měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz

17. srpna 2015, ročník 7, číslo 2

Kazimír

Nesmrtelná družina, Prolog

Pojď do kultu, budeš mít ikonku!



Obsah

04RK4G3 n.2: vyhlášení 2
Dawon

Anketa: SingleQuest, díl čtvrtý 3
Aglar

Kvíz: SingleQuesty 4
Chiisai

SingleQuest Kazimír 5
Yavanna

Ukončené oficiální příběhy: 020. Nesmrtelná družina, Prolog 8
Hulda

Recenze: Testament of Duke de Crecy 11
Pavettka

Vědmino Orákulum 12
Yavanna

DarkSide: Pojď do kultu, budeš mít ikonku 13
Pavettka

Galerijní prach

Khargarwargonsu

Zdravím všechny čtenáře z kanceláře Správce galerie, kde se pomalu, ale jistě usídluji. Ptáte se asi, proč vám sem píšu, co se jako změní, když galerie si funguje-nefunguje střídavě svým vlastním životem nezávisle na tom, kdo ji hlídá, a od svého založení prošla jen málo obměnami. My ale doufáme, že se nám konečně po letech podaří nějaká větší reformace.

V čem ale bude změna? Jak jistě víte, galerie dnes vystavuje díla velkých dávných mistrů (jakkoliv jsou to pochopitelně jen kopie), což je sice krásné, ale ruku na srdce, kdo z vás se v jejích prostorech prochází nějak zvlášť často? A zatímco na stěnách visí kopie nevyužívaných obrazů, všechny vaše díla se skladují v takovém malém zapomenutém kamrlíku až na konci chodby, kde se časem zavanou vrstvou prachu a málokdo je dokáže znovu vyhrabat, aby si je prohlédl.

Řeknu vám ale překvapivou věc. Galerie k takovým účelům nikdy sloužit neměla. Její zdi byly připraveny právě pro vaše práce a dnešní díla tam byla pověšena jen proto, aby z počátku nebyly zdi prázdné. Bohužel, nenašel se zatím žádný schopný kurátor, který by byl ochotný nynější expozici proměnit ve výstavu děl, které se v zapomenutém koutku postupně hromadí. Přesně tohle ale chci nyní změnit. Galerie byla postavena pro vás, autory města DarkAge, a přesně vám jí chceme konečně předat.

Takže bych vás chtěl tímto článkem vyzvat – pojďme naplnit její sály našimi výtvory! Nebojte se, tvořte! A díla přinášejte do naší krásné budovy, ať už jako doteď přes zapomenutý koutek, nebo je můžete přímo mně zasílat havranem a mailem (najdete ho na mém profilu). Těším se, že se sejde dost děl, abychom mohli expozici konečně úspěšně obměnit.

Redakční tým:


Zrcadlový Šotek


Pavla „Chiisai“ Šrůtová


Petra „Teranell“ Bedřichová


Barbora „Enefa“ Mlejnková

Ilustrace na obálce: Teatria
Autoři textů: Dawon, Aglar, Pavettka, Chiisai, Yavanna, Hulda, Khargarwargonsu
Korektury a editace: Chiisai, Alkaran
Sazba a grafická úprava: Guner, Alkaran
Ročník sedmý, číslo 2.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 17. 8. 2015.

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

04RK4G3 no. 2: vyhlášení

Tak, soutěžní čas uběhl jako voda (i k mému překvapení) a je tady vyhlášení. První soutěže se zúčastnilo pět kultů. Ze začátku to ovšem vypadalo na jediný kult. Všichni jste přišli nejspíše na to, že značnou část výsledku šlo dopočítat a odpozorovat. Proto odpověď žádného kultu nebyla od pravdy dále než 2 000 BZ.

Začnu od třetího místa. Krásnou bronzovou medaili získává kult *Poutníci z Abysslondu* s tipem 23 123 BZ. Stříbrnou pozici obsadili *Následovníci toho, který je*, s odhadem 24 500 BZ. A fanfáry znějí a s tipem 24 685 BZ, který byl vzdálen pouhých 166 BZ od přesného čísla, zvítězil kult *Trhači koní*. Všechna tři místa tímto získávají odměnu ve formě BZ do Kultovní pokladnice a ikonku do záložky ocenění. Číslo, které jsem po vás chtěl, bylo 24 851 BZ.

Ve druhé soutěži se vás zúčastnilo, stejně jako loni, deset. Zde už se moc počítat nedalo, proto se některé tipy lišily i o více než 2 miliony znaků. Bronzovou příčku s tipem 769 459 znaků získává *Lutus*, stříbrnou pak s odhadem 652 724 znaků obsadila *Astralien*. K pravdě však byla nejblíže *Dyrimka*, která se od přesného výsledku lišila jen o 43 375 znaků se svým tipem 748 657 znaků. Všichni tři opět získají odměnu ve formě BZ a ikonky do modulu ocenění. (Za rok 2014 jste do úkolníčku napsali 705 282 znaků, což bylo číslo, které jsem po vás chtěl. ;-))

Pořadí ostatních zveřejním na fórech Soutěže a Kulty.

Doufám, že příští rok se vás zúčastní zase o něco více. Za rok zase na viděnou!



SingleQuest, díl čtvrtý

Od první chvíle, kdy SQ spatří světlo světla, prahne jejich tvůrce po názorech těch, kteří příběhem prošli. Z toho důvodu jsem začal oslovovat různé lidi a jejich názory zde prezentoval. Snad to je ke prospěchu nejen tvůrcům, ale i hráčům.

Dotaz: Z letmého nahlédnutí do historie tvých postav vím, že ti pojem SQ není úplně neznámý. Já bych od tebe rád slyšel, který z těch příběhů, co jsi prošel/a, ti přišel jako nejlepší a proč? Pokud se nespokojíš s jmenováním jednoho dílka, klidně přihoď druhé, třetí atd. Předem děkuji za tvůj názor. Jen chci poprosit, aby jsi nevyzrazoval/a hlavní zápletku či nějaká dílčí řešení.

Azeret

Začnu asi tím, že jsem zatím nezkusila všechny a podařilo se mi dohrát (s živou postavou) jen úplné výjimky. Nemůžu tedy hodnotit, který SQ je nejlepší. Můžu však napsat, který SQ je můj nejoblíbenější. A tím je SQ Hádankářův artefakt. Každé ráno jsem se těšila na pokračování. Četla jsem si každé slovo a jako člověka hravého mě nadchly hádanky. :)

Sice se mi nepodařilo přežít (asi jednou ze dvou pokusů), ale i tak to považuji za můj nejoblíbenější SQ.

Evangeline

SingleQuesty vyhľadávam, iba keď potrebujem vypnúť a tomu aj prispôsobujem výber, takže som toho nehrala ani zďaleka veľa. Z tých, do ktorých som sa pustila, sa mi ale najviac páčila Mise Zero, Hotel Harmony a neofik Bratrova noční párty. Zaujali ma svojou atmosférou. Mali svoj zmysel, človek sa do nich rýchlo vžil, stále sa niečo dialo, a práve preto som ich všetky opakovala, aby som zistila aj iný vývoj ich udalostí.

