3 2015

Daily Mirror

Měsíčník herně-literárního serveru darkage.cz



Deset let s DarkAge ‡ Nový test pro PJe ‡ Mise Zero ‡ Najít Rue

Obsah

1
Úvodník
Alkaran

2
Deset let s DarkAge
DonSimon

4
SingleQuesty: Mise Zero
Yavanna

8
Megáč
Kelghor

11
Hudba dělá quest
Teranell

14
Kronikářovy dopisy
Kanyapi

18
Liga výjimečných
Alkaran

22
Nový test pro PJe
Hrun

24
Ukončené oficiální příběhy 021: Najít Rue
Hulda

—3—
DM
2015

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Pavla „Chiisai“ Šrůtová, Petra „Teranell“ Bedřichová, Barbora „Enefa“ Mlejnková
Ilustrace na obálce: Schynzie
Autoři textů: Alkaran, DonSimon, Hulda, Hrun, Kelghor, Kanyapi, Teranell, Yavanna
Korektury a editace: Chiisai, Alkaran
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník sedmý, číslo 3.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 3. 10. 2015.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na redakční mail daily@darkage.cz nebo na fórum DAily Mirror.

Něco končí, něco začíná

※ Alkaran ※

Deset let je zatraceně dlouhá doba. Deset let a jeden měsíc se už ve městě DarkAge odehrává nesčetně příběhů, se zatajeným dechem se prožívají dobrodružství a vytvořila se zde (alespoň mně to tak přijde) upřímně přátelská komunita lidí. Ač tu jsem téměř od samého začátku, střídání období aktivity a neaktivity zapříčinilo (a letní sraz mi to ověřil), že mne už málokdo zná. O to víc si vážím těch, kteří se serveru bez ustání již deset let intenzivně věnují. Největší dík patří DonSimonovi, kterému se letos povedlo odejít na krátký odpočinek. A velké poděkování patří i Hrunovi, který na sebe nyní vzal to nejtěžší adminské břemeno. Něco končí, ale myslím, že my, běžní uživatelé, si toho ani nevšimneme.

Osm let je nepředstavitelně dlouhá doba pro hraní jednoho questu, navíc hraní velmi aktivní. Kosimu, Carle, Paulovi a Mr. Destinymu se tento husarský kousek povedl a quest nakonec úspěšně dohráli. Více si o jejich dobrodružství můžete přečíst na straně 24. Něco skončilo a čeká, komu se jejich rekord podaří překonat.

Šest let je vyčerpávající doba na to, sázet skoro každý měsíc nové číslo DAily Mirroru. Nedivím se Enefě, že se již tolikrát snažila najít k sobě asistenta či dokonce náhradu. Seskládat texty tak, aby k sobě ladily, držely si hezkou grafickou úpravu a případně je doplnit obrázky (které se navíc musí nějak sehnat), je mnohem náročnější práce, než se může zdát. Je proto škoda, že hledání pomocníka končilo většinou neúspěšně. Dnes jsem zde já a věřím, že se to konečně povedlo. Něco tedy skončilo, ale Enefa určitě ne a pro Mirror se jí teď bude jistě pracovat snáze, protože se o něj nebude muset starat z povinnosti, ale jen, když má chuť. A od nás všech si zaslouží zatraceně dlouhý dík za to, co vše na časopisu dosud oddřela.

Jo a taky se změnil design Mirroru, ale to jste si asi všimli.



Deset let s DarkAge

※ DonSimon ※

Téměř po třetinu svého dosavadního života se držím jednoho železného pravidla — alespoň jednou denně si zapnout DarkAge a rychle zkontrolovat ta nejdůležitější diskuzní fóra, jestli se na serveru nestalo něco, co vyžaduje mou pozornost. Začalo to v roce 2005, kdy jsme plni nadšení s lidmi jako Shadow, Sheinka, Angeluss nebo Perilan dávali dohromady základní koncepty, a trvá to dodnes.

Po většinu té doby to byla radost. Každá nová tvář v admin týmu, dokonce i každý nový aktivní uživatel na serveru vždy přinese novou energii, nové nápady a nové síly k tomu pokračovat. Každý další rok proměnil další a další z vizí, které jsme na začátku měli, ve skutečnost. Ale přes to všechno jsem se rozhodl, že právě teď nastala ta pravá chvíle k předání štafetového kolíku někomu dalšímu. Proč?

Protože deset let je zatraceně dlouhá doba, během které jsem se z vysokoškolského studenta stal manažerem v nadnárodní firmě, oženil se a narodily se mi dvě skvělé děti. To znamená, že času je méně, povinností více. A to o hodně. Kupříkladu příprava Almanachu na poslední megasraz



DonSimon na Megáči oznamuje, že předává adminství Hrunovi.

probíhala typicky mezi jedenáctou večer a třetí hodinou ráno. :)

Loni se nám také podařilo spustit kulty. A věřte nebo ne, právě ty byly poslední z konceptů a nápadů, které jsme plánovali realizovat už od začátku. Celý systém se jimi krásně uzavřel a já mám pocit dobře odvedené práce.

Ale tím nejdůležitějším důvodem je fakt, že to všechno mám KOMU předat. V celé historii DarkAge jsem reálně uvažoval pouze o třech lidech, které jsem si v téhle roli uměl představit. A světe div se, v zimě jsem od jednoho z nich získal příslib, že do toho půjde. To mi mnoho věcí ulehčilo.

Teď tedy přeju Hrunovi hodně štěstí a trpělivosti a pevně věřím, že právě on je člověkem, který dokáže DA vést dál. Má server hluboko v srdci, vyzkoušel si, co obnáší práce admina, a zároveň už získal tolik potřebný nadhled. Spolu se stávajícím týmem rozhodně mají na to, aby úspěšně zvládli všechno, co je čeká.

