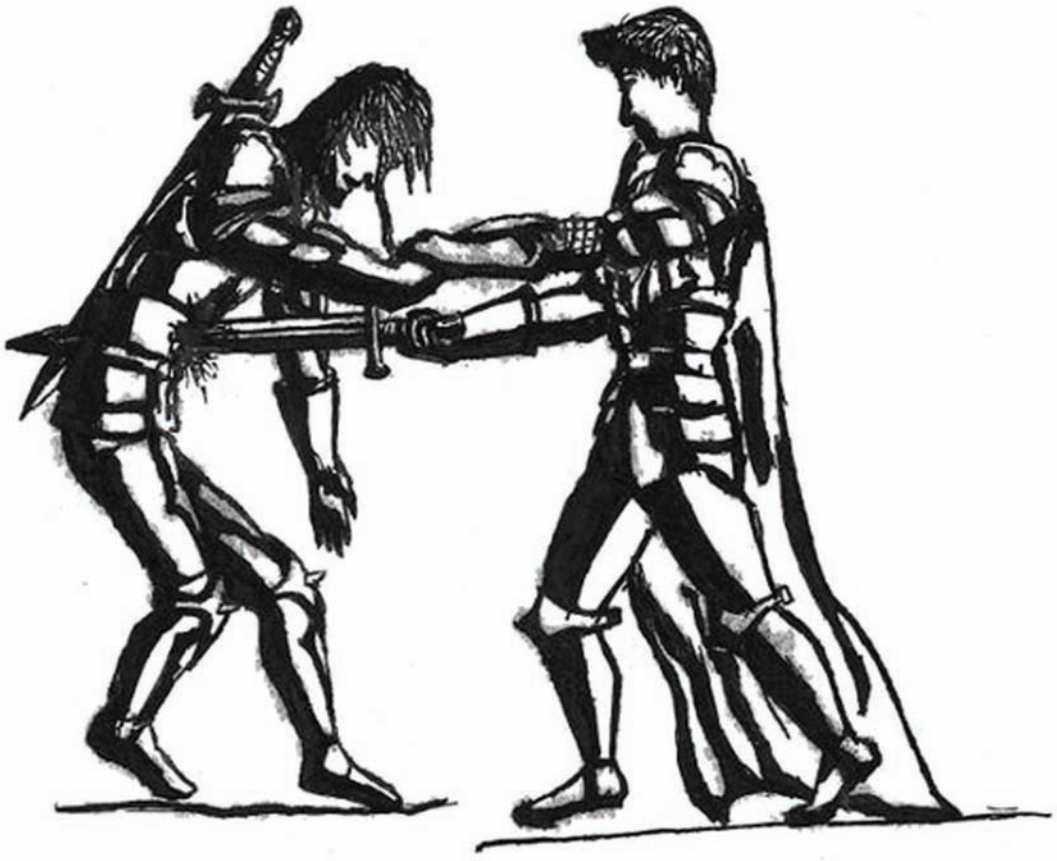
Ukázkový quest
Rozhovor s Kolapsem

měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz
30. května 2011, ročník 3, číslo 5



Obsah:

Ukázkový quest 4
Jakub.s

Jazykový koutek 4
Don Simon

Petr Heteša – Ruská ruleta 5
Matob

Rozhovor s Kolapsem 6
Falianne

Jarní Showtěž aneb výš a dál, milé DA! 9
Pavettka

Historický víkend 11
Falianne

Slavnosti pětilisté růže a Erien (Zlenice) 11
Pavettka

Hold Mirroru

Jakub.s

Úvodník poskytuje mnohdy dobrou příležitost vzdát redaktorům a dalším osobám, bez kterých by to zkrátka a dobře nešlo, hold. Nebo snad holt? Jak je to správně, to se dozvíte v premiéře Jazykového koutku. Za zmínku stojí i fakt, že své reprízy se dočkají i znovuzrozené rozhovory. Falianne vyzpovídala jednoho z účastníků soutěže o post administrátora přes SingleQuesty, Kolapse.

Jak jste si jistě všimli, jaro je v plném proudu, zato Jarní soutěž o nejlepší povídku už skončila. Jedna z účastnic, Pavettka, vám ve svém článku podá svůj pohled na jádro věci, a to bez cenzury!

Dále se dočtete něco málo o změnách v Ukázkovém questu a o připravované soutěži, která s inovacemi rukověti správného PJe souvisí; při listování Mirrorem můžete narazit i na další skvělou recenzi z pera Matoba. Dobrodruhy pak možná potěší několik tipů na červnové akce.