Milé a príjemné mi zase prišli Příběh o kachně s ponaučením a Velká sýrová loupež. Také odpočinkové a úsmevné :)



Petwald

Prošel jsem všechny dostupné SQ a většina z nich mi přijde zajímavá i zábavná. Osobně nejvýše hodnotím Pouta osudu, poskytují dostatečný prostor pro akci i hlavy lámání a konec může být rozdílný v závislosti na vlastních rozhodnutích postavy.

Za ním následuje Archibaldova pyramida pro totéž. Navíc jsou zde zohledněna různá povolání a levely postav. Třetí místo v mé TOP SQ zaujímá Hádankářův artefakt, už pro tu intelektuální výzvu, kterou pro mne byl.

Flawe_SIlence

Archibaldova pyramida: Mám rád osobitý styl DrD, a toto mi přijde velice podobné stylu hry DrD. Velice obsáhlá hra se skvělým nápadem = bludiště (pyramida). Vlastním doma knihu, která je napodobeninou DrD a odehrává se to v bludišti, kdy se snažíte přežít a dostat na druhý konec.

Nejlepší asi na tom je, že zde je moment překvapení, jedna chyba a konec. Líbí se mi i to tajemné prostředí a záhadné počiny okolí. Když to čtu, tak jsem vážně už od začátku ponořen do nesmírného blahobytu akce!

Lutus

Všechny mají něco do sebe – je to rozmanité, a to se mi líbí. Možná jen těch, ve kterých hráč skutečně hraje za postavu, se kterou do SQ vstoupí, by mohlo být víc. Pokud mám nějaký jmenovat, tak Dva osudy – už to hraju po x-té a vždycky umřu. A stejně se vracím znovu a znovu. Chci vědět, jak jsou ty příběhy propleteny!

Děkuji všem zúčastněným za odpovědi, čtenářům za výdrž a pevné nervy. Ankety v mém podání tímto končí, takže se s vámi loučím a věřím, že se již brzy objeví někdo, kdo si to vezme na bedra. Případní zájemci nechť píší na adresu redakce.
Ag. ;-)

Kvíz: SingleQuesty

Tentokrát se v kvízu zaměříme na další relativně novou, a přitom již značně rozvinutou, součást města DarkAge. V poslední době se jí věnují i jiné články v DAily Mirroru, a tak si pojďme vyzkoušet, jak moc se v tom orientujete. Pojďme prozkoumat SingleQuesty!

1) Co to ten SingleQuest je?
a) Forma gameboye naprogramovaná pro online používání přes DA.
b) Forma gamebooku upravená pro použití hráči na DA.
c) Forma gamecontestu, kdy hráči DA nechávají soutěžit své jednotlivé postavy.

2) Kdy byla vyhlášena soutěž o administrátorství (tehdy nové sekce) SQ?
a) prosinec 2008
b) prosinec 2009
c) prosinec 2010

3) V současné době jsou správci SQ fóra:
a) Aglar a Devlin
b) Astralien a Pavetta
c) Final a Sniper

4) Nejlepším SingleQuestem za rok 2014 se stal:
a) Archibaldova pyramida od Silence
b) Missing Blood od Regiska
c) Prokletí Senbiho hrobky od Yavanny

5) Do SQ se může hlásit:
a) Každá postava, která už získala alespoň 20 expů.
b) Každá postava, která momentálně nehraje v jiném SQ nebo MQ.
c) Každá postava, která hráči v nějakém MQ zemřela.

6) Sérii anketních otázek (a odpovědí) v posledních měsících v DAily Mirroru zveřejňoval(a):
a) Pavettka
b) Yavanna
c) Aglar

7) SingleQuesty se obecně vyznačují:
a) Možností hrát každý příběh pouze jednou.
b) Omezeným počtem odehraných kroků každý den.
c) Možností říct si o nápovědu, když postava zemře.

Správné odpovědi:
1b, 2c, 3a, 4c, 5b, 6c, 7b

Výsledek:
6–7 správných odpovědí: Veliká gratulace k tvému výkonu! Je vidět, že ti SingleQuesty nejsou cizí a pravděpodobně jich máš již několik za sebou. Vyzkoušel jsi už i ty, které dosáhly na stupně vítězů v soutěži „O nejlepší SQ roku 2014“?

3–5 správných odpovědí: Je dobře, že o SingleQuestech alespoň něco víš. Možná by stály za podrobnější prozkoumání, přeci jen jsou součástí DarkAge již několik let.

0–2 správné odpovědi: Zdá se, že tebe SingleQuesty úplně minuly. Pravděpodobně svou aktivitu zaměřuješ do jiných sekcí města DarkAge. Nepřijde ti to trošku škoda? SQ přeci nevyžadují velkou aktivitu a jsou tu právě pro tvoje pobavení!



SingleQuest Kazimír

Opět jsem zavítala mezi SingleQuesty, abych vyzpovídala dalšího z autorů, prvních průkopníků těchto příběhů. Pojďte společně se mnou nahlédnout do zákulisí tvorby jednoho z příběhů.

Kazimír
Autor: Aglar (pomocník George)
Testování: Astralien, Navi, Nefer
Korektura: Christopher, Kanyapi, Nefer

Děkuji ti, Aglare, že jsi se rozhodl s námi podělit o své dílo, které nyní máme možnost hrát a obohatilo rejstřík DA. Byl jsi jedním z prvních, jejichž dílo bylo vysláno vstříc do světa. Co tě inspirovalo stvořit právě tenhle příběh?
Píšeš, že se můžu rozepsat, a já toho hned u tohoto bodu náležitě využiji. Abych mohl odpovědět, musíme se vrátit na počátek roku 2011, kdy probíhala soutěž „DA hledá admina". Byl jsem tehdy jedním z deseti soutěžících, kteří se dostali do předposledního kola s úkolem vytvořit dva SQ s maximální délkou třiceti lokací. Čas na to byl deset dní. Přiznávám, že mi dost pomáhali pomocníci George a Petwald. Každý z nich přišel s návrhem jednoho SQ a pak jsme to postupně dávali dohromady. Georgův návrh si v lehce upravené podobě můžete zahrát v neofi-SQ pod názvem Richard. A já nezastírám, že právě tento nápad byl inspirací pro tvorbu Kazimíra, ale to dost předbíhám. Příběh obdržel v soutěži několik kritických poznámek, které mi, přiznávám, dlouho ležely v žaludku. A tak jsem začal přemýšlet, jak dané věci vylepšit, jak do příběhu zakomponovat Georgovy nápady, které kvůli omezení třiceti lokací nemohly být do příběhu použity.

Když přišel správný čas, sám jsem se Astře přihlásil s tvorbou SQ. Původně jsem počítal, že příběh bude mít název Richard a budeme na něm spolupracovat s Georgem, ale krátce po začátku prací jsme se názorově rozešli v tom, jak by se měl hlavní hrdina v některých situacích chovat. Z toho důvodu se změnil název SQ a zbytek jsem dopracoval sám. Ještě musím upozornit, že příběh byl díky mým dřívějším zkušenostem a důkladnému promyšlení hotov za deset dní, což je pro mě v současnosti prostě nepochopitelné.

