám tyto změny?

Devilburns:

„Určitě. Obě novinky učinily DA zase o něco bohatším a zábavnějším. Začnu u tzv. lákadla Knihovny. Tato novinka je pro Knihovnu velkým přínosem, protože duše DA hádající Rébus jsou nuceny ji navštěvovat a pečlivě číst určená díla. V případě Rébusů už neplatí to, že si nějaký uživatel řekne, že tohle nebude číst, protože je to moct dlouhé. Teď nemá na vybranou. Chce expy, tak ať čte a luští. A to se mi právě na Rébusech líbí. Knihovníci opět zabodovali.
Druhá novinka je snad ještě lepší než ta první. Nový druh expování je přínosem jak pro PJ, tak i pro hráče. PJ to má snazší a může se v tom lépe zorientovat, hráč má zase možnost rychleji postupovat na vyšší úrovně. Tomu říkám největší plus této novinky; pokud tu totiž bude vícero postav nad šestou úrovní, tak i samotná dobrodružství budou zajímavější a zábavnější. No, uznejte sami, že postava na první úrovni toho moc nesvede a není to taková zábava. :)“

Trym:

„Vůči oběma změnám jsem indiferentní: fanouškem expování jako takového jsem nebyl nikdy a momentálně navíc nehraji ani v žádném oficiálním questu, takže jsem se s řečenou změnou vlastně vůbec nesetkal. Prý ale v důsledku vede k tomu, že postavy dostávají expů víc: to se mi líbí, to bude mít každý radost (a moji héróové pracně „nahonění“ podle starého systému po zásluze klesnou v žebříčcích a zapadají prachem).
Rébus jsem si vyzkoušel jeden, zjistil jsem, že to jde naprosto mimo mě, a zůstávám u Hádanek. Tato změna je zřejmě trochu z nouze ctnost, aby se zvýšila chatrná čtenost místní knihovničky, na které více než čtenáři hodují myši a plíseň – ale své fanoušky si to třeba najde.“



Guner:

„Na Rébusy sa mi zatiaľ vždy podarilo odpovedať správne a je za to viac expov, takže je jasné, že sa mi to páči. Prídu mi oveľa ale oveľa príjemnejšie ako Hádanky, ktoré mi prídu dosť od veci. Za Rébusy som rád.
Čo sa týka expovania, tak si myslím, že presne toto portál potreboval. Je síce viac individuálne, každý PJ hodnotí trošku inak, ale je fajn, že sa po 3-4 mesiacoch v kľude dá postúpiť o ďalší level. 3x rýchlejšie postupy sú dobrým pokrokom, ale viac už by som to nezrychloval.“

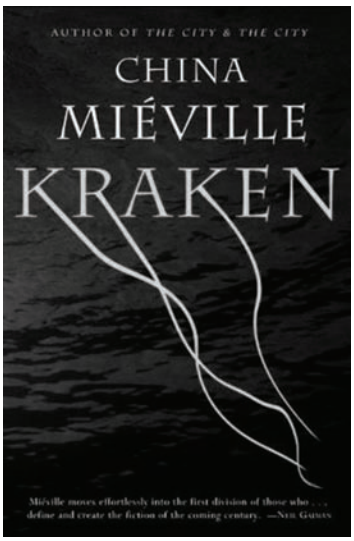
Chriss:

„Je pravdou, že po zavedení těchto novinek a jejich ozkoušení jsem došel k závěru, že jsem nejspíše staromilec a na nové si budu zvykat jen velmi těžko. Nové udělování zkušeností jsem očekával s nadšením a vcelku jsem se na něj těšil. I teď se mi líbí, ale možná mě u toho trochu mrzí ona malá informovanost a zmatečnost v tom, jak se na expování má pohlížet – jedni říkají to, druzí zase tohle, no hrůza. Už jsem si v tom ale našel nějaký řád a doufám, že podle něj jedu tak, jak by se mělo; snad jsem našel ten zlatý střed mezi dvěma verzemi interpretací.
O Rébusech jsem až do jejich vypuštění do světa vůbec nevěděl. Možná se o nich někdo z tvůrců zmiňoval a řekl mi, abych o tom nemluvil, ale to si nepamatuji… jak praktické, že? (*smích*)
Ale k jádru pudla – jak řekl Mofik, ne každému se Rébusy můžou líbit a ne každému sedne ten styl myšlení, který přitom musí vynaložit, a tak asi zůstanu u Hádanek od Vědmy. Každopádně v tom jde vidět opravdu hodně práce, a proto bych rád jejich práci veřejně pochválil.“