Zkrátka a dobře, pusťte se do čtení, protože tentokrát to stojí za to, a těšte se na příští číslo, poněvadž v něm možná poteče i krev…

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Angeluss


Teranell


Matob


Falianne


Enefa

Ilustrace na obálce: NinrichI.
Autoři textů: Don Simon, Falianne, Jakub.s, Matob, Pavettka
Korektury a editace: Teranell
Sazba a grafická úprava: Enefa
Ročník třetí, číslo 5.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 30. 5. 2011.

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

Ukázkový quest

Úpravy Nápovědy, změny v modulu postav, nový kabát osobních deníků – to je jen několik položek z výčtu věcí, které jsou na DarkAge novinkami.

Většina těchto „vychytávek" slouží ke snazšímu zorientování nováčků na serveru, ale i pro větší spokojenost ostřílených uživatelů a vylepšení uživatelského rozhraní webu vůbec. Jak jste asi postřehli, nedávno došlo k výše zmiňované změně v modulu postav a ke zdokonalení správy osobních deníků. Pokud jde právě o postavy, nyní mají obzvláště benjamínci našeho serveru skvělou příležitost pro to, aby se ty své naučili snáze tvořit. V Ukázkovém questu totiž nově najdete osobní deníky jednotlivých postav. Nejpodstatnější novinkou je asi vytvoření historií, charakterů a vzhledů jednotlivých hrdinů. Díky tomu mohou zejména nováčci snáze pochytit ono „know-how".

Možná hledáme právě tebe!

Ti pozornější z vás si možná všimli, že hobita Jarvika změny minuly. Jeho historie je stále nejasná, charakter můžeme odhadovat jen z jeho jednání. Ba co víc – nevíme ani to, jak náš rek vypadá!
Důvod je však víc než prostý. Autorem Jarvikova „profilu" se už brzy stane jeden z vás, uživatelů DarkAge. Zanedlouho bude totiž oficiálně vyhlášena soutěž o nejlepší postavu, přičemž vaším úkolem bude zpracování Jarvikovy historie, vzhledu i charakteru, dále pak vytvoření jeho inventáře a dalších detailů. Vítěze určí několikačlenná, která z došlých prací vybere tu nejlepší a náležitě ji ohodnotí. Vězte, že odměna bude rozhodně stát za to!

Soutěž o avatary

Sardel a Amarin stále nemají vhodný obrázek v inventáři. Pokuste se vytvořit pro ně avatar, který přesně odpovídá postavě. Vaše výtvory čekáme na mailu DAily Mirroru. Odměna výherce ani zúčastněné nemine.



Jazykový koutek

Don Simon



Každý den jsem na DarkAge nucen číst desítky až stovky příspěvků. Ne, že bych si stěžoval. Je to součást role, kterou jsem si sám zvolil, a umožňuje mi to být v kontaktu s tím, co se na serveru děje. Bohužel se při tom pročítání stále setkávám s nemálo prohřešky proti naší mateřštině, a co hůř, některé z nich se neustále opakují. A vzhledem k tomu, že stokrát opakovaná lež (v tomto případě chyba) se stává pravdou, začínají se šířit po DA jako mor. V této nové, nepravidelné rubrice bych se tedy chtěl alespoň těm nejhorším z nich věnovat.

Hold nebo holt?

Při snaze o spisovnou češtinu to někteří z nás přehánějí a vytvářejí „hyperspisovné" tvary, které nedávají smysl. Podobně, jako se v jedné známé pohádce o pejskovi a kočičce Pejsek podepsal „Písek" (zní víc spisovně, že?), používají někteří z vás slovo hold tam, kam patří slovo jiné – holt. Problémem je tu zřejmě i stejná výslovnost. A jaký že je tedy mezi těmito dvěma slovy rozdíl?

Slovo **hold značí poctu**, **projev úcty**. Můžeme tedy vzdát hold svému králi (tj. složit mu poctu) nebo můžeme holdovat alkoholu.

Slovo **holt je naproti tomu významově shodné se slovy prostě**, **jednoduše**, **zkrátka** – je to jakýsi povzdech. Najde své uplatnění ve větách jako „Tak to holt budeme muset udělat sami" nebo „Holt už je to tak".

Pevně věřím, že teď už je vám rozdíl mezi významy obou slov zřejmý. Dávejte si na ně tedy pozor a těšte se na další vydání jazykového koutku.

Petr Heteša – Ruská ruleta

I v krematoriu může být pořádně živo a veselo!

Petr Heteša je za posledních pár měsíců velmi spisovatelsky plodný – po Nevermore Baltimore a tetralogii Cybrain, která vycházela na pokračování jako knižní příloha časopisu Pevnost, přichází s další knihou, nesoucí název Ruská ruleta (a to prý nakladatelství zaslal asi čtyři další rukopisy, které jsou připraveny v brzké době k vydání).