Tohle všechno samozřejmě neznamená, že z DarkAge úplně zmizím. Něco takového si ani neumím představit. Ale moc rád se po těch letech přepnu z módu „musím“ do módu „můžu“. Doufám, že budu mít i trochu času zahrát si v nějakém příběhu nebo nějaký vést. Jen tak, pro zábavu.

A kdo ví — třeba jednou, až budu psychicky odpočatý a hlavou se mi budou prohánět nové nápady, znovu uvidíte nick DonSimon v seznamu administrátorů. Do té doby sbohem, a díky za všechny ryby!



SingleQuesty

Mise Zero

Bakhita

Mlhovina NGC 281 Pacman ǂ Foto Martin Pugh

※ Yavanna ※

Nastal čas představit si další z prvních vlaštovek single-questů. Ti, kdož si ho již zahráli, si možná rádi připomenou chvíle strávené nad dobrodružstvím. A ostatní třeba inspiruje k tomu, aby nastoupili na palubu vesmírné lodi a vydali se na pouť do neznáma...

Několik otázek pro Bakhitu

Byla jsi jednou z prvních, jejichž dílo bylo vysláno do světa. Co tě inspirovalo stvořit právě tenhle příběh?

Hlavní zápletka vznikla nezávisle na DA, ještě dřív, než jsem se začala o SQ vůbec zajímat, jako výsledek debaty o etice a rozhodování mezi dvěma špatnými možnostmi (což takhle zní mnohem vznešeněji, než jak naše diskuze ve skutečnosti probíhala). Jednoduchá modelová situace mi v hlavě přerostla do příběhu, ale asi právě proto, že na začátku stálo rozhodování, jak by měl vlastně skončit, nedokázala jsem si vybrat, jak by se měl hlavní hrdina chovat. A z toho tak nějak vyplynul nápad sepsat tenhle příběh jako SQ, abych se za hrdinu příběhu nemusela rozhodovat já, ale každý sám. Kdo mi hodně pomáhal, byla Jasra, s níž jsem příběh dlouze diskutovala.

Podle všeho jde o žánr sci-fi. Můžeš nám prozradit i něco o samotném obsahu?

Doufám, že příliš nezklamu fanoušky sci-fi, protože žánr asi nevyužívám naplno, ale o cestování vesmírem

a časem vás neochudím. Příběh se odehrává na vesmírné lodi, jejímž cílem je zdokumentovat zánik vesmíru a vrátit se se získanými poznatky zpět. Jenomže kdyby šlo všechno podle plánu, nebylo by o čem psát, ani jak hrát.

Dobrodružství je dostupné všem postavám. Je to tedy tak, že hráč bude hrát za jednu univerzální rasu a povolání, ať vstoupí s jakoukoliv postavou, nebo sis připravila pro každou zvláštní linii?
Musím se přiznat, že když jsem SQ tvořila, moc jsem se neohlížela na to, že píšu pro server určený převážně pro fantasy. Napsala jsem sci-fi příběh z budoucnosti a dala ho k dispozici bez toho, abych řešila nějaká omezení. Takže ne, nemám zvláštní linie pro postavy podle jejich vlastností, vstupem do SQ se z každé postavy stává stejný hlavní hrdina, totiž kapitán vesmírné lodi. Vlastně jsem psala spíš pro hráče, než pro jejich postavy.

Čím chceš hlavně hráče zaujmout?
Doufám, že originálním příběhem, ve kterém se objevují i podstatnější volby než „doprava“ a „doleva“ (i když ani těm jsem se nedokázala vyvarovat). Chtěla jsem hráče postavit před možnost volby, kterou neodkliknou jen tak mimochodem a samozřejmě, protože „to je stejně jedno“, případně protože „to se přeci má dělat“. Nejradši bych viděla, že jsem dokázala vtáhnout hráče do příběhu natolik, že je pro něj rozhodování, jak dál, skutečné dilema. Ale jestli se mi to podařilo, to už musí posoudit hráči sami.

S jakými úskalími ses při tvorbě potýkala?
Celý koncept SQ pro mě byl novinkou, takže jsem příliš nevěděla, jak by takový větvící se příběh měl fungovat. Dořešit, aby jednotlivé části dávaly smysl pro hráče, kteří se k nim dostali různými cestami, pro mě byl docela oříšek. A úskalí jménem „editor“ jsem se rozhodla pro jistotu vyhnout, jak se dalo a jeho funkce (které jsou určitě jinak moc užitečné), jsem raději ignorovala a nevyužila.

Co ti tvorba příběhu přinesla, a co vzala?
Zní to sice příšerně ohraně, ale vzala mi čas. A dala? Možnost převést alespoň jeden ze svých nápadů do psané podoby, což je něco, k čemu se dostanu jen málokdy. A také mi dala mnoho příjemných diskuzí na téma, jak by se hlavní hrdina, tedy hráč nebo prostě obecně člověk, měl rozhodnout, a jestli se dá nějaká možnost odsoudit jako nemorální.

Kdybys toto dobrodružství tvořila nyní, je něco, co bys změnila?
Když jsem viděla díla jiných autorů (a začala vlastně získávat představu o tom, co to vlastně SQ je:D), tak jsem začala pochybovat, jestli je tenhle příběh vhodným námětem pro SQ. Je to vlastně spíš povídka na pokračování, ve které je skutečných možností volby jenom pár. O to víc obdivuji autory, kteří dokázali stvořit SQ ve vší parádě, které reflektují postavu, jenž příběhem prochází — zaprvé proto, že se dokázali prokousat úskalími editoru, zadruhé pro práci, kterou muselo dát logické propojování jednotlivých cest a možností.