Elanius:

„Řekl bych, že nový systém expování v oficiálních questech je pro DA opravdu velmi silnou vzpruhou, a myslím, že díky němu nyní už bude více postav na vyšších úrovních. Bohužel s sebou toto změněné hodnocení přineslo také to, že pro test na oficiálního PJe je nyní nutné mít k dispozici dvojnásobný počet expů. Přitom však velké množství hráčů má kvůli malému množství oficiálních PJů a tím pádem i malému množství oficiálních questů jako jedinou možnost, jak udělat PJ test, nahrát potřebné expy v Hádankách a Rébusech (o kterých si myslím, že jsou také dobrým nápadem, někdo si alespoň přečte něco v Knihovně) a hodnocení v Hádankách se nijak nezměnilo, přičemž množství bodů v Rébusech není zas tak o tolik vyšší, takže z dlouhodobého hlediska můžeme očekávat úbytek oficiálních PJů, protože zatímco budou staří odcházet (kvůli práci, osobnímu životu, nezájmu o další hru…), nových bude jen málo. Proto by se měl značně zjednodušit test na oficiálního PJ.
Tady ovšem již také vyniká onen starý problém, kdy hráč v oficiálním questu napíše několik příspěvků a může si PJ test zkusit. Když se mu nepovede, znovu napíše několik příspěvků a může zkusit PJ test atd., zatímco běžný hráč musí shánět expy přes Hádanky a Rébusy, což trvá mnohdy i půl roku a nyní to bude trvat ještě mnohem déle. Jedinou útěchou pro takovéto případné zájemce o titul oficiálního PJe může být, že nyní již nejsou opatření kolem zkoušek na oficiální PJe tak tvrdá jako dřív, inu, oficiální PJové jsou potřeba. Jsou zde sice tací, kteří říkají, že než aby si zahráli ve třech oficiálních qestech s nezkušenými oficiálními PJi, raději si zahrají v jednom kvalitním, nicméně zatímco oni si v onom jednom kvalitním dobře zahrají, dalších dvacet schopných hráčů může jen přihlížet.“

China Miéville – Kraken

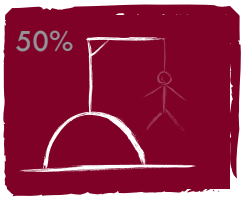


V ulicích Londýna se chystá krakenokalypsa!

Miéville je bezsporu jedním z předních autorů žánru new weird, což dokazuje i slušná řádka různých ocenění, která má za svá díla na kontě. Ani Kraken ze škatulky příliš nevybočuje – je novátorský (new) a víc než dost podivný (weird). Navíc se dá přiřadit ještě do podškatulky urban – celý se totiž bez výjimky odehrává v městském prostředí.

Příběh se dá popsat ve dvou jednoduchých větách: z vědeckého ústavu v Londýně někdo za velice podivných okolností ukradl obrovskou krakatici. Okamžitě začíná probíhat vyšetřování a Billy, pracovník onoho výzkumného ústavu, se stává centrem dění. Na první pohled se může zdát, že se vlastně jedná o jednoduchou detektivku, ale to by nesmělo jít právě o Miévilla.

Billy se stává pomyslným okem hurikánu – on sám je do věcí zapleten, aniž by měl nejmenší tušení o souvislostech. Vír kolem něj pak postupně přináší podivný tříčlenný policejní vyšetřovací tým, velmi zvláštního muže s tetováním na zádech, bizardní zabijáky, kteří mají na Billyho spadeno, a velké množství všemožných kultů, přímo či nepřímo spojených s ukradeným krakenem. Většina postav je dost originální, takže doufám, že laskavý čtenář recenzentovi pro jednou promine, když o nich neprozradím víc – nerad bych kazil překvapení a požitek při čtení knihy. Je tedy jasné, že se Billy brzy dostane do víru bojů různých církví, kultů a dalších různorodých krakeno-chtíčem motivovaných skupin. Londýn je ve válce a Billy hledá spojence a úkryty v jeho zákoutích, a samozřejmě také pachatele bizardní krádeže. A v celém městě je naopak jen velmi málo lidí, kteří nehledají Billyho, protože on by měl být klíčem ke všemu – tito lidé se nebojí využít všech dostupných prostředků, od „klasického" stopování až po hledání prostřednictvím grifování (což je v této knize ekvivalent magie). A jak se zdá, události spějí ke svému neodvratnému konci – apokalypse!