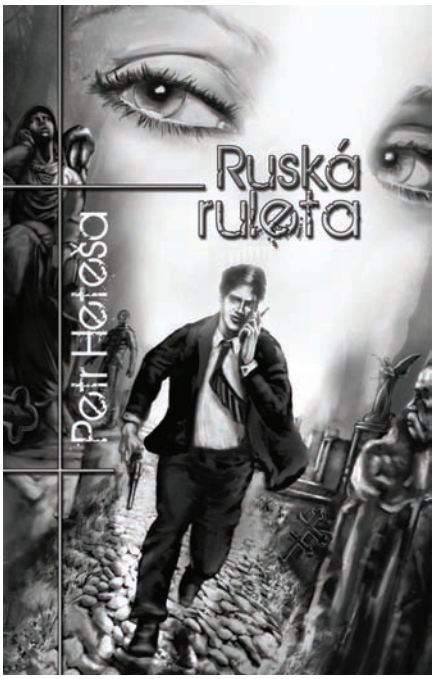
Zápletka je poměrně jednoduchá – z krematoria se začnou ztrácet mrtvá těla, a tak je na jeho řediteli Igoru Gromském, aby objasnil, co, proč a hlavně jak se to sakra stalo! Vzhledem k tomu, že se o tom píše v předmluvě, bude s těmi ztracenými mrtvolami zajisté ještě nějak souviset soška tříhlavého Kerbera, o čemž Igor samozřejmě nic neví (zřejmě předmluvy nečte). A aby nebyl všem lapáliím konec, objeví se mrtvola, která v krematoriu přebývá…

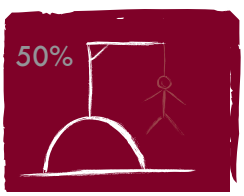
První polovina knihy je vyplněna svižným pátráním plným humoru a nadsázky, ale čím víc se blíží Igor vyřešení záhady, tím víc celá zápletka úpí. Přibývá teorií, spekulací a celé rozuzlení je neslané nemastné a zanechává mnoho otázek a otevřených dějových linek. Takže z dobré detektivky se nakonec vyklube zakuklená scifi (ale to vlastně není tak úplně jasné), která se prošla kolem několika hororových a akčních knížek a lehce k nim přičichla. No jo, jenže když chrlíte romány jeden za druhým, tak kde má člověk pořád ty skvělé a originální zápletky brát, že?

Jednoznačným plusem je prostředí, na němž se autor doslova vyřádil. Celá kniha se odehrává v Moskvě a Heteša se nebál podat ruské lidi tak, jak si je našinec představuje. Kniha je napěchovaná tupými ruskými byrokratickými úředníčky, ke kterým stráží cestu naopak docela milé (a mnohdy i přitažlivé) sekretářky. Nemůžou chybět nezbytní mafiáni s mizerným vkusem v oblékání a samozřejmě prostí lidé, kteří se dívají na svět s nesmírným gustem a neutuchajícím nadšením, převážně přes dno panáka s vodkou. Humor a ironie se proplétají celou knihou a dávají jí velmi osobitý ráz, který nejednoho čtenáře pobaví.
Typizace postav je bohužel i kamenem úrazu, neboť když se postavy chovají přesně tak, jak od nich čtenář očekává, nemají moc čím překvapit. Kromě toho se Heteša dívá na svět Gromského očima dost stereotypně – muži jsou poměrně nezajímavými objekty, ale u žádné ženy v průběhu knihy neopomene popsat, jaké má vlasy a také prsa (a možná i barvu očí, když stojí za zmínku). Vzhledem k tomu, že většina žen má prsa úctyhodných rozměrů, může si nepozorný čtenář místy připadat jako při čtení nejnovějšího bestseleru Přemka Podlahy zaměřeného na chov koz a pěstování melounů. Kromě toho také všude pobíhá spousta buršů – bůhvíodkud Heteša to slovo vylovil, ale opakuje se už v několika jeho dílech a postupem času začíná být v textu poměrně rušivé (čti otravné).

Pokud jste ochotni obětovat pár hodin času na čtení v autobuse nebo vlaku, nenechte si Ruskou ruletu ujít. (Ne)pointa vás možná trochu zklame, ale jako oddechové čtení je tato knížka ideální. Navíc se určitě skvěle pobavíte, užijete si něco málo lehké erotiky a na konci prostě knížku odložíte s mírně rozpačitým pocitem. Nic víc, nic míň.







Rozhovor s Kolapsem

Po delší odmlce se na scéně opět objevuje další, dlouho očekávaný rozhovor, tentokrát s Kolapsem. Nenechte si ujít příval poutavých informací a nečekaných odhalení. Přejeme příjemné počtení.