Dočkáme se v budoucnu ještě nějakých dalších příběhů?
Nevidím to úplně pravděpodobně, protože práce s tvorbou SQ je poměrně dost a času mám v poslední době mnohem méně, než bych si představovala. Jestli se v budoucnu dostanu k tomu, něco vytvořit, tak se pravděpodobně omezím na psaní příběhů, do kterých hráči zasahovat nemohou.

Testování se ujali Nathlan a Kale. Bohužel, ani jeden z nich se již na quest neupomíná natolik, aby se odhodlal jej hodnotit.

Ohlasy hráčů

Hulda
Mise Zero je velmi krátký SQ, což se mně osobně docela líbilo. Zvládl jsem ho projít několikrát za sebou a vyzkoušet si tak více možností průchodu. Tím se

ale dostávám k části, která se mi moc nelíbila. Ať tam člověk hrál, jak chtěl, vždy se dostal nakonec do stejné situace. Takže vlastně poprvé, když to vypadalo, že za konec všeho můžu já, se mi celkově SQ líbil. Další průchod mne zchladil v tom, že za to vlastně tak moc ani nemůžu a vše by se stalo tak či tak.

Jinak ale musím přiznat, že to je SQ povedený a rozhodně by mi nevadilo, kdyby tu takových kratších bylo více. Když se na to tak podívám, tak to dává i smysl, udělat kratší single quest, který zvládnu projít třeba do čtyř dnů. Člověk si to lépe pamatuje a dle mého názoru ho to i motivuje k dalšímu průchodu s jinou postavou.

Celkově mám SQ poměrně v oblibě, vlastně už jsem si zahrál úplně všechny, co šly. Dokonce mi nevadí ani určený počet kroků, i když je pravda, že hlavně u těch delších by se jich hodilo víc. Ono není problém si zahrát SQ třeba přes dva týdny, ale když si pak vezmu, že hraju deset dní, pak tři dny nemám čas, a pak se k tomu vracím, tak si prd pamatuju a už to člověka tak nevtáhne. Proto bych to nejraději navrhl tak, aby se denní počet kroků odvozoval od předpokládaného počtu kroků celkových. To by myslím bylo asi nejlepší.

A jaký příběh bych si rád zahrál? Popravdě jakýkoliv, který je dobře napsaný. Myslím, že Královských her už je tu dost, spíš by to chtělo nějaký quest s opravdu pěkným příběhem, co člověka vtáhne. Na žánru mi totiž vážně moc nesejde.

Lodka

U tohoto SQ mě spíše než příběh zaujal žánr. Do té doby jsem nedal dopustit na klasické fantasy, takže to pro mě byla docela změna. Nicméně i přes prvotní nadšení (pokud si vzpomínám, tak se jednalo o jeden z prvních SQ, ne-li úplně první) jsem zjistil, že u klasického fantasy zůstanu a ani styl SQ mě příliš nezaujal. Konkrétně u tohoto SQ by mi spíše vyhovovala možnost si na začátku zvolit, jaký mám vztah k ranním vstávaní a budíku, jestli jsem schopen kvůli někomu odložit důležitou věc a nakonec jestli jsem spíše sobec, nebo se obětuju pro dobro druhých. Na základě toho by se pak vygenerovala povídka.

Počet denních kroků není příliš velký a patrně bych ho úplně zrušil. Těch 200 expů, nebo kolik se z toho dá vytřískat, je stejně zanedbatelná suma, když se podívám třeba na výsledky malé hry. Pokud to bude někdo chtít jen proklikat a těšit se na expy, tak to stejně udělá, jen mu to zabere více času.

A naopak, pokud si někdo bude chtít vychutnat příběh a opravdu nad tím bude uvažovat, tak je pro něj pět kroků málo. Druhý den pak musí vzpomínat, kde skončil nebo co už udělal, a to je otrava. Z toho důvodu jsem je rovněž přestal hrát, takže na prostředí nebo žánru nových SQ mi vůbec nezáleží.