Bohužel, přes nesporné kvality knihy má Kraken i dost slabin. Tou největší je především tempo děje – kniha se vleče a tak trochu připomíná sopku před výbuchem. Čtenář tuší, že pod povrchem se dějí převratné změny a vše vře a klokotá, ale děj samotný je poklidný a nikam nespěchá, a to bohužel ani při gradaci celé knihy a závěrečném rozuzlení (ačkoli upřít tempu v průběhu knihy mírnou akceleraci by bylo nefér). Druhou slabinou, která může odradit nejednoho čtenáře, je dosti specifický a obtížný jazyk, kterým je kniha napsána. Opravdu se nejedná o odpočinkovou četbu do vlaku či autobusu, na to s klidem zapomeňte. Obtížnosti při čtení knihy přidává i mírná nepřehlednost s ohledem na provázanost jednotlivých událostí, díky které může méně pozorný čtenář chvílemi ztrácet nit. Dalším problémem je ne zcela podařený překlad – překladateli sice nelze upřít snahu, ale bohužel se mu nepodařilo tento specifický text plný slangových výrazů správně uchopit, a tak některé pasáže působí dost toporně a zvláštně.



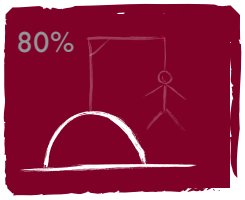
Pokud se rádi necháte uchvátit poryvy fantazie a unášením na vlnách fascinace obyčejnými věcmi, které získávají zcela nové rozměry, jste ochotni prokousat se dost nepřehledně, skoro až zmatečně napsaným románem plným zápletek, konspirací a obratů až k samému závěru, pak je Kraken určen právě vám. Pokud ovšem patříte do kategorie čtenářů odpočinkové literatury, pak nelze než varovně zdvihnout ukazováček a zavrtět hlavou.

DeathSpank

Hra, která vás naučí sekat kvanta nepřátel na kousíčky s úsměvem na rtech a jistotou mlýnku na maso.



Z pera Rona Gilberta, autora legendárního Monkey Islandu, nedávno vzešla nová akční RPG hra s příznačným názvem DeathSpank. DeathSpank patří k oddechovým titulům a je šířený výhradně online pomocí digitálních obchodů, jako je například Steam. Fantastický svět této hry nabídne nenáročnou zábavu téměř pro každého, začínajícími hráči počínaje a pamětníky a veterány konče. Kdo zná staré Monkey Islandy a Gilbertovu pověst pošahaného vtipálka, nejspíš už tuší, že ve hře nepůjde o nic vážného…
Jestli jste si někdy při procházení temných a vlhkých dungeonů a sbírání roztodivných předmětů upadajících zabitým monstrům od huby říkali, že to tvůrci nemůžou myslet zcela vážně, že tu zkrátka chybí trocha nadsázky a srandy, pak je DeathSpank hrou právě pro vás. Vtip, nadsázka a všudypřítomné parodování RPG žánru je ústředním motivem této hry. Hlavní hrdina se v několika situacích dokonce nestydí parodovat sám sebe. Zároveň nečekejte žádné složité herní mechaniky, náročné výzvy nebo grafické orgie. Hra je především o zábavě v tom nejztřeštěnějším slova smyslu.



Příběh

Příběh hlavního hrdiny DeathSpanka, proslulého ochránce spravedlnosti a potírače zla, vypráví o svízelném pátrání po předmětu nedozírné moci, známého pouze jako „the Artefakt“. Ačkoli si nikdo není jistý tím, co Artefakt vlastně umí, málokdo pochybuje o jeho moci přesahující jakákoli měřítka ultimátních artefaktů známých z jiných her.
Aby to DeathSpank neměl tak jednoduché, na stopě Artefaktu je i prohnilý Lord von Prong. Zhýčkaný anorektický antagonista s perfektně upraveným účesem, který drží za každého počasí, a ztrhaným miniaturním jednorožcem mezi nohama.