Tak Tě tady, Kolapsi, pěkně vítám. Mohl bys nám pro začátek říci, s kým máme tu čest a jak ses vlastně dostal na DA?
Na DA jsem se vzal prostě tak, že jsem přešel ze serveru zvaného Torch, podobně jako zakládající členové. Registroval jsem se první den, co byla spuštěná registrace, jakmile jsem se vrátil ze zakládajícího srazu DA v Olomouci. Kdyby tě náhodou zajímalo, jak jsem se seznámil se zakládajícími členy DA, tak to bylo jednoho březnového pátečního odpoledne (tuším, že 12.) roku 2004 v Praze na Václavském náměstí „pod ocasem". Odtud jsme se přemístili do baru zvaného Bony a Klid. Ještě téhož večera jsem se dohodl s Don Simonem, že mě vycvičí na PJe. Na DA jsem si pak z vlastní vůle výcvik zopakoval, tentokrát pod vedením Sheinky.

Povíš nám o sobě něco víc? Třeba jak se jmenuješ, co studuješ, kde pracuješ…
Pocházím z malé vesničky v severovýchodních Čechách. Jednou jsem tam také zkusil pořádat sraz. Byl plánovaný do rybářské chaty ve vedlejším městečku, s kapacitou dvacet lidí. Původně se i těch dvacet lidí přihlásilo, ale postupně účast rušili, až jich zbylo jen sedm. Sraz se tedy nakonec přesunul k nám domů. Od té doby už jsem se o žádný další nepokoušel.
No, ale zpět ke mně. V říjnu 2001 jsem přijel do Prahy za studiem. Studoval jsem matfyz. Ten jsem po velkých „bojích" skončil loni na podzim. Už při studiu jsem se živil finančním poradenstvím a dělám to dosud. Všichni, co mě znají, se nejspíš shodnou na tom, že jsem člověk, co spíš poslouchá, než aby mluvil. Ještě mi jakž takž jde rozhovor ve dvou lidech, ale jak jich je víc, tak nějak nestíhám :-D Na první pohled to může vypadat jako arogance, ale těch pár, co jim stálo za to mě poznat blíže, ví, že opak je pravdou.

Když na mě na nějaké stránce vyskočí slovo „kolaps", začínám se děsit, co se zase stalo. Co Tě dovedlo k tomu, dát si zrovna takovýto nick?
Asi tě zklamu, protože je to poměrně prosté. Když jsem nastupoval na univerzitu, byl mi podle jména,



ročníku a studijního programu přidělen login kolap1am. První rok na univerzitě jsem často navštěvoval počítačovou učebnu, a když se mě nějaká hra poprvé optala na jméno herního účtu, nenapadlo mě nic lepšího než Kolap. Později jsem si do počítačové variace na sběratelskou hru Magic the Gatering vytvářel svůj balíček a nazval ho Kolap's Artefact. Když jsem se pak registroval na Abarin, Andor a Torch, apostrof jsem vynechal a Kolaps byl na světě.

O fantazácích se říká, že jsou divní. O matfyzácích se zas povídá, že ve skutečnosti přiletěli z nějaké cizí planety. Ty patříš v podstatě do obou skupin. Myslíš si o sobě, že jsi „divnej mimozemšťan", nebo se řadíš spíš mezi „normální" lidi?
Normálnost je subjektivní vlastnost. Nedá se o ní rozhodnout, dokud nestanovíš nějakou normu, podle které ji hodnotíš. Ve chvíli, kdy ji stanovíš, máš hned výsledek. Ti, co normě vyhovují, jsou normální, ti, co ne, nejsou. Prosté a jednoduché.
Já osobně se snažím žádné normy nestanovovat a brát každého, jaký je. Takže vlastně za normu volím jeho běžné chování, jak jsem ho doposud poznal. Podle téhle normy jsem tedy úplně normální. Málokdy se totiž chovám jinak, než se běžně chovám. :-D

Jsi také docela známý tím, že se ve volném čase dost zajímáš o deskovky a účastníš se různých akcí, jako jsou třeba FFka. Jaká je Tvá nejoblíbenější hra a co Tě k hraní přivedlo?
No, ano. FF a PGF se účastním již několik ročníků v kuse. Také aktivně navštěvuji dva herní kluby a možná brzy přibude třetí.
Co se týče druhé části otázky, je toho spousta, co mohu říci. Snad se nebudeš zlobit, když začnu trochu oklikou. Tím, jak jsem se dostal na první FF.
Byl to FF roku 2006 a dozvěděl jsem se o něm na již zmiňovaném serveru Torch, od uživatele s nickem Simi. To je rodilý Chotěbořák a dlouholetý člen organizačního teamu FF.
K hraní DrD on-line jsem se dostal na sklonku roku 2003, kdy jsem byl