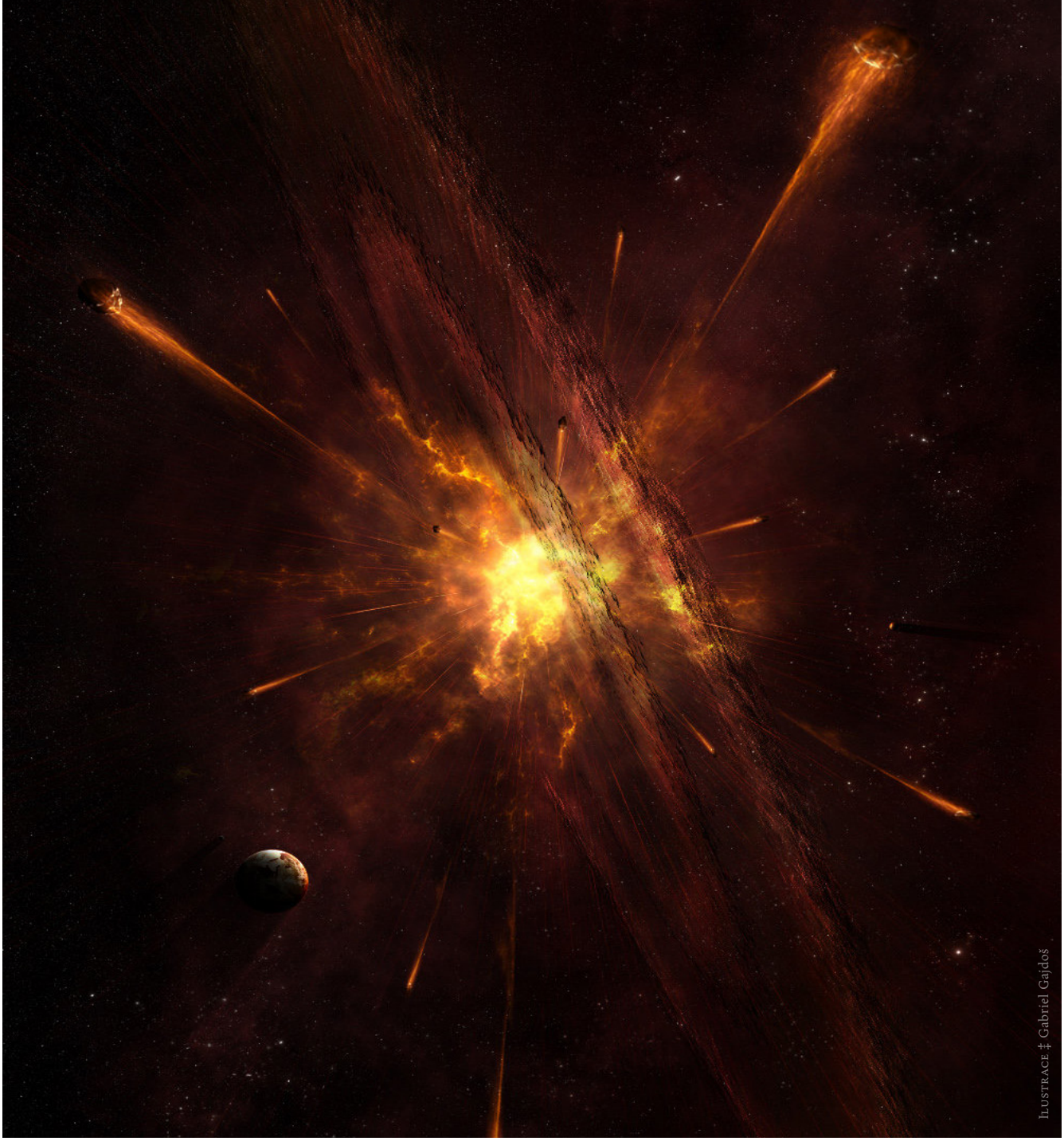
Petwald

Misi Zero jsem naposledy procházel již před pár lety, ale zaujal mě nápad, příběh zasazený na vesmírnou loď, slušné, čtivé zpracování i poměrně rychlý dějový spád. Ne zcela mi sedělo velké množství informačních lokací, kde nebyla jiná možnost, než přečíst stať a stisknout tlačítko pokračovat. Hra za velitele hvězdoletu mě bavila a osobně tento SQ řadím k nadprůměrným.

Přidělený denní počet kroků je tady zcela dostačující. Nicméně čas od spuštění pokročil, SQ je nyní mnohem více, některé i poměrně dlouhé, a tak bych se jako hráč vůbec nezlobil, kdyby byl denní limit obecně navýšen na např. 7—8 kroků.

Ještě více by se mi líbila možnost si denní kroky střádat. Tento návrh již dříve padl a byl zamítnut s tím, že cílem SQ je mimo jiné přitáhnout lidi k dennímu přihlašování. Já bych v tomto případě ale raději upřednostnil možnost si projít celý příběh, či jeho podstatnou část, v klidu a pohodě. (Samozřejmě nevybrané kroky by po dohodnutém čase propadaly, ale stejně.)

Miluji klasickou fantasy, naštěstí takových příběhů je k dispozici stále dost a přibývají. V tomto ohledu jsem spokojený.



Ilustrace ǂ Gabriel Gajdoš

Rommel

Co tě na příběhu zaujalo?
Sci-fi s hlavou a patou a spoustou „zbytečných" odboček (pro mě to dělá realistický dojem).

Co se ti nelíbilo, nebo tě otrávilo?
Logika konce trochu skřípe. (*Spoiler: jestli vesmír skončí, ale lidstvo může pořád za 100—1000 let vyslat robotickou sondu, aby ho zachránila, jaký je smysl sebeobětování?*)

Jaký máš celkový dojem ze hry?
Asi jeden z nejlepších SQ na DA.

Jaký je tvůj názor na přidělený denní počet kroků?
Jak se dá čekat, klidně bych ho zvedl.

Jaký příběh by sis rád zahrál? Z jakého prostředí, žánru apod.
Něco historického.



DarkAge

Megáč

※ Kelghor ※

Megáč? Už jsem o tom párkrát slyšel, ale nikdy jsem se neodhodlal jet. Těch pár známých mě nikdy nedokázalo ukecat. Až letos, když jsem zjistil, že tam bude známých víc než dost. A tak hurá na svůj první Megáč jako nováček. Tedy ne tak úplně; už jsem byl na mnoha podobných srazech z jiných serverů, a tak jsem věděl, do čeho jdu (chlast, ženy a zpěv... ale hlavně chlast).

A stejně jsem byl příjemně překvapen. Dorazil jsem totiž už ve čtvrtek s Fooťákem, Andílkem, Zyrem a Kaylou (správná picí parta), načež na nás už čekala solidní rozpitá skvadra. Polovinu jsem znal a tu druhou poznal, všichni jsme samo sebou ve skvělé náladě pařili do ranních hodin.

Přespání u Legeho venku pod hvězdami pak bylo tím nejlepším možným. Pro některé. (Opět jsem si totiž vyslechl, jak hrozně chrápu, čemuž nevěřím. =D). Dopoledne jsme nijak nespěchali s přípravou, a přeci jsme měli brzo všechno zmáknuté, dovezly se sudy a první se hned narazil.