Můžeš nám o jeho obsahu něco prozradit?
Co prozradit a nic nevyzradit? Jedná se o příběh vojáka sloužícího jako ostraha královských dolů nedaleko hranic se sousedním královstvím. Ve štolách začne docházet k těžko vysvětlitelným událostem, až je následně chycen zvěd ze sousedního království. Na základě těchto informací je voják vyslán k místokráli s upozorněním na blížící se válku, což je chvíle, od níž máš za jeho rozhodnutí plnou zodpovědnost.
Pro začátek máš na výběr ze tří cest, z nichž všechny vedou ke zdárnému konci, i když ne vždy k tomu samému, pokud tedy po cestě neuděláte několik špatných rozhodnutí. Taky předesílám, že hrajete o čas, ale určité odbočky pak umožňují nějakou alternativu v závěru. No a ještě snad mohu prozradit, že věže ani love story z Richarda se zde nedočkáte. ;-)

Dobrodružství je omezeno povoláním válečníka a hraničáře. Půjde tedy hlavně o bojové akce, nebo se mohou hráči těšit i na nějaké překvapení?
Na nějakou tu bojovou akci se tam samozřejmě narazit dá, ale jde hlavně o dobrodružnou výpravu se spoustou křižovatek a rozhodování. No a nějaká ta překvapení tam jsou zakomponovaná také, ale vyzrazovat je určitě nebudu. Snad jen prozradím, že je tam pár alternativních konců, které vás dostanou na druhou stranu bojové linie.

Čím chceš hlavně hráče zaujmout?
Tohle myslíš, že si budu po těch letech pamatovat? Podle mě šlo o to, aby hráči zažili pocit dobrodružství s neustálou hrozbou, že je skoro jakákoliv chyba může přivést k předčasnému konci. A taky samozřejmě velká spousta voleb, kdy se skoro na každém kroku můžete rozhodnout, jak dál.

S jakými úskalími jsi se při tvorbě potýkal?
Nedostatek spánku a nevraživost rodiny? Vím, že jsem bojoval s určitými návaznostmi příběhu, takže jsem nakonec musel nakreslit mapu a vytvořit časový sled událostí, abych se z různých větví napojoval ve správném místě a čase.

Vzpomněl by sis na nějakou perličku? Či na něco, co tě pobavilo?
Samotnou perličkou už je snad i samotný název SQ. Ve chvíli, kdy jsme se s Georgem neshodli, padla jeho památná věta: „tak tomuhle hrdinovi říkej třeba Kazimír". No a od té doby bylo o názvu rozhodnuto. Následně mě pobavily Chrissovy hlášky, když při korekturách nad mým textem rozmlátil klávesnici i se stolem. No a poslední zajímavost je ta, že se mi nedávno (skoro tři roky po spuštění) ozval jeden hráč s tím, že ten konec byl nějaký podivný – a já tam objevil chybu v nastavení, čímž se dotyčný dostal tam, kam neměl.
Při hledání chyby jsem musel část SQ prolézt a znova si připomenout, jak jsem to vlastně myslel. No, přiznávám, že mě samotného překvapilo, jak jsem to měl tenkrát promyšlené.

Co ti tvorba příběhu přinesla a co vzala?
Přinesla mi spoustu praktických zkušeností, díky nimž můžu lépe vykonávat adminský post (je k nezaplacení, když můžete lidem poradit z vlastní zkušenosti nebo své postoje obhájit příklady z praxe). No a současně mi zkušenost s editorem SQ nedocenitelně pomáhá při tvorbě dalších příběhů.

No a co mi vzala mimo zmiňovaného spánku a menšího rozbroje v rodině? Každopádně určitou ideu vytvoření příběhů, v kterém by měl hráč naprostou a absolutně neomezenou volbu (vytvářet ohromný SQ v kterém bude 95 % lokací v podstatě nevyužito, protože skoro všichni jdou onou nejlogičtější cestou s drobnými odchylkami). A taky jsem ztratil iluzi o tom, že lidi, co se přihlásí o nějakou práci, ji udělají s maximálním zápalem a rychlostí, jako já

sám. Ano, spousta lidí takto postupuje, ale setkal jsem se i s opačným případem, což potom způsobuje nemalé prostoje při zveřejňování příběhů.

Kdybys toto dobrodružství tvořil nyní, je něco, co bys změnil?
Určitě bych víc zapojil proměnné, které v době vzniku SQ nebyly ještě ani navržené. Taky bych možná ještě trochu zdramatizoval některé konce. Nápady jsem měl ještě před uveřejněním příběhu veřejnosti, ale jejich zakomponování by obnášelo razantní přetvoření i počátku SQ a na to už jsem neměl sílu ani chuť.

Dočkáme se v budoucnu ještě nějakých dalších dobrodružství?
Svého času jsem rozepsal asi sto lokací Kazimíra II, ale je to sotva začátek, a tak nějak jsem nakonec musel pro nedostatek invence práci přerušit. Místo toho vznikl, jak mnozí vědí, můj druhý, tentokrát hororově laděný příběh, ale o tom si nejspíš budeme povídat někdy příště. Snad mohu prozradit, že do budoucna mám v hlavě ještě několik scénářů a třeba dojde i na toho Kazimíra II.

Pokud ano, na jaký žánr se můžeme těšit? A můžeš nastínit, o čem by byl?
My nesmíme ani naznačovat. No snad jen prozradím, že chystám pokračování svého druhého SQ a opět v hororovém duchu. Pak bych rád stvořil něco humornějšího a mám v hlavě i nějaké fantasy dobrodrůžo s love story. Bohužel je to momentálně z časových důvodů běh na velmi dlouhou trať.

Děkuji ti, za velmi příjemné povídání. Přeji, aby chuť k tvorbě vydržela a i ten čas se našel. My se budeme těšit na další příběhy, na něž jsi nás navnadil.

Dobrodružství by však nikdy nevzniklo, nebýt těch, jež jsou neméně důležití, ale již ne tak viditelní. Proto nyní dám slovo pomocníkům.

Astralien byla jedním z testerů. Podařilo se mi ji zachytit zrovna na odchodu ze svého doupěte. Jen Šotek ji dokázal přesvědčit, aby se kvůli němu trochu zdržela.

Odpovědi ze sebe sypala již cestou na odchodu, v němž jí šotek velmi zarputile překážel. Proto odpovídala jen stručně. Snad se ještě sejdeme a příště bude mít více času.

Astralien, jak se přihodilo, že to byl zrovna SQ Kazimír, který jsi testovala?
To si už nepamatuji.

Jak se ti s Aglarem pracovalo?
Dobře. Dobrá komunikace, nebyl problém.

Co říkáš na dobrodružství z pohledu někoho, kdo jej mohl hodnotit mezi prvními?
Byl to jeden z prvních SQ, byla jsem ráda, že jede, že je. Přišel mi prostě příjemný.

Je něco, co bys na příběhu změnila nebo vylepšila?
Nevybavuji si.

S jakými úskalími jste se při tvorbě potýkali?
Když jsem pracovala, nevybavuji si na nic závažného. Ale je to dlouho.

Vzpomněla by sis na nějakou perličku? Či na něco, co tě pobavilo?
Je to moc dlouho.