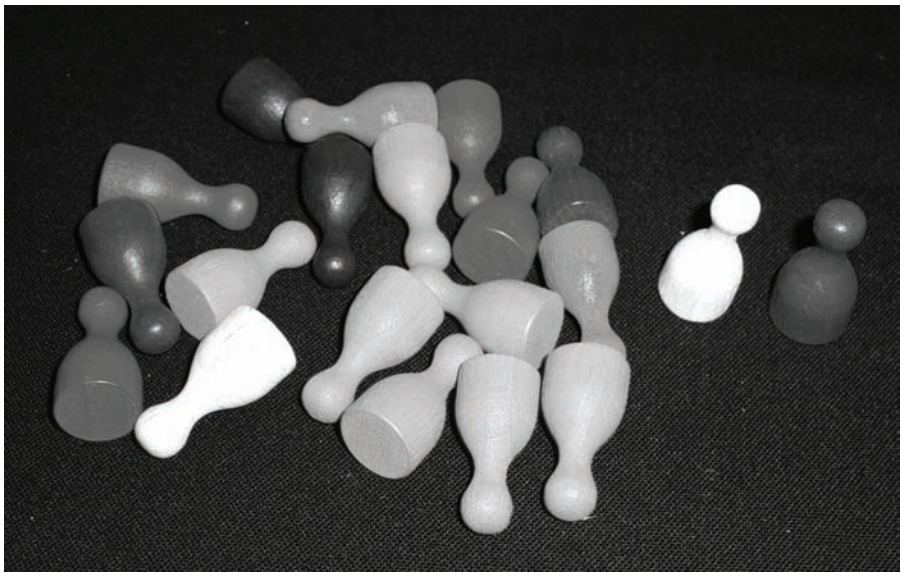


pravidelným návštěvníkem počítačové laboratoře na Trójských kolejích. Po roce a půl už jsem měl všechny tamější hry ohrané, a tak mě napadlo zadat to webového vyhledavače „DrD on-line". Torch byl jeden z výsledků hledání.
Co se týče záliby v hraní obecně, tak to mám už od dětství. Jelikož jsem červencovej, tak jsem ve svých šesti letech byl s rodiči u psychologa kvůli zvážení odkladu nástupu do školy o rok. Závěr byl takový, že jsem sice velice hravé dítě, což mi možná zůstane až do dospělosti :-D, ale odklad rozhodně ne, protože jsem taktéž velice inteligentní a už teď se ve školce nudím a lezu do učení staršímu bratrovi.
No a oblíbená hra? Vskutku nelehká otázka. Za 24 let hraní (ano, už ve čtyřech letech jsem se na jedné dovolené naučil od jakéhosi Němce hrát šachy) jsem poznal a vyzkoušel několik set her a na postu té oblíbené se jich vystřídalo hned pár desítek. Spíš bych se označil za takového experimentátora, co vyzkouší každou hru, vycucne z ní to nejlepší a přesune se k jiné.
Vyzdvihnout bych mohl třeba svou nejstarší deskovou hru 'Velká výhra'. Tu mám už od svých pěti let, přestože je 10+. První počítačová hra, kterou jsem hrál, je Fallout 1. Z moderních her byl první asi Bang. Kdybych měl oblíbenost měřit časem stráveným při hraní, tak by první pozici obsadila řada HoMM, ale to je hlavně díky své neuvěřitelné variabilitě.
V poslední době ale nad počítačovými hrami dominují ty deskové/karetní. Za všechny bych jmenoval Vládci podzemí, Through the Ages a Munchkin.
Sakra. Vybrat jednu prostě nejde. To je jako chtít po holce, aby vám řekla, které je její oblíbené tričko :-D.

Většina těch, kteří byli u počátků DAčka, v současné době zakládá rodiny a usilovně pracuje na tvorbě nové generace. Jak je to u Tebe?
No, u mě si na novu generaci budete muset ještě chvíli počkat. Navíc bych docela pochyboval o té většině. Z osmnácti uživatelů registrovaných před spuštěním registrace se co vím jedná o DonSimona, Sheinku a Raduleska. No, možná ještě Plysacka, ale stále je to dost málo na většinu.

Teď z jiného soudku. V soutěži o post admina přes SingleQuesty ses dostal až do první pětice, což je opravdu výborný výsledek. Mnohé jsi poté překvapil svým odstoupením ze soutěže. Na některých fórech se začaly objevovat ohlasy, proč jsi to neudělal dřív, když jsi takto „zbytečně zabral flek" někomu z těch, kdo o pozici administrátora opravdu stál. Prozradíš mi, proč jsi to udělal zrovna tak, jak jsi to udělal, a jak by sis představoval své budoucí působení ve světě DA?
No tak předně je třeba si uvědomit, že v okamžiku přihlašování jsem nevěděl, kolik lidí se přihlásí, ani jakým způsobem se mezi nimi rozhodne. Upřímně, tak hojnou účast jsem rozhodně nečekal. Hlavní důvod mé účasti byl takový, aby soutěž nevyhrál někdo se schopnostmi horšími, než jsou mé vlastní. Jak průběh soutěže ukázal, takoví nebyli čtyři. Ale to se ukázalo až po vyhodnocení čtvrtého kola. Odstoupení po čtvrtém kole bylo tedy logickým důsledkem. Právě tehdy jsem totiž dosáhl toho, s čím jsem do soutěže šel. Tedy, teoreticky jsem mohl odstoupit už hned po zveřejnění prací čtvrtého kola, protože už v tu chvíli jsem věděl, že schopnější lidi než já mezi zúčastněnými jsou, ale nemohl jsem přece Angelusse s Jajulenou ochudit o výsledek jejich práce.