Musím se tady na chvíli zastavit a podělit se o svůj dojem. „*Naprosto hustý*," honilo se mi hlavou, když jsem zjistil, že za blbý čtyři stovky mám krom ubytování v obrovském skautském „penzionu" k dispozici piva kolik vypiju a nějaké erární jídlo! (Na jiných srazech jsem byl kolikrát pod stanem a sudem s pípou bez chlazení.) Tím, že jsme měli obrovské zastřešené prostory, se dala hrát spousta deskovek, které jsme si dovezli. Nic však nepředčilo páteční trénink a sobotní turnaje v ping-pongu a ve fotbale.

Zase to trochu rozvedu. *Ping-pong* se hrál úplně přes celý den; taky jak by ne, když bylo přes dvacet účastníků. (Kdo to nakonec vyhrál, si nějak nemůžu vzpomenout, sám jsem se nezúčastnil.) Zato jsem jako několikaletý nesportovec hrál *fotbálek*. Bylo to dost překvapení pro ostatní a ještě větší pro mě, když se mi povedlo vstřelit několik gólů, jež byly z veliké míry pořádně haluzní.

Nebudu se vypisovat se zevrubným popisem, co všecko se dělo









a jak to šlo za sebou (můžete si být jistí, že se prostě pořád popíjelo, drbalo a hrálo =)). Raději vypíchnu ještě několik věcí, co mi utkvěly v paměti ještě do teď.

Asi nikdo nezapomene na to, jak jsme každý dostali jeden ***DA almanach***. V tu chvíli se totiž DA změnilo ve svět pokémonů. Všichni začali sbírat svoje pokémony — totiž podpisy od všech účastníků zájezdu. Každý chodil s knížečkou a propiskou a marně pátral v paměti, od koho si knížku ještě nenechal podepsat. A vzkazy samy o sobě byly perlami největšími, téměř nikdo se nenechal zahanbit a snažil se ostatním vložit do památného almanachu co nejvtipnější a nejoriginálnější vzkaz.

Další, co se mi ohromně líbilo, byla ***Trhačská trička***. Nejen, že je Khargarwargonsu krásně navrhl, ale taky proto, že je měla asi polovina lidí ze srazu, a tak jsem se jimi kochal celou dobu.

O co jsem přišel a doteď mě to mrzí, byly ***sudetské špagety***. Legendární pochutinka od Toxy a Jukera, kteří prokázali svůj um a zkušenosti s vařením. Speciálně fritované, sýrem aromatizované, citronovou kůrou, skořicí, rumem a kolou ochucené kečupové superšpagety chutnaly všem, kterým nabídli. Někteří si tak čvachtali, až měli špagety i na tričku.

No, celkově se toho stalo ještě moc. Raduleskovi jsme nalili ***kečup*** do ucha, rozsedla se plastová lavička (samosebou úplně sama od sebe) a další takové ty příjemné opilecké storky...

Svůj první Megáč, kde jsem většinu lidí ještě neznal, jsem si náramně užil v té správné společnosti tak, jak jsem přesně očekával. Komukoliv, kdo se umí bavit, bych doporučil, aby se příště zúčastnil.











Hudba dělá quest

※ Teranell ※

Nejen láska, ale i hudba hýbá světem. Ví to dokonce už i tvůrci televizních zpráv, kteří nám neopomenou ke každé reportáži, která by se dala s přivřeným okem označit za takzvané háelpéčko (Hluboký Lidský Příběh, pozn. novinářské krysy), pustit srdcervoucí muzikální doprovod.

Film bez soundtracku je trapas, ať už jde o usmrkanou romanťyku, masakrování zombíků válečkem na nudle, nebo třeba throwback dokument o vyhynutí blbouna nejapného. Legendární britsko-americko-české béčko Ravenous se pro mě stalo nejcyničtějším hororem všech dob, neb hlavní hrdina prchající před kanibalem za rozjásaného doprovodu dětských kláves nevzbuzuje v diváku ani tak děs, jako spíš ponurý úsměv.

Proč ale využívat téhle magie jen u výstupu něčí práce? Proč to jednou nezkusit naopak?

Mnozí z vás už to jistě dělají. Jiní mě zase pošlou do háje, protože na psaní potřebují klid a soustředění. Zkuste mi ale věřit a dejte tomu šanci. Já coby osoba zvyklá vyvíjet kreativní činnost v rušné kanceláři nemám problém s jakoukoli kulisou, ale i pro ty z vás, kdo představujete opačný extrém (á la nevraživé pohledy a pštění zbylého osazenstva místnosti při

každém hlasitějším zvuku… přiznejte se), nabízím alternativy v podobě instrumentální hudby s minimem rušivých elementů.

Když jsem na DA dělala menší research, zjistila jsem, že spousta z vás si stejně jako já vybírá hudbu podle postavy či konkrétního questu, na který se chtějí naladit. Pro některé přirozeně funguje poslech oblíbené desky kolem dokola, ale nebyl by to pořádný seznam, kdybych ho nemohla aspoň nějak rozřadit do kategorií.