Jako jedna z mála sis mohla projít celým příběhem bez omezení. Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?
Ráda bych mohla vidět všechny kroky a mnou zvolené volby, pak bych neměla žádné výtky. Prostě abych si mohla přečíst SQ od začátku do konce, jak příběh šel. Možná by se pak i lépe testovalo.

Kdyby tě někdo požádal o spolupráci, šla bys do toho znovu?
Nemám v téhle době myšlenkové kapacity na hledání chyb, horší notebook, na kterém se můžu připojit… Jinak by záleželo na tom, kdo by to byl, ale šla.

Kdybys měla v úmyslu nějaké dobrodružství tvořit, o čem by bylo?
Dvě tvořím. Jedno už dlouho – o barbarce a jejím útěku z domova. Druhé je čerstvé a snad bude během Vánoc hotové – to je inspirované jednou knihou a pak se do toho zapletlo počasí, nálada… Příběh je skoro hotový, potřebuje pár úprav. Jinak si myslím, že budu dělat jednoduché a krátké SQ dle momentální inspirace.

Jakým příběhem by sis ráda prošla, kdybys měla možnost si jej přát?
Nenapadá mne žádné.



Závěrem pár slov od hráčů, pro které především byl příběh tvořen. Těm, na jejichž kritiku je každý tvůrce nejvíce zvědav.

Co tě na příběhu zaujalo?

Guner
Čakal som, že pôjde o fantasy, kde sa stretnem aj s nejakými mýtickými bytosťami, prípadne aspoň nejaký ten boj. Zaujala ma krátkosť a počet XP, ktoré postava obdržala.

Arnost1
Je to už docela dlouho, co sem SQ hrál, a tak už se moc nepamatuju.

Placindo
Na tomto questu mě asi nejvíce zaujala akčnost hry. Myslím tím, že se v ní neodehrávalo moc nudných pasáží, které se mi ani nechtěly číst. K tomu tam ani nebylo příliš rozhovorů, které mě prostě a jednoduše nezajímají. Prostě bych quest Kazimír ohodnotil 7/10. Samozřejmě si cením lidí, co je dělají, ovšem doporučil bych do příštích questů, aby se více zaměřili na příběh a snažili se texty co nejvíce zkrátit.

Co se ti nelíbilo, nebo tě otrávilo?

Guner
Na môj vkus málo textov a kratučké to bolo.

Silenec
Kazimíra jsem hrál bohužel už celkem dávno a pokud se dobře pamatuji, tak mi všechny postavy celkem brzo zdechly.

Jaký máš celkový dojem ze hry?

Guner
Celkový dojem by som hodnotil tak na 5/10. Hral som už aj lepšie SQ a hral som už aj horšie. Je to taký SQ, ktorý si človek raz zahrá, povie si „bolo to fajn“, usmeje sa a tak.

Arnost1
Celkově se mi SQ líbil, jen mi to trochu zkazila brzká smrt, ale za to si můžu sám.

Placindo
Hra byla napsána jako film, při kterém se drží hlavní dějová linie, zbylé linie často končí smrtí a to je velice škoda. Ovšem abych pravdu řekl, já osobně nemám rád questy jako „vezmi to a dones to tam a užij si cestu“. Bylo by možná lepší, kdyby Kazimír pokračoval, když jsem totiž doručil dopis, dozvěděl jsem se, že výprava byla odeslána, ovšem žádné pokračování. Jak vše skončilo, jsem tam nenašel a to mě dost zklamalo.

Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?

Guner
Pet krokov pri takomto queste je OK. Lenže keď si vezmem iné SQ, tak tam je to málo. Lebo keď je ten SQ na 50 krokov, tak musím ho hrať minimálne 10 dní. Keď vezmem, že tu nie som každý deň. Tak keď dohrávam quest, neviem čo som robil na začiatku, to je škoda. Ale v každom prípade keď to niekomu vadí, môže pomôcť pri tvorbe. Tester si môže hrať koľko krokov len chce.

Silenec
Štve mě. Hlavně pokud člověk hraje nějaký dlouhý quest typu Královská hra. Mnohem raději bych měl příděl 35 každé pondělí či možná sobotu (aby bylo vždycky na víkend).

Arnost1
Denní počet kroků byl občas k vzteku, když dojdou kroky před rozuzlením, ale aspoň jsem neodehrál celý quest najednou a mohl se třeba víc zamyslet.

Placindo
Co na to říct? Abych pravdu řekl, dost mě to štvalo, když jsem hrával ještě SingleQuesty. Já chápu administrátory, proč dali denní limit, ale někdy si říkám, proč nenastavit nějaký SQ, co na denní limit nebudou? Jasně, teď říkám nějaký a potom budu hlásat všechny. Ovšem k zamyšlení to je.

Když jsem tu byl nový a neměl jsem quest jako takový, musel jsem hrát SingleQuesty. Dost mě mrzelo, když jsem nemohl mít víc kroků, protože pět je přece jen málo, a pro nováčka je to nuda, když nemá co dělat.

Jaký příběh by sis ráda zahrál/a? Z jakého prostředí, žánru apod.

Guner
Celkom by som uvítal quest z nejakej známej knižnej ságy. Napríklad Game of Thrones, alebo kludne aj niečo zo Stredozeme. Uprednostňujem fantasy pred sci-fi. Ale každý človek má asi iný vkus.

Silenec
Klasické fantasy ve stylu Dračí doupě – procházení jeskyní s mapou.

Arnost1
Z jiných questů mě zaujaly hlavně „Královská hra“ a „Hádankářův artefakt“.

Ale víc by mě asi potěšilo zahrát si quest s tématikou oblíbených filmů nebo seriálů. Nebo něco ve smyslu postava generála nebo krále, řídící životně důležitou bitvu (jestli by něco takového bylo možné).

Placindo
No, muselo by to být něco nového, něco co tu ještě nebylo, klidně z nové doby. Představil bych si například život kočky na ulici nebo něco podobného. Já miluji nové věci. Často se snažím vytvořit neoficiální quest, který osloví tím, že si u něj člověk řekne „zajímavý“.

Děkuji všem za popovídání i připomínky. Těšte se na rozhovor s Bakhitou o „Misi Zero“.

Ukončené oficiální příběhy: 020. Nesmrtelná družina, Prolog

Jistě vás všechny někdy zajímalo, kolik tu asi je dohraných příběhů. O čem asi byly? Jestlipak to vůbec bavilo hráče, kteří se takových questů účastnili? Samozřejmě byste mohli nahlédnout do archívu, ale je poměrně složité objevit quest, který byl plnohodnotně dohrán až do konce.

Představení

Tento díl je zaměřen na Gunerův nedávno dohraný quest 020. Nesmrteľná družina. Celkem bylo napsáno 95 příspěvků od 31. října do 1. prosince 2014, takže to vlastně znamená, že za měsíc a dva dny bylo hotovo. Quest nyní pokračuje další částí, o které si snad povíme někdy příště.

I tento příběh je klasickým fantasy, ve kterém má skupinka postav splnit vcelku banální úkol. Jak už to ale bývá, ne vždy je všechno tak jednoduché, jako se to na začátku zdá…

Ještě bych velmi rád poděkoval Gunerovi, jenž většinu věcí do tohoto článku napsal sám a ušetřil mi spoustu práce.