Jak už jsi sám zmínil, v předposledním kole soutěže jsi představil příběh, který na DAčku rozpoutal vlnu zájmu, ne vždy v kladném slova smyslu. Byl to záměr? Chtěl jsi lidi šokovat a čekal jsi i záporné odezvy? Já sama se netajím tím, že se mi zpracování příběhu místy opravdu nelíbilo. Udělal bys to teď, když znáš reakce, třeba nějak jinak?
No, za prvé bych podotkl, že nápad na tento příběh nebyl z mé hlavy, ale přišel s ním Angeluss. S tímhle a dvěma dalšími, které se ale mně a Jajuleně zamlouvaly méně. Pravda je, že na výsledné podobě (Murhulusovo šišlání, obřadní jeskyně místo tábora, závěr, kdy se hrdina promění na démona) už jsem se



výrazně podílel i já. Jen motivy únosu a odpanění zajatkyně jsou původní a na jejich základě jsem všechno ostatní rozvinul. Ano, bylo jasné, že příběh staví na specifickém stylu humoru, který si najde své nadšené příznivce, ale i zaryté odpůrce. Jak už jsem napsal do komentáře na fóru, úspěchem pro mě je, že těch příznivců bylo přece jen o něco více. Ztotožňuji se s Angelussovým komentářem na pracovním fóru po zveřejnění výsledků, cituji: „Nakonec jsem radši za ten nejkontroverznější příběh, než kdybychom napsali něco standardního."

V současné době se začíná pracovat na výrobě SingleQuestů „ve velkém", zapojuješ se také? Pokud ano, kdo je ve Tvém týmu? Přiblížíš nám, na co se můžeme těšit?
Ano, zapojuji. Astralien pro mě vybrala roli testera v teamu s Gunerem a Ciri, takže zatím čekám, až přijdou s hrubou kostrou příběhu, abych mohl sám vyjet s připomínkami a předběžným rozčleněním do obrazů.

Poslední dobou se hodně věcí na DAčku mění, pro příklad uvedu snahy o zprovoznění modulu SingleQuestů či novou Verbířskou vývěsku. Na to se váže i moje další otázka: podle čeho si ty jako PJ a cvičitel vybíráš potenciální hráče a cvičence?
Hráče volím podle toho, jak se jejich postava hodí na danou roli a jak jsou schopní psát. V případě, že je neznám, je pak jediným měřítkem výše uvedeného historie a popis postavy, se kterou se mi hlásí.
U cvičenců je to podobné. Hodně přihlížím k úrovni questu, který vedou či někdy vedli. Pokud takový není, pak k jejich vyjadřování, obsahové a jazykové úrovni Havrana, kterým se mi hlásí, respektive zdůvodňují, proč bych měl ze zájemců vyprat právě je.
Nu, a ještě Tě zneužiji k jednomu oznámení. Hodlám požádat o založení nového výcviku, možná i dvou. Takže i v této věci mohou zájemci posílat své opeřence.

Z tajných zdrojů, které si nepřály být jmenovány, se ke mně doneslo, že jsi kdysi na jednom z prvních DAčkovských srazů vyhrál červenou kostku. Jak je tedy možné, že ji nevidím?
To je jednoduché. Mám ji doma na poličce. Je tři na tři centimetry velká, z červeného průsvitného plastu. Oka má dlabaná do půlkoule s průměrem tři milimetry a vybarvena bíle. V jednom vrcholu má provléknutý kroužek na pověšení.

Když už jsme u těch kostiček, chtěl bys do budoucna zvýšit svůj status PJje, třeba tak, aby ti červená kostička nezahálela doma a točila se místo toho vedle cvičitelské čapky?
Tady ani tak nejde o to, co bych chtěl, ale na co mám. Na červenou kostičku mi chybí dar improvizace a přebývá přílišné lpění na detailech a logice. Žlutou kostičku jsem měl a myslím, že zaslouženě. Ale přišel jsem o ni předloni v létě po období mého prvního studia na státnice v historicky prvním hlasování o snížení PJ statusu (a kostlivec je ze skříně venku :-D).