Dreamworld

Tak si pro sebe označuju kategorii příběhů, kde se málo vraždí a hodně mluví. Může to být klasické dobrodružství s růžovými jednorožci, nebo třeba velice specifická urban fantasy, jako je *042. Potřeby pro vampýry* od Kanyapi či moje *035. Černé srdce Atreyu*. Až se budete chtít trochu zasnít a vehrát se do elfí povahy, pusťte si soundtrack k filmu ***Memoirs of a Geisha*** od Johna Williamse. Dobře vám poslouží taky hudba islandských indie folkařů ***Of Monsters and Men*** (schválně si na YouTube najděte originální video k singlu Little Talks — jestli z tohoto nedostanete chuť něco napsat, tak už z ničeho), pro temnější a záhadnější atmosféru sáhněte po jejich krajanech s názvem ***Árstíðir***, obzvlášť pak po jejich poslední desce Hvel. A co takhle třeba ***Amélie z Montmartru*** nebo famózní anime počiny studia Ghibli, jako je ***Princezna Mononoke*** nebo ***Cesta do fantazie***?

Kraj nekonečných lesů a věčného sněhu

Kdo by neznal Vikingy? A kdo by neznal ***Wardrunu***, vysoce atmosférický norský projekt, který vás vrátí do časů, kdy bohové ještě kráčeli mezi smrtelníky a žádali si na svou počest krvavé oběti? Podobnou roli splní i čarodějka ***Fever Ray***, která se svou písní If I Had a Heart podepsala pod fenomenální intro výše zmíněného seriálu. Pokud máte rádi hodně, hodně creepy stuff, ze kterého nebudete moct usnout, najděte si originální videoklip a zhasněte všechna světla. Probdělá noc zaručena. Folk metalová kapela ***Ásmegin*** vám představí sever za dob čarodějnic, lesních divoženek, vražedné havěti číhající v hlubokých roklích a ničím nekontrolované, krvelačné lidské duše — to všechno bez otravně veselých, hopsavých humppa melodií jejich finských pobratimů. A jestli vám ani tohle nestačí, na výlet do temných lesů obývaných dobrými i nevlídnými duchy vás vezme rumunská black metalová pětice ***Negură Bunget***.

Dark and scary

Už jsem zmínila Fever Ray, že? Pokud se chystáte zabrousit do fantasy hororu, neznám lepší kulisu než soundtrack k ***The Village*** Jamese Hornera, k francouzskému filmu ***Bratrstvo vlků: Hon na bestii*** pod taktovkou Josepha LoDucy, případně vybrané pasáže z dobře profláklé ***Hry o Trůny*** Ramina Djawadiho. Je libo něco modernějšího, co by dokreslilo vaši ponurou postapokalyptickou scenérii? Pak hledáte hnusem, špínou a děsem nasáklé tracky ruského šílence tvořícího pod názvem ***Atrium Carceri***, mistrně zpracovaný soundtrack k tematickému filmu ***The Road*** od Nicka Cavea a Warrena Ellise, nebo samotu rezonující ve zvucích praskajících ledovců a opuštěných polárních stanic v sóloprojektu ***Vatnajökull***. Mimochodem, vyhraďte si čas, přečtěte si někde na netu článek o poslední polární výpravě plachetnice Karluk (třeba na Wiki) a pak si pusťte kratičkou nahrávku The Doomed 1913 Voyage of the Karluk. Funguje to líp než Záhada Blair Witch. Slibuju.

Všechny tyhle dark atmospheric počiny jsou vůbec bezva — takhle mi třeba Vindikator připomněl ***Svartsinn*** a ***Kammarheit*** — a je jich samozřejmě mnohem víc. Zapátrejte a najděte si, co vám sedí. Studnice tohoto žánru je bezedná.

A pak všechny ty internety…

Většina z vás asi viděla trilogii ***Matrix***, případně novější pecku ***Tron***, a pamatuje si výbornou hudební kulisu, kterou k němu vytvořilo teď už legendární duo Daft Punk. Pokud pasete po podobném žánru, pak pravděpodobně sáhnete po některém z herních soundtracků,



namátkou třeba *Mass Effect 3* nebo *Fallout*. Taková ta klasika. Kdo ovšem rád elektro a zatouží po něčem tvrdším, může se vrhnout do technických vod drum'n'bass. Na papíře to zní děsivě, ale rychlé tempo a jistá monotónnost působí nečekaně dobře na soustředění (což mohu svatosvatě odpřísáhnout, napsala jsem tak celou bakalářku a naučila se na státnice). Vykašlete se na provařené Pendulum a pusťte si třeba Rakušáka *Mefjuse* a jeho geniální desku Emulation (nedejte na dojem z první skladby!) nebo letošní album Thronecrusher od českobudějovického maníka *Forbidden Society*.

A že vám to pořád není dost?

Namátkou si vzpomenu na avantgardní prasárničky *Diablo Swing Orchestra* nebo *Rasputina*, které bych si pustila, kdybych někdy zabředla do steampunku. Spousta z vás, kteří mi poslali svoje tipy přes Havrana, doporučovala instrumentální hudbu *Two Steps From Hell*, případně *Adriana von Zieglera*. Podle Tyrsy si máte poslechnout *The Piano Guys*, Vindikator pro vás zase má další tipy na herní muziku: *Etherlords 2* nebo *Sacred: Underworld*.

Tak co, už jste to vyzkoušeli? Uvidíte, že to nebolí. Je to jen o zvyku a vašemu psaní to může prospět. S trochou snahy si totiž vytvoříte rituál, který se pro vás stane spouštěčem kreativity — podobně, jako vás pravidelná četba v posteli po několika opakováních dokonale uspí.

Každý máme nějaký návyk. Někdo může psát jen ve svém oblíbeném křesle, jiný nedá ránu bez hrnku černého čaje (zdravím Kanyapi a Tolpen), další se potřebuje nakopnout tou správnou hudbou... a najdou se i tací autisti, kteří vyžadují kombinaci všeho výše zmíněného.

Vytvořte si svůj vlastní spouštěč. Nedá to tolik práce a funguje to až překvapivě dobře.