DeathSpankova pouť vás zavede hluboko do světa démonů, nemrtvých, obrů, dvouokých kyklopů, krvelačných poníků i spousty jiných magií narušených stvoření. Do světa, kde nic není tak jak by mělo být. Kde zlotřilí padouši namísto princezen unášejí nebohé sirotky přímo ze sirotčinců, starostům namísto obecného blaha záleží na dobrém PR a vysloužilí hrdinové posílají mladší kolegy získávat jejich zapomenuté achievementy.
Bradatý DeathSpank je naopak ztělesněním rádoby dokonalého hrdiny. Nechybí mu hluboký heroický hlas, přehnaná sebedůvěra ani vytrénovaný smysl pro naivní vnímání okolního světa. Jeho okázale kýčovitá a těžce ironická mluva, hrající na struny snad všech profláknutých klišé, vás v pravidelných intervalech donutí vyprsknout smíchy. Úsměvné vystupování i vzhled hlavního hrdiny navíc dokreslují jeho vláčné pohyby, vzdáleně připomínající chlupáče z Muppet show.



Grafika

Jedním z mála šťastlivců, kteří se s DeathSpankem nemusí utkat tváří v tvář v předem prohraném souboji, bude vaše grafická karta. Hra není nikterak náročná a po stránce grafiky si s ní poradí i starší nebo kancelářské počítače. Neznamená to však, že by vizuální stránka hry nestála za to. Svět DeathSpanku připomíná malá dětská divadýlka, má podobu nekonečného hrbolatého válce, na němž volně postávají kreslené 2D kulisy stromů, kadibudek, domečků, krypt a jiných objektů okolního prostředí. Mezi kulisami pak volně pobíhají NPC a skupinky nestvůr. Kreslená grafika je přitom velmi stylová a příjemná na pohled. DeathSpank je jednou z mála her, které víc než na počet polygonů sází na nápaditost a zajímavé podání.

Hraní

Nápaditost tvůrců se značnou měrou projevuje i v soubojích. V první řadě si určitě všimnete pochybných kousků DeathSpankova arzenálu, jako jsou kladivo s okovanou botou na topůrku nebo automatický metač slepic. Zajímavé jsou ale i soubojové mechaniky. Hrdina může v boji používat nezávisle na sobě dvě zbraně. Na výběr jsou přitom jak zbraně chladné, tak i střelné. Každá z nich disponuje normálním útokem a někdy přidává i speciální sekundární „zásah spravedlnosti“.
DeathSpank má k dispozici tři základní akce - konkrétně obranu, útok první a útok druhou zbraní. Jednotlivé útoky lze spojovat do útočných komb, které vzájemně násobí údery uštědřené příšerám. Při správném použití krytu navíc získáváte energii spravedlnosti, která odemyká mocné sekundární útoky. Z jednoduchého systému o třech tlačítkách tak tvůrci vyždímali téměř maximum.

Co se nepovedlo

Ani DeathSpank se nedokázal úplně vyvarovat klasickým problémům všech akčních RPG. Nejslabší stránkou je jednoznačně neustálé obnovování příšer. Kydlit ta samá monstra několikrát dokola člověka po chvíli omrzí a hra se tak stane trochu fádní. V podstatě stejný problém má i nabídka questů, která se navzdory své početní bohatosti zakládá na dvou, maximálně třech šablonách typu dojdi, vymlať a přines. Dalším kamenem úrazu jsou často opakované vtípky, které časem ztrácí na vtipnosti a začínají být až trapné.

Kam dál?

Záhy po dokončení hry vyšlo její rozšíření nazvané DeathSpank: Thongs of Virtue, ve kterém se hlavní hrdina vydává napříč časem až do zákopů moderního bojiště, kde ověšen zbrusu novou výbavou prochází zcela novým příběhem. Herní doba druhého dobrodružství by se měla pohybovat okolo patnácti hodin, původní hra tak nakyne zhruba o polovinu.