Na závěr mám otázku, která jistě všechny zajímá. Pojedeš v létě na Megasraz? Máš rád srazy? Myslíš si, že je důležité, aby se internetoví hráči scházeli i naživo?
Na sraz určitě přijet chci. Byl jsem přeci na všech (tedy kromě toho „nultého", který se kvůli počasí nekonal a byl nahrazen dvěma menšími srázky u Shadowa a u Dona). I když mi do toho zas může přijít práce jako do Ostrovského srazu.
Určitě se rád setkávám naživo. S tím souvisí i můj postupný přesun od počítačových her na deskové do herních klubů.

Děkuji Ti za čas věnovaný rozhovoru, za vyčerpávající odpovědi a do budoucna Ti přeji hodně štěstí jak ve světě DarkAge, tak i v tom reálném. :)

Jarní Showtěž aneb výš a dál, milé DA!

Dnes jen vodu, takže názory zde prezentované jistě budou střízlivé...

O soutěživosti by toho asi víc a líp řekl pan Darwin. Avšak nejspíš i pan Darwin by se chtě nechtě musel pozastavit nad DA. Soutěž může zdvihnout i zahrabat prestiž, zkrášlit image nebo prostě jen říct: „Jsem tu!“. Jenže na DA jako kdyby panoval úplně jiný názor a nádech na běh soutěží, který jsem doteď nepochopila.

Právě totiž proběhla jarní soutěž (hooorrray!), která se snažila odlepit z příslovečného fantasy stínu a protáhnout se až někam do steampunku, cyberpunku či scifi. Knihovníci se v zásadě překonali a za to jim dík. Alespoň, co se vyhlášení soutěže týče.

Problém nastal při samotném soutěžení. Zarabeth udělala dvě drobné chyby, za které se omluvila, což bylo to, že my s Nonsencem jsme se tak nějak setkali dvakrát a Harrietta šla do soutěže s povídkou, která nesplňovala žánr. Další chybkou bylo, dle mě, oddělení slovenských povídek od českých. Trvá to déle, všechno přečíst, ale byla by to výzva, možná by to i nalákalo víc čtenářů, kteří by si řekli „no co, tu půlku přelouskám a ta druhá se už bude číst lépe“. Anebo taky ne, na druhou stranu, dokud se to nezkusí, bude to samotné stále znít jako scifi.

Povídky byly psané naštěstí všechny narychlo, takže se nedá říct, že by byl někdo nějak vysloveně znevýhodněný. To samé i závěry, na kterých to bylo ještě mnohem více patrné, než na úvodech. To nás soutěžící srovnalo do latě.

Při soutěži jsme museli být hodní, očekávalo se od nás ctění svého spolupisatele, ačkoliv někteří z nás byli ze závěrů či úvodů trošku zklamaní. Myslím, že to bylo i tím, jak Zarabeth zdůrazňovala co nejrychlejší zakončení, které pak svádělo k zbytečné zkratkovitosti. Nemluvě o tom, že mám vážné pochyby, že mnozí na DA umí psát regulérní povídky, zblblí z miniatur a z úvodních příspěvků do questů. By mě zajímalo, kolik lidí tu aktivně čte knihy, když „to Kahunovo bylo moc dlouhý.“

Dalším z faktorů soutěže (a také zbraní ostatních soutěžících) jsou komentáře k dílům. V zásadě kritiky. Přišlo mi, že lidé neumí pojmenovat důvod svého známkování. Přeci jenom, pokud někdo napíše, že dílo je ukázka maniakálního znásilnění klávesnice, zneuctění žánru a oběť Bohům chaosu, nemusí ani známkovat a myslím si, že se ostatní nad tím zamyslí a tedy i to je může ovlivnit. Přišlo mi trošku smutné, že se ne všichni ze soutěžících vyjádřili k ostatním dílkům, a pokud, bylo to poněkud… mírné. Protože právě jejich kritiky by měly něco do sebe.

S velkou nelibostí nesu i fádnost hodnocení, které nabízelo hodnotit dílko třemi známkami, které mohly být opravdu zcela odlišné. Problém byl, že většina lidí přistupovala k dílku jako ke kompatibilní povídce, takže když už známkovali úvod a závěr odlišně, z konečné známky udělali průměr a tím třetí známku zabili. Vůbec nechápu proč. To už si rovnou mohla Zarabeth tu konečnou známku zprůměrovat sama, ne?

Soutěž neměla grády. Musela jsem se modlit, aby někdo něco k mému dílku vůbec napsal. A když už napsal, zdaleka ne vždy to bylo pro mě užitečné. Možná proto nechápu skryté a konečné hodnocení knihovníků, které bylo natolik suchopárné a průměrné, že jsem si říkala, že na TOHLE jsem si teda počkat fakt nemusela. Očekávala jsem nějaký podrobný komentář, který by opravdu mohl ovlivnit váhavce či vzbudit vzdor nebo výčitky u těch, co si ještě před okamžikem pevně stáli za svým. Prostě něco, co nenásilnou formou využije spektrum známkování a oddělí zrno od plev. Takhle mi to přišlo, že si řekli, že teda musí přidělit tolik a tolik jedniček, dvojek… Od knihovníků jako odporníků jsem čekala víc a zklamali mě.