Důležité postavy

Aggor [Vossy] (hobit, válečník) – je to hobit a je to válečník, tam asi nie je ani moc čo komentovať. Veľmi dobre hraný charakter hobita, ktorý sa rozhodol stať sa hrdinom z rozprávok. Presne tak sa aj chová, je dobré sledovať jeho mladícke vrtochy a zmenu povahy, keď vidí niečo, čo nie je podľa rozprávky (črevá atď.).

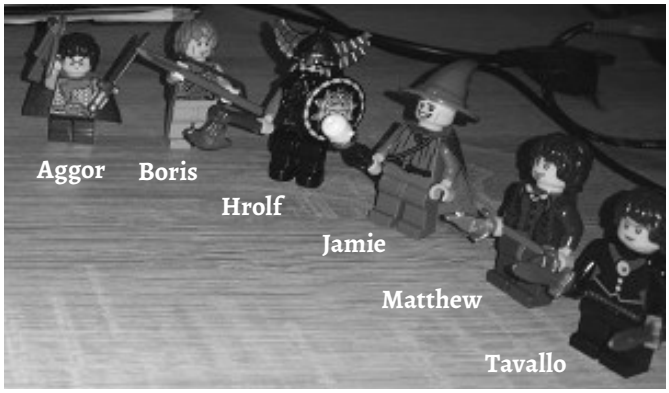
Boris Hromek z Trojhlavu [Gloriaventi] (človek, hraničiar) – má síce šlachtický titul, ale to je ešte sláva z čias jeho ďalekého predka. Je to v podstate dobrák od kosti, nikomu neklame a má zmysel pre spravodlivosť. Síce je to hraničiar s obojručnou sekerou, ale kto som ja, aby som ho súdil. :D

Hrolf syn Haemundův [Elanius] (barbar, válečník) – strašne ma baví to ako hrá večne rozzúreného, agresívneho barbara, ktorý vynadá drevorubačovi kvôli tomu, že nedokázal zmlátiť päť ozbrojených výrastkov. A samozrejme, to že nezomrel v boji, ale ušiel je neodškriepiteľné a odvtedy bude navždy Imrich zbabelý a najlepší spôsobo ako dostať niekoho, kto nechce zliezť zo stromu? Zrúbte strom. :)

Jamie [Jamelka] (elf, kúzelník) – kúzelník, ktorý neovláda žiadne bojové kúzla. Nehrateľné? Tiež som si myslel, až kým nevyužil kúzlo pomocníci. Zaujímavé sledovať jeho vývoj, keďže celý svoj život trávil pod ochranou svojich rodičov, ktorý sú tiež kúzelníci. Skúsenosti musí získať ale sám.

Matthew [Yavanna] (človek, zlodej) – jedna z častí zlodejského dua družiny. Vtipné je to, že Matthew odmieta zabíjať na objednávku, pretože nie je vrah. Sústreďuje sa skôr na krádeže a hromadenie bohatstva.

Tavallo [Vash] (človek, zlodej) – druha časť zlodejského dua družiny. Vtipné je to, že Tavallo nemá problém zabíjať za peniaze, skôr sa sústreďuje na vraždy, ako na krádeže. Ale hromadenie bohatstva je aj jeho voľbou. Toto zlodejské duo



vie vždy nájsť miesto, kde je v boji v najväčšom bezpečí, ale viac riskuje Tavallo, ale to je povahou.

O čem to vlastně bylo?

Na začiatku questu sa dozvedeli o skupine Dobrodruhov, ktorí ochraňujú celé kráľovstvo Dubnica a každý sa k nim pridal z iného dôvodu. Kúzelník chcel len získať praktické skúsenosti. Hobití válečník sa chce stať hrdinom z rozprávok a tak podobne.

V Dobrodruhoch z nich spravia družinu, ale aby sa mohli stať aj právoplatnými členami musia splniť jednoduchú úlohu. V lese skupinka banditov ukradla drevorubačovi sekeru.

Naša skupinka neohrozených sa vypravila k drevorubačovi domov, kde sa dozvedeli, že nejakí mladíci zmlátili drevorubača a zobrali mu sekeru. Tu u drevorubača vznikli dve vtipné scénky, najskôr sa barbar Hrolf pobil s hobitom Aggorom, pretože Aggor sa ho pokúsil schladiť dúškom dobre mierenej chladivej vody z mechu s vodou. Skončilo to tak, že drevorubač ušiel z vlastnej chatrče a bežal pre stránžikov do mesta.

Aby to nebolo málo, pri odchode Hrolf rozrúbal drevorubačovi dvere do jeho chatky. Vtedy prvýkrát som ja osobne videl využitie kúzla pomocníci. Jamie vyčaroval pomocníkov a nechal ich opraviť chatku.

Celá družina došla na miesto činu, pre stopára Borisa nebol žiadny problém sledovať stopy výrastkov, ktorí si ani nedávali pozor.

U miestnej jaskyne, kde sa mladíci utáborili a začali akurát opekať králičie mäso, sekeru potrebovali práve kvôli drevu na podpal, lenže nečakali, že z jaskyne vybehne medveď. Naša družina prichádza práve keď medveď zabil jedného z chlapcov a ďalšieho naháňa. Ostatní mladíci (bolo ich 5) kričia a utekajú do strán. Jeden zabieha do jaskyne, dvaja sa skrývajú pri ohni.

Hrolf a Aggor zneškodnia medveďa, najskôr ho poprebodávajú šipkou a oštepom, nakoniec to dokončia ručne stručne. Zlodeji družiny, Matthew a Tavallo, sa rozhodnú pre taktické rozmiestnenie, ale je to jedno, lebo medveď padne skôr, ako niečo stihnú urobiť. Kúzelník družiny pomohol Aggorovi keď mu pridal trocha rýchlosti.

Mladík, ktorí utekal pred medveďom, vyliezol na strom a nechce ísť dolu, takže sa Hrolf rozhodne, že ho zo stromu zoseká drevorubačovou ukradnutou sekerou. :) Boris spracováva mäso z medveďa, Aggor ide pre chlapca do jaskyne, ostatní dohovárajú chlapcom. Za Aggorom do jaskyne vôjde aj Jamie a spoločne nájdu chlapca v bezvedomí. Nájdu tam aj schody vedúce niekam vyššie. Chlapca vynesú von, má len rozbitú hlavu, keďže behá v tmavej jaskyni bez svetla. Vezmú aj Hrolfa a idú preskúmať druhé podlažie jaskyne. Tam nájdu truhlicu s rukavicami a dvoma pergamenmi (mapou neznámeho miesta a list v jazyku, ktorý nepoznajú).

Medzitým sa časť družiny pred jaskyňou dozvie, že mladíci utiekli z vedlajšieho kráľovstva, lebo tam zúri vojna a barbari zo severu na nich robia nájazdy. Keďže politická situácia bola taká, že Trenčín je spriatelené kráľovstvo Dubnice, tak samozrejme to bola zaujímavá informácia, keďže o tom nikto v Dubnici nevedel.