„Žiju i jiný život než ten na DA, tak mi dejte pokoj!“

aneb syndrom vyhoření

**Opět je třeba připomenout si, co je DarkSide zač.
Je to zamyšlení se nad různými otázkami, které provází DA.**

Nedávno byla zvolena nová adminka pro SingleQuesty, Astrailen, jejíž nick dominuje i v jiných funkcích. Nešlo si nevšimnout některých negativních ohlasů, které hořely pochybností. To, zda jsou oprávněné či ne, ukáže čas, to není předmětem tohoto článku. Je to spíš pootevření rozkošných dveří další z mnoha třináctých komnat online hraní. Pochybuji, že se tu najde jediný člověk, který se s podobnou větou, jež svítí v názvu článku, ještě nikdy nesetkal. Někdy je toho hodně, online hraní a nuda jsou nejčastější startéři tzv. syndromu vyhoření v našem pojetí.



Syndrom vyhoření je v dnešní době dost často omílané téma, protože dnešní život a možnosti lákají ke zkoušení a poznávání nového s pocitem, že je všechno možné a svým způsobem dosažitelné. Ale není. Prostě přijdou věci, které ani nemusíme ovlivnit, a najednou se náš domeček z karet hroutí a hroutí a my to zkoušíme nějak zastavit či zpomalit. Jistý pan Rush jej definuje jako „druh stresu a emocionální únavy, frustrace a vyčerpání, k nimž dochází v důsledku toho, že sled (nebo souhrn) určitých událostí týkajících se vztahu, poslání, životního stylu nebo zaměstnání dotyčného jedince nepřinese očekávané výsledky“.

Syndrom vyhoření má několik částí: Nadšení, stagnaci, frustraci, apatii a pak nastává syndrom vyhoření. Pokud byste chtěli víc cool termíny, je tu popis od Christin Maslach: idealistické nadšení a přetěžování, emocionální a fyzické vyčerpání, dehumanizace druhých lidí jako obrana před vyhořením a terminální stádium. Tak co, už se v nějaké fázi vidíte?

Ještě ne? Dobrá, tak se pojďme podívat na zoubek jednotlivým fázím.

Nadšení

To si asi každý dokáže představit, nadšení z názvů questů, nadšení z možností virtuální hry, zlepšení vlastního stylu. A tak dále…

Stagnace

Hraní se vám začne pomalu vymykat z rukou. Žádosti PJe či hráčů o další příspěvek vás pomalu ale jistě iritují a připomínky jsou něco jako bodnutí velmi obtížným hmyzem. Přesto je tu stále snaha udržet si quest i za cenu jistého znudění, zaťatých zubů či lehce negativní atmosféry na fóru. I vy v téhle fázi jistě cítíte, že všechno není tak úplně v pořádku.

Frustrace

DarkAge jako by změnilo svůj vzhled. Čím dál tím více člověk naráží na věčně nespokojené trouby, kteří ho neobohacují. Nepřináší nic zajímavého, jen žvatlají, kecají a blábolí. Pohádat se není tak těžké a k tvrdým soudům stačí relativně málo. DA se stává oázou zklamání, přichází otázky „proč jsem sem lezl/a?“ či „stojí mi to za to?“ nebo také i něco peprnějšího… Zdá se vám, že každý po vás něco chce a vy abyste u všech těch restů strávili přinejmenším pár hodin!

Apatie

A najednou se to NĚKDE zlomí, proč ty věci dělat?! Vždyť je to dobrovolné, ne? To, že JÁ tomu věnuji čas, je MOJE rozhodnutí, stejně jako to, že tomu čas nevěnuji. Máte toho prostě moc, a tak se snažíte dělat jen to nejnutnější a zbytek přehlížet. Proto je vám nepříjemné potkávat PJe a hráče, protože to oni by mohli nenápadně zavést konverzaci na téma chybějící příspěvek.