Možností máte bambilion.



Kronikářovy dopisy

Ilustrace ǂ En-fance

Drahý příteli,

❊ **Kanyapi** ❊

dnes byl jeden z těch pěkných podzimních dní, které prohřejí naposledy před zimou chodby Knihovny. Celé dopoledne jsem strávil uklízením Modré čítárny, kde jsme pořádali každoroční klání v sečtělosti a poměřovali si své znalosti luštěním skrytých narážek.

Věřil bys tomu, že ačkoli jsem to zkoušel už od jara i na nahodilých návštěvnících, se kterými tu občas hovořím, ani jeden zatím žádnou z nich nevyluštil?

Ale to je vedlejší. Proč ti vlastně píšu? Vzpomněl jsem si, jak máš rád nová díla, a tak jsem se rozhodl, že ti jednou za čas zašlu sem tam nějaký úryvek. Alespoň inkoust v mých kalamářích nevyschne a ty, nu ty se třeba trochu pobavíš.

Tak tedy, čti, příteli, jsem zvědavý, co na to budeš říkat. Mám tu úryvek z povídky od Nargelase a pár básní. Snad si jejich celé verze přečteš někdy sám.

Muž se začal pomalu probouzet. Ležel na zemi u postele, první myšlenky patřily bolesti rozléhající se po celém jeho těle, ale nejostřejší bolest vycházela z temene hlavy.

Je dobrej nápad vstávat, nebo ne?

Na víčka mu začalo dopadat světlo a začínalo ho hřát. Dal si před obličej ruku a otevřel oči. Naproti němu bylo okno, skrz které dovnitř procházelo světlo. Naproti němu se na obloze rýsovalo slunce. Podle toho bylo jasné, že je ráno. Bolest hlavy se opět ozvala a on sebou lehce škubnul. Trochu se nadzvedl, pak se posadil a druhou rukou si ohmatal temeno hlavy, až našel zaschlý chomáč vlasů a pod ním bouli.

Sykl bolestí a stáhl ruku. Rozhodl se postavit a porozhlédnout po pokoji.

Nic.

Krom postele s matrací a povlečením tu byl ještě noční stolek. Na něm svazek klíčků. Vzal je a strčil do kapsy. Rozhodl se prohledat noční stolek.

Nic.

Rozhodl se prohledat zbytek domu, ale měl pocit, že ví, co ho čeká.

Nic.

V celém domě nebyl jediný kus nábytku, jenom v ložnici, kde se probral. Pokoušel se vzpomenout. Vzpomenout kdo je nebo proč je vlastně tady...

Nic... do háje!

Naštvaný se rozhodl vyjít z domu, a aby ulevil vzteku, třískl za sebou vchodovými dveřmi. Ruka mu sjela do kapsy a nahmatala klíče, vzal ten o trošku delší a zamkl s ním vchodové dveře. A až potom mu to došlo.

„Tak moment...“

Zadíval se na svazek klíčů na dlani a opravdu, uvědomoval si, že ten trošku delší klíč je od vchodových dveří, ale mohl se dívat, jak chtěl, u těch dalších klíčů si nemohl vzpomenout, od čeho jsou.

Trošku se otřásl zimou, když mu na ruce zafoukal studený vzduch. Měl na sobě jenom tričko a rifle. Klíče schoval do kapsy a spustil zrak z vchodových dveří, aby se rozhlédl, kde to vlastně je. Pod nohama mu zakřupala troška sněhu, když se otáčel. Byl na kopečku, který se mírně svažoval dolů do nějakého města. Střechy domů měly místy lehkou sněhovou pokrývku, ulice, která byla před ním, se táhla snad celým městem až k něčemu, co vypadalo jako náměstí, a k větší budově, která logicky musela být radnicí.

Rozhodl se, že si to zamíří přímo tam.

Ocitl se na okraji města. Bylo tu ticho. Až podezřele velké ticho. Jak tak šel ulicí směrem k centru, začaly se objevovat stojící auta u krajnic chodníků. Auta byla celá zasněžená, ale víc věcí si moc nevšímal a zrychlil tempo směrem k náměstí. Nedalo mu to a trošku se rozhlédl; uviděl první obchůdky. Po další chvilce mu dal žaludek jasně najevo, že by ho měl aspoň něčím naplnit. Znovu se rozhlédl po ulici a objevil pekařství. Na dveřích stála klasická cedulka s nápisem:

Otevřeno

Vešel tedy dovnitř a jeho příchod oznámil zvonek.

Došel k pultu a chvilku čekal, jestli se někdo objeví.

Nic.

Nikdo nedošel.

„Haló, je tu někdo?“

Nic.

Žádná odpověď. Rozhlédl se po pekařství ještě jednou a uvědomil si, že tu vlastně nic není. Dokud mu nesklouzl pohled opět k pultu, kde stál. Na proutěném košíku tu byla jedna samotná koblíha. Muž zašmátral v kapse s klíči, ale uvědomil si, že tam jsou pouze klíče. Zašmátral v druhé kapse a ke svému překvapení tam našel pár drobáků. Bylo to o něco málo víc než za koblihu, ale položil peníze na pult, vzal si koblihu a odešel.

Už pár kroků od obchodu měl koblihu celou spořádanou a neměl co jíst. Nicméně jeho žaludek si přestal stěžovat a on se cítil o něco líp. Vydal se tedy opět směr náměstí. Došel tam a ani tam nikde nebylo ani živáčka. Zamířil k radnici a vzal za kliku, ale bylo zamčeno. Otočil se zády k radnici a jeho pohled okamžitě něco upoutalo. Na druhé straně náměstí stál vlk. A ten vlk se díval přímo na něj, a pak prostě odběhl...