Spoločne sa vrátili aj s chlapcami k drevorubačovi a odovzdali mu sekeru. Tam už ich čakali samozrejme aj niekoľkí strážnici a začalo vysvetlovanie. :) Ale keďže Jamie nechal opraviť chatku a škriatkovia si dali záležať, nechali to tentokrát tak.

Odvliekli mladých zlodejov k svojmu veliteľovi, tam dostali konečne svoje odznaky s číslom 2, vo farbe podľa povolania, a zvýšila sa im tak hodnosť v spoločnosti Dobrodruhov. (V prvom príspevku, alebo druhom v archíve si môžete pozrieť hodnosti, ak vás to zaujíma.)

Nakoniec ukázali aj skrinku s rukavicami a dvoma pergamenmi a zistili, že je to napísané v starej valyrijštine, jediný kto to vedel preložiť bol prefekt Dobrodruhov (jedna z najvyšších hodností), a tak sa dohodli, že ráno, keď si pôjdú pre ďalšiu misiu, tak veliteľ zoženie aj prefekta a spolu sa nato pozrú.

A tak odišli hodovať do hostinca a s večerom plným zábavy sa skončil ako pekný, prvý deň, tak aj prológ ku questu Nesmrteľná družina.

**PS: Asi by bolo dobré povedať, že som quest založil s tým úmyslom, aby popri tom vznikla aj kniha. Preto sa vlastne začalo prológom.
Aj som už začal to spisovať, ale zatiaľ som sa dostal len k drevorubačovej chatrči.
Takže len pár strán. Ale raz, raz to skompletizujem. :D**



Ohlasy účinkujících

Guner

Quest mi dal veľa hodín zábavy. Spoznal som pomerne veľa nových hráčov, o ktorých som ani nevedel, že existujú. Možno to bude tým, že niektorí nie sú dlho na DA. Nepodstatné. Sú to naozaj zaujímaví hráči a postavy, ktoré vytvorili, sú skvelé.

No a vzal mi asi tak 100–150 hodín života, ale tak v dobrom. Keď ťa to baví, tak to nie je strata času, ale dobre vynaložený čas na zábavu. A na odpisovanie do questu som sa vždy tešil. A aj sa teším.

Quest by som popísal, ako úplne klasickú DrD fantasy. Hráme pekne podľa pravidiel, možno jemne upravených pre online dračák, ale len jemne. :) Prológ bol príbeh, v ktorej sa objavilo niekoľko zvratov a skupinka sa dala dohromady pri ťažkých situáciách. Našli niečo tajomné a samozrejme aj niečo nebezpečné. Čiastočne odkryli pozadie vládnutia kráľovstva, ale dostali sa len k pár informáciám, ktoré im nič nehovorili. Keby tak vedeli, čo ich čaká a neminie. :D

Vossy

Jsem na DA teprve čtyři měsíce, takže porovnávat moc nemůžu, ale Nesmrtelnou družinu si užívám. Quest mě zaujal nabízenou aktivitou jednou denně, která mi jako nováčkovi vyhovovala. Prolog naší nesmrtelné družiny byl jednoduchý, ale výborně jsme se při něm poznali. Ze začátku to vypadalo že se naše postavy navzájem pozabíjí, i to se nakonec podařilo vyřešit a následující spolupráce fungovala na jedničku.

Nové zkušenosti? Je to můj první a zatím jediný quest z šesti, ve kterém jsem odehrál podstatnou část ve skupině. V ostatních hraji samostatné linie. Naučil mě spolupráci a využívání dovedností postavy.

Výjimečnost questu vidím v tom, že pokud se povede, tak bude inspirací příběhu, který měl Guner v plánu sepsat jako knihu. Bylo by fajn vidět v takovém díle kus sebe.

Yavanna

Dobrodružství mě nejen bavilo, ale i stále baví, protože teď pokračuje druhou kapitolou. Každá z našich postav si tam našla svou úlohu i využití. Užívali jsme si i společné seznámení, kde se naše postavy prakticky popraly téměř hned po zadání úkolu, neboť měly rozdílné názory a náš válečník měl svůj vlastní, podstatně odlišný. Ostatně ten bude mít asi i po většinu hry. Ale hráč se svého RP zhostil opravdu skvěle.

Sešla se tu bezva skupina hráčů, stejně jako charakterů postav, a já jen doufám, že tomu tak zůstane.

Příběh je zvláštní tím, že je mým prvním, kde PJ dbá na vlastnosti a schopnosti postav. Kde

se i postup úrovní řeší dračákovsky. Bere v úvahu tedy nejen charakter, postavu jako takovou. Líbí se mi, že pro každého je tam něco a žádná z postav není odstrčena na okraj, ale může něčím přispět.

Jamelka
Quest ma bavil, stretla som sa s veľa zaujímavými postavami, hlavne tá družina čo sa tam zišla je úplne parádna. Na scénke kde je Hrolf medveďobijec poliaty vodou s čutory malého hobitieho válečníka Aggora ma rozosmeje aj teraz.

Výnimočný je jednoznačne v tom, aký obyčajný príbeh to je. :) A vyhovuje mi, že je na pokračovanie. Môžem si tak rozvíjať svoju postavu a charakter, ktorý som si zvolila, sa mi veľmi páči. A to, že nemá žiadne útočné kúzla, len vyvoláva pomocníkov, ktorý mu nosia veci, alebo opravia dom drevorubača, ktorý rozbije Hrolf syn Haemundov je jednoducho paráda.

A čo sa týka príbehu ako takého, bolo tam všetko, od detských zlodejov, skrývajúcich sa v lese, cez medveďa až po jaskyňu, v ktorej sme objavili niečo, čo je síce zatiaľ asi zbytočné, ale časom to vyzerá, že sa nám to zíde. (Alebo nás kvôli tomu zabijú. :D)

Závěr
I u tohoto příběhu je jasně vidět, že správná parta a dobrý, chytlavý příběh dělá divy. Dokázat za měsíc zahrát přes devadesát příspěvků už zasluhuje uznání a já bych se klidně nebál ukázat na tento quest jako na jeden z těch, kterých bych tu rád viděl co nejvíce. Guner i ostatní hráči předvedli skvělý výkon a osobně bych byl strašně rád, kdyby tak pokračovali i dále. Přeji jim hodně zdaru i v další kapitole Nesmrtelné družiny a doufám, že se ji i nadále bude tak dařit.

Těším se u dalšího dílu Ukončených příběhů.



Legacy: The Testament of Duke de Crecy

Že vám hry nic neříkají? Nevadí, postupně vám je představím.

Po otevření hry najdete závěť, dle které se hra jmenuje. Vévoda vám zanechal nějaké prostředky a teď je na vás, zda vaše rodová linie zanikne, či zda se nesmazatelně zapíše do dějin. Tolik, kolik je hráčů, tolik máte de facto sourozenců. Karty jsou rozdány, bitva o čest a prestiž může začít. A kdo jiný by se měl „obětovat" jako první ve prospěch svého rodu než vy sami.