Syndrom vyhoření

Naprosté vyčerpání. DA, co to je DA? Logout, čau. Týden, měsíc… pauza. Jop, proč ne. Už nemůžete…

Nemůžu vám přesně říct, jak se tomu dá bránit, protože to není tak jednoduché. DA je zábava, pokud ne, je to problém, protože syndrom vyhoření se většinou přičítá nějakým pracovním machinacím, o zábavě tu nikdo nemluví. Takže… asi DA prostě jenom berete moc vážně. :o) Také tu bude onen problém s velkýma očima. Neberte si moc questů. Já vím, dost jich prostě nejede nebo jedou hodně pomalu, ale to, bohužel, neznamená, že až se rozejdete s přítelem/kyní, dostanete špatné známky, přijde zkouškové či povodně, že se ta dobrodružství zase nerozjedou.

„Non omnia possumus omnes.“ – Nemůžeme všichni všechno.

A tak to je, bylo a bude. Je to jenom hrozně nefér vůči ostatním, takže vás DS tímto prosí, až budete ve fázi frustrace, nechte si své naštvání pro sebe a pokuste se co nejrychleji přejít do fáze apatie, aby vás ti tvrdší hráči mohli v klidu opustit a ti přísnější PJ nakopnout do zádele.

A opět připomínám, pokud máte nějaké zajímavé téma, které by mohla DS zpracovat, ozvěte se. Asi budete první! :o)



O prasátkách



Krátké Vědmino vyprávění o mirroráckých prasátkách, nedávno uveřejněné na jejím fóru, vzbudilo velký ohlas, proto jsme se jej rozhodli zvěčnit i na stránkách našeho časopisu. Přejeme příjemné čtení.

Daleko za městem, mezi mlhami, v místech, kam se ani ti nejodvážnější bez důvodu nevypraví, žili dva zapomenutí duchové, Marcipán a jeho družka Marcipaní. V chatrči, ukrytí před okolním světem, stranou městského shonu, zde sdíleli svou sladkou lásku.

Neměli děti, neměli přátele a nezvali návštěvy. Byli šťastní jen sami dva, až do chvíle, kdy se Marcipaní z ničeho nic vytratila, aby se znovu narodila na jednom ze skutečných světů.

Opuštěný Marcipán se po jejím odchodu stal noční můrou celého mlžného města. Změnil se v odporného Šotka, jehož posláním bylo kazit ostatním duchům DarkAge jakoukoli radost. Vymyslel spoustu radostkazů a každý lichý den je důkladně rozmístil po celém městě. Jeho největším vynálezem se však stala důmyslná síť zavěšených zrcadel, která mu umožňovala veškeré způsobené příkoří sledovat z bezpečí zapomenuté chatrče za městem.

Řádění Zrcadlového Šotka nemělo konce a všichni, kdo se ho pokusili zastavit, skončili stejně: Marcipán, vědom si díky zrcadlům každého nebezpečí předem, je proměnil v bezduchá marciprasátka a uvěznil je v malé ohrádce nedaleko domku.

Jednoho lichého dne zabloudil Šotek až do útrob Knihovny. Nastražil radostkazy přesně tak, jak měl ve zvyku, při odchodu ale narazil na podivný list papíru – zapomenutou stránku poletující ve větru, která skoro jako by do Knihovny ani nepatřila. Byly to vypečené Pohádky krollí babizny (DM 1/2009).

Marcipána tenhle kousek papíru uchvátil. Cestou domů ho několikrát pročetl, po příchodu do něj připsal několik tiskových chyb a smál se nad ním až do pozdního rána.

Nově objevená záliba ve čtení Šotka docela změnila. Namísto radostkazů teď věnoval veškerou svou energii záškodnickému přepisování písmenek a výrobě tiskových chyb v Knihovně.

Vyrážet každý den do města, kde ho ostatní neměli zrovna dvakrát rádi, nebylo pro Šotka příliš pohodlné a ani bezpečné, proto přestavěl svou skromnou chaloupku. Chlívky proměnil v kanceláře a po cestě do města nastražil nejsladší z marciprasátek, aby do nich nalákal první mlsné pisálky. Tak vznikla první redakce a vzápětí i první číslo časopisu DAily Mirror.

Šotek se od té doby dál vesele vyžívá v rozsévání tiskových chyb DAily Mirrorem, zatímco redaktoři potajmu sledují dění ve městě sítí zavěšených zrcadel, píší své články a těm, kteří si to zaslouží, rozdávají zbylá mirrorácká prasátka.



Zrcadlový Šotek:

„Odporný Šotek…
Já se snad začnu zelenat!
Takové lichocení!“