Poslední korunu tomu dala Zarabeth, která napsala, že Knihovna na nějakou dobu se soutěžemi končí, aby vzápětí dodala, že minulá soutěž na tom vlastně byla úplně stejně. Bravo.

Co si z toho tedy odnáším?
Bylo super dokopat někoho jako je





Kahuna k tomu, aby ukázal, co umí. A krom toho jsme ho taky dokopali, aby na náměty té povídky vytvořil dobrodružství, které nese název Snatch. Oceňuji i přístup některých kritiků, kteří mě donutili zamyslet se a přiznat si vlastní chyby (s odporným odmítavým úšklebkem a vnitřním přislíbením osobní pomsty, samozřejmě).

Dokončování povídek, to byl také oříšek, který (alespoň u mě) vyžadoval přípravy a rozebrání předchozího textu na hlavní postavy, důležité reálie a tak podobně. Byla to pěkná výzva, která si vyžadovala jistou pozornost, nápaditost a především vžití se do jiného stylu. Nebo alespoň vymyšlení způsobu, jak onen styl nenápadně převést do stylu vlastního.

Také bych chtěla vzkázat Zarabeth, ať nehází flintu do žita a příště zkusí třeba zkopčit to, co mají na Andoru, tedy dát maximální počet úhozů a název (popřípadě první větu). Tím bychom zjistili, jaký styl nejvíc preferuje DA nebo alespoň uživatelé, kteří se nebojí soutěžit (o času na soutěžení nemůže být řeč, když některé povídky byly stejně dlouhé jako příspěvek do questu).

A protože na konci každé pohádky by mělo být moudro, tak:
"Epistula non erubescit." - Dopis se nečervená, tedy… U nás se říká, že papír snese všechno! :o)
Nu, a pokud byste chtěli, aby se DS podívala na něco, co vás na DA pálí, stačí poslat havrana.

Historický víkend

10. – 12. 6. 2011 Plzeň



Již tradiční akce, o které jistě slyšel každý obyvatel západočeské metropole. Nenechte se ale zmást, rozhodně není určena jen pro plzeňáky! Jako každý rok se zde představí mnoho šermířských, hudebních, divadelních či kejklířských spolků z celé republiky. Po několika letech se navíc slavnosti uskuteční v kulisách historického centra města.

Těšit se můžete například na večerní výpravné představení „Kujme pikle“ o císaři Rudolfovi a jeho radostech i strastech. Samozřejmě nebude chybět historický trh, ohňostroj či sobotní průvod a rej strašidel, který je sám o sobě nevídaným a v našich končinách ojedinělým zážitkem. Neváhejte a přijďte se i vy pochlubit svým historickým nebo strašidelným kostýmem, Plzeň čeká i na vás!

http://www.nadace700.cz/hv/

Slavnosti pětilisté růže

17. – 19. 6. 2011 Český Krumlov



Celý Český Krumlov se propadne do období renesance, doby posledního z Rožmberků. Přehlídka krásných sametových šlechtických šatů, chlapů v punčoškách a samozřejmě historické trhy. Spousta hudby (irská, středověká…), ovocné špízy polité belgickou čokoládou a trdelník.
Pokud máte kostým, který připomíná kostým historický, máte vstup do města zdarma. Průvod je velmi vymakaná záležitost. Špatně učesané slečny naženou k profi kadeřnicím, které jim účes upraví do renesanční podoby. Také se dbá na vzhled kostýmů. Můžete počítat i s rozdělením dle růží - kostýmy jsou ke každé rožmberské růži svým způsobem specifické.

http://www.ckrumlov.info/docs/cz/atr384.xml

Erien (Zlenice)

23. – 26. 6. 2011 Čisovice



LARP pro začátečníky, doporučuji sehnat si nějakou grupu a vyrazit! Co není zakázáno, je povoleno, takže to chce jenom zapnout fantazii. Doporučuji vám připravit si nějaký vlastní quest, abyste se mohli dobře zabavit. Štěstí je, že na Erien jezdí i velmi zkušení hráči, kteří nesobecky zabavují i začátečníky.
Pokud uvažujete o tom, že začnete s LARPy, je tohle velmi dobrá příležitost, protože tady se můžete setkat s lidmi, kteří vás přiberou mezi sebe a vysvětlí vám, o co jde.
Nároky na kostýmy nejsou velké, takže se nemusíte stydět něco si doma sami splácat.
Důležité upozornění: LARP je pouze pro lidi starší 15 let!

http://zlenice.asf.cz/