Hra vám dovoluje rozehrát partii, kterou s největší pravděpodobností skutečně hrávali šlechtici dob minulých. Na začátku disponujete několika známými a ty vhodné se snažíte dostat do svého rodu. O známé můžete poměrně snadno přijít. Tak třeba když si postavíte sídlo (závist je zlá věc), pokud investujete do průmyslu a postavíte si fabriku (předsudky, samé předsudky) nebo třeba když požádáte své známé o větší obnos peněz (no co, jednou nahoře a jednou dole, ne?). Ale nebojte, povrchnost smetánky vám umožní nabalit si na sebe nové a možná lepší partie pro vaše budoucí generace. Takový titul je dobrým magnetem, dobročinná akce nebo prostě jen trošku té společenské socializace.

Hra má moc pěkné ilustrace a do své rodiny můžete dostat opravdu širokou paletu… tváří… osobností. Generála, malíře, podkoního, levobočka, prince, vědkyni, bukanýrku, věštkyni. Za ženy dostáváte věno, za muže platíte. Na základě vaší politiky vám pak stoupá a klesá čest, prestiž, počet známých i příjem. Vyhrává ten, kdo má nejvyšší počet bodů cti.

Známí jsou z celého světa a ve hře jich je cca 75, takže váš rod může být opravdu směska všeho možného i nemožného. Nápaditost postav mě opravdu bavila, stejně jako se mi líbila možnost vytvářet atmosféru „Myslím si, že roayalisté jsou mnohem lepší spojenci než republikáni!", „Byla to láska na první pohled, říkejte si, co chcete, ale ta cikánka mě prostě okouzlila", „Brr… snad to synáček pochopí, taková… ochechule, ale tak bohatá!"



Klady

» Krásné ilustrace, rozmanitost tváří, zemí i nápaditost co se týče „hodností" známých.
» Jednoduchá pravidla.
» Jednoduchá angličtina, takže nevadí, že popisky jsou anglicky.
» Umně nakombinovaná karetní hra s deskovou hrou.

Zápory

» Chce to trošku uvažovat, kde začnete vykládat svůj rodový strom, protože se může opravdu rozrůst jak směrem dolů, tak i do stran. Pokud neuvažujete, jste nuceni kartičky přeskládávat tak, aby se vešly.

Hra si u mě získala 9 bodů z 10!

Vědmino Orákulum

Hobiti

Šimrající sluneční paprsky a vůně hlíny ve vás probudí netušenou energii. Vymeťte pavouky, setřete prach z oken a vyřešte staré záležitosti. Je nejvhodnější doba zjistit, kolik toho ještě zbývá na policích ve spíži po návštěvách. Nastává měsíc zábav.

Vyjděte na zápraží i na náves. Zaměřte svou pozornost na okolí, kde najdete spřízněnou duši. Děti na poli nerostou a z budoucího nového přírůstku do rodiny se budou radovat všichni, jež jsou už tak vyloučení z dědičného práva. Ti ostatní zaměří svou pozornost jiným směrem a vám ponechají kýžený klid.

V tuto dobu se za všech okolností vyhýbejte vodě. Škodlivé účinky na váš organismus tkví především v nedostatku vzduchu. Pamatujte, nejste vodní tvorové!

Kudůci

Dostane se vám cti pochlubit se s novými vynálezy. Do sytosti si užijete společenského ruchu na velkém sraze. Zazáříte jako nové hvězdy a narazíte na zajímavé kontakty. Ty se vám budou hodit ve chvíli, kdy se rozhodnete realizovat jeden ze svých šílených plánů.

Už dlouho prahnete po partnerovi a změně. Okouzlená bytost vámi bude nadšena. V milostném životě objevíte další dosud netušené možnosti. Můžete zbohatnout, ale nepřehánějte to. Hrozí vám kolaps z pracovního vytížení.

Příbuzní budou vyžadovat vaši účast na několika rodinných aktivitách. Nemáte je příliš v lásce, ale měli byste se překonat a být jim po vůli. V brzké době oceníte jejich nápady.

Krollové

Těžkosti života si nepřipouštíte. Problémy vás nemohou rozhodit a projít skrze stěnu čela. Tak je elegantně přesunete k těm, kteří s nimi původně přišli. Na řešení každé situace máte své vlastní rady, ačkoliv jsou pro vaše okolí naprosto nesmyslné.

Při svých cestách narazíte na protějšek, který vám ukáže dosud skryté kouty vašeho těla. Tomuto svému novému koníčku se budete věnovat s veškerou vášní, jaké jste schopni. Pokud objekt vaší pozornosti není stejného původu, poohlédněte se nejméně po dvou náhradnících.

Posilujte svůj organismus zeleninou a dostatkem masa. Vydaná energie se vám vrátí a zajistí nepřekonatelnost.

Elfové

Ačkoliv se o to snažíte, nedaří se vám krýt vaše negativní vlastnosti. Nechtěně všechny komandujete, protože v sobě nedokážete utlumit vaši touhu po pořádku a dodržování systému. Sice budete otravní, ale díky tomu však také přijdete na nekalé praktiky, které bez jediné špetky studu provozují vaši spojenci. Své vítězství si vychutnejte.

Váš partner je v tuto dobu nejvhodnějším společníkem. Chvíle trávené s ním patří k těm nejšťastnějším, tedy si jich užívejte. Važte si tohoto spojení, každému se to nepodaří. Přestaňte ale komandovat ostatní. Stejně vás neposlouchají, jen si kazíte zažívání.

Dlouhé procházky ve dvou, klid a odpočinek je to nejlepší, co pro sebe můžete udělat. Nechte přírodu na pokoji, poradí si i bez vás.

Trpaslíci

Pro vás neexistuje nic jiného než vaše práce. Věnujete jí každou volnou chvíli, a pokud nezvolníte, ani vaše tvrdohlavost vás nezachrání. Nádhera síní je sice obdivuhodná věc, ale není třeba jí obětovat vše. Někde na vás čeká ideál, který můžete snadno přehlédnout.

V milostném životě nezadržujte své emoce. Nikdo si nepřeje mít doma studený kámen. Ostych nahraďte svým optimismem. S úsměvem na rtech se vám podaří nemožné.

Večery plné bujných oslav jsou přesně to pravé, co potřebujete. Nehleďte na následky, však ono to nějak dopadne. Ostatně čas na to, abyste se usadili, již nastal.

Barbaři

Teplé sluneční paprsky jsou silnější než cokoliv jiného. Chce to změnu. Nebraňte se, tady vás stejně neocení. Oprašte svůj tlumok a vzhůru na cesty. Někde tam čeká druhá polovina vašeho srdce. A nevázaný flirt též není na škodu, než se zase usadíte.

V milostném životě vás přitahuje to, co jste dosud neokusili. Jen dejte pozor na svou pověstnou zbrklost. Všechno nejde rychle, občas je třeba zvolnit.

Vyhýbejte se rozbahněným místům s nezdravým povětřím. Malé zelené ukvákané oblázky mají úžasnou schopnost proměny, když se do nich budete chtít zakousnout. Poskytnou sice příjemné rozptýlení, ale až za pár dní vystřízlivíte, objeví se problém, jehož se jen tak snadno nezbavíte.

Skřeti

Jste stále s něčím nespokojení a nyní nastává doba, kterou byste měli využít ke svému zocelení. Objevíte zcela nové praktiky a druhy utrpení. Můžete se tak naplno věnovat zálibám, které tak rádi provozujete. Vhodné objekty vyhledávejte na odlehlých místech.

Také v milostném životě vás více přitahují osoby, jež vynikají krásou duše, což celkem pochopitelné. Váš vrozený exhibicionismus vám bude nápomocen k několika milým seznámením. Odpočinout si můžete za hradbami svého domova. Příbuzní vždy vědí, co potřebujete, aniž by se na to museli ptát.

Vyhýbejte se dýmajícím horám a nezvyklým kamenným útvarům. Mějte na paměti, že v létě je nebezpečné nejen slunce.

Lidé

Společenské události vás zastihnou v plném víru. Sice plníte roli donchuana, ale vůbec vám to nevadí. Naopak vás to uspokojuje a podporuje dobrou náladu. Zadaní vám jen tiše závidí úspěch, ale neodvažují se ohradit. Tak čeho byste se obávali.

Nový protějšek bude trochu žárlit na každého, kdo se bude ve vaší přítomnosti vyskytovat častěji než on. Dobře si tedy rozvrhněte svůj volný čas a program akcí. Ušetříte si tak komplikace i spoustu peněz za nákup zbytečností. Investujte je raději do nových znalostí. I taje milostného umění mají své skryté stránky.

DarkSide: Pojď do kultu, budeš mít ikonku!

Všichni víme, že jsem tichá, skromná a nenápadná. Je tedy jasné, že jsem hned po probuzení byla oslovena některými z kultů, abych se k nim přidala. Jsem totiž milý společník do nepohody a tak vůbec. Zpět k tématu! Protože už od dětství mě pohádky učily, abych si dávala pozor, pod co se podepíšu, popřípadě čím, jala jsem se tuto novou hračku zkoumat.

Jako zástupce DarkSide jsem svolná ke každé špatnosti. V mé aktivní éře jsem byla mezi Chůvičkami, Oficiály, laškovala s tvorbou SQ (jen tou počáteční), účastnila se soutěží, napsala nějaké ty hádanky, dodala prózu, no… a psala do DM, takže vím, že tohle všechno tu je a je to poměrně dostupné, když má někdo svůj názor a nějaký ten rozum. Takže co jsou kulty? Proč ti škudlící admini najednou tak polevili a dali lidem možnost získat ikonku, DAčkový mail, obrázek navíc a spoustu dalších prkotinek? Proč jsou někteří proti?

Nu, při ptaní se některých lidí mi bylo řečeno, že se mají sdružovat duše k sobě. Wau. A nejsme už sdruženi tím, že jsme se sem přihlásili? A co jako sdružení 80 lidí má dělat? Přihlásit se do Questu? Au.

Aby používaly Body Zázraků. To je řešení toho, že lidem dali Body Zázraků a oni nevěděli, co s tím, tak… z toho udělali platidlo. Protože kolik PJů tu zohledňuje lvl postavy? Kolik PJů vůbec hraje podle DrD 1.6? (Které už se, mimochodem, nedá nikde oficiálně koupit? Ale zaslechla jsem cosi o změně dotazníku, tak jsem zvědavá… hehe, alespoň pramen možné kritiky nevyschne tak rychle.)

Aby byly výhody. Větší pošta… ikonka… obrázky… smajlíky… hodnotný dárek na Megasrazu… ach. Takže teď všichni smolí hádanky, aby bylo z čeho Body Zázraků těžit.

A ve výsledku se, dle slov dotázaných, vlastně vůbec nic nezměnilo.

Přijde mi to trošku přízemní. Admini dříve chtěli elitní PJe (čti suchary, co znají DrD 1.6 a umí napsat elaborát o cestě po chodníku, bez zakopnutí, samozřejmě) a teď najednou tohle. Pochybuji, že za to může blokace pravidel od Altaru. Že by náhlé procitnutí? Nemožnost udržení kvality rozrůstajícího se serveru? To už zní pravděpodobněji, co? Ať tak či onak, tenhle výkřik to temnoty se mi líbí. A řeknu vám proč.

Proč to chtělo změnu?

Aktivních Chůviček za mých dob bylo málo. Aktivních oficiálních Pjů, kteří mi stáli za pozornost, bylo málo. Hádanek bylo málo. Chatařská komunita U Veterána se rozrůstala ve své okázalé povrchnosti a v ostatních odvětvích to s její aktivitou spělo k holé mizérii (u některých dobře, že tak). Účast na soutěžích byla mizerná. Psaní prózy bylo… sporadické (nevím, jestli kvůli tomu, že knihovníci jsou slimáci, nebo kvůli tomu, že lidi prostě nic nepřidávali). Aktivita na fórech o ničem (nebo zdánlivě o ničem) rostla.

A co na to kulty?

Kulty by se měly prát o nováčky, ukazovat jim, co a jak a „nechat si za to zaplatit“. Díky tomu bude více motivovaných aktivních Chůviček. To, že je člověk nováček, neznamená přece, že je hloupý. Větší zájem o nováčky by mohl vyústit v to, že se tu nováček pěkně usadí a třeba se z něj stane nebo vyklube někdo opravdu přínosný.

Nejlépe si to ještě posichrovat výcvikovou jeskyní pro daný kult, aby se nováček lépe zaháčkoval. A zároveň se pojistilo, že jeho písemný projev nebude dělat kultu ostudu.

Body Zázraků musí proudit. A jak to udělat? Soutěže, hádanky, rébusy, SQ. Kulty by měly tohle všechno začít generovat. Hádanky jsou pro jednotlivé sviště, ale SQ a soutěže, ty už účastníků potřebují víc. Soutěže se dají přeci dělat jako štafeta. Jednou vedeš a pak už se jen vezeš.

Války kultů. Nést myšlenku, prosazovat myšlenku, jednat dle myšlenky. Argumentační války zaznamenané v DAily Mirror. Výzvy a výlevy. Naučit komunitu pozornosti a čtení. Stvořit si vlastního Avatara a s ním si klestit cestu. Protlačovat nějaký herní systém, žánr… cokoliv. Nedělat hádanky pro hádanky, ale dávat do nich něco z kultu, ať každý odtuší, že tuhle vytvořil tenhle kult a těšit se na další takovou. Krást si světlo DarkAge pro svůj kult. Nehrabat si na svém písečku, to vůbec ne, ovládnout DarkAge!

Soutěže kultů. Jeskyně jako aréna. Jeskyně jako jeviště. Příběh na pokračování. Seriál. Předávání pomyslného žezla.

Ne, nic nemusí zůstat stejné. Admini povolili uzdu, a tak proč nepřejít do cvalu? Proč jen jít s pouhou myšlenkou svobody? To je i zbytek DA taky tak sucharský a bez duše?

Být v kultu znamená, že se dá dělat cikánská férovka.
Být v kultu znamená, že nejsem sám.
Být v kultu znamená, že mám kolem sebe podobně zvrhlé duše jakou jsem já sama.

Já vím… já vím… být v kultu teď znamená spíš mít ikonku… nemít myšlenku, neprosazovat myšlenku, být tupé stádo.

Škoda.