Nargelas ‡ Smyčka

Mlynář

※ Kibe ※

bělá se lebka v žitném poli
odhalená, bez příkras
prorostly jí skrz oči stvoly
vyvedly jasně žlutý klas
až podzim pole přikreje
zkosí tu zlatožlutou louku
potom ta lebka okřeje
zubama nadělá si mouku

Vyčítanka

※ Evangeline ※

Jeden, dva, tri, štyri, päť,
poď dievčatko ihneď späť.
Šesť a sedem, pozor daj,
mámenie nepočúvaj.
Osem, deväť, ďalej... stoj!
V lese vládne nepokoj.

Čísla končia, hudba tiež.
Desať. Otoč sa a bež.
Deväť. Dušu dusí strach.
Osem. Kroky tlmí mach.
Sedem. Padáš zas a zas.
Šesť. Blúdiš a strácaš čas.

Päť a štyri, plač a vzdych.
Nevyviazla žiadna z nich.
Tri a dva a ani ty
neutečieš z lopaty.

Jedna, nula.
Ešte dnes...

...tvoj krik plní temný les.



Vraní slet

※ Elanius ※

Kruté tu mrazy
sevřely kotlinu,
ledové srázy
obemkly roklinu.

Voda, co zpívala,
nyní je bez žití,
ledem už klímala,
lapená do sítí.

Větvoví temné,
kroutí se strom,
větévky jemné
otřásá hrom.

Sivé jsou stráně,
tůně spí snem,
dobře je vráně,
nastává sněm.

Temná jsou pera,
světlá je tvář,
kde skalní děra,
co hřeje zář.

Všude tam větve,
plny jsou peří,
že jsou i světlé
málokdo věří.

Sedají na skále,
krouží ve vichru,
dál tančí na bále
v mrazu i sychru.

To zimní žití
je jim vlast,
krajinu sytí
vraní ta slast.


La Planète MARS
1888
MEN FROM MARS
C. CAVE
Naturalist and Dealer
SEVEN DIALS

Liga výjimečných

※ Alkaran ※

Anglie, rok 1898. Kdosi ukradl vzorky cavoritu — nového, gravitaci pohlcujícího kovu, určeného pro pohon expedice na Měsíc. Pokud by se dostal do rukou třeba Německu nebo jiné nepřátelské zemi, znamenalo by to brzkou zkázu. Proto je potřeba vytvořit tým vhodných lidí, kteří záležitost dokážou vyřešit. Nacházíme se přitom ve světě, kde se skutečně odehrály staré dobrodružné povídky a romány. Všechny.

Alan Moore je bezpochyby nejlepším komiksovým scénáristou současnosti. Napsal komiksy jako *Z pekla*, *Strážci*, *V jako Vendetta* nebo *Ztracené dívky*, které se všechny vyznačují hloubkou, o jaké jsou propracovány, a neotřelým přístupem k námětu. Bohužel, většina z nich se také vyznačuje tím, že na jejich motivy byly natočené velice špatné filmy (což platí i pro Ligu výjimečných), a proto hned na začátku radím, abyste na jejich filmové adaptace zapomněli. Jejich námětům nesahají ani po kolena.

Proč? Nejenže je samotný příběh Ligy poutavě akční i tajemný, ale odehrává se v jedinečném světě plném dobrodruhů, tajemných spolků, prazvláštních nálezů a okultních jevů. Ve světě Ligy výjimečných se odehrála všechna díla Poea, Wellse, Doyla, Stevensona a mnoha a mnoha dalších spisovatelů, které znáte i o kterých jste nikdy v životě neslyšeli, protože jsou buď příliš zvláštní, nebo příliš zapomenutí. Se stopami po těchto příbězích se setkáváte na každém kroku, ať už v dialozích, nebo kdesi potajmu nakreslené v rohu rámečku.

Viktoriánští superhrdinové

Skupina hlavních postav je tak různorodá, jak jen mohla být. Vede ji mladá dáma ***Wilhelmina Murray***, pak tu je lovec a výborný střelec ***Allan Quatermain***, hrdina románů H. R. Haggarda, v nichž zažívá dobrodružství v africké divočině, objevuje tajemná místa a staré poklady. Jeho příběhy jsou v Anglii velmi populární (zejména kniha Doly krále Šalamouna), až by se dal přirovnat k anglickému Old Shatterhandovi. Dokonce byl jedním z předobrazů pro Indiana Jonese.

Další členy skupiny již nebudu muset obšírně představovat. Patří mezi ně ***kapitán Nemo*** se svým

Nautilem, připojí se *dr. Jekyll* a také *Hawley Griffin* z H. G. Wellsova románu Neviditelný.

Těžko se popisuje děj, aniž by se prozradila nějaká překvapení; tak tedy jen krátce. Ligy výjimečných vyšly čtyři svazky. První dva na sebe těsně navazují a kromě pátrání po cavoritu se bude nutné vypořádat i s marťanskou hrozbou (Válka světů), bossem podsvětí z čínské čtvrti, zmutovanými zvířaty, poltergeistem a řadou dalších problémů. Další dvě knihy, Black Dossier a Century, se odehrávají později (v průběhu 20. století) a jsou znatelně víc psycho.

On to není jen komiks

Liga výjimečných původně nevycházela po jednotlivých knihách, ale po kapitolách v sešitech. A tak si můžeme užít tematické obálky pro každou kapitolu a spoustu zajímavostí, kterými byly sešity na začátku a na konci doplněny. Jsou to třeba stránky plné viktoriánských reklam (a také reklam, které se jen tváří jako viktoriánské, ale byly vytvořeny pro tento komix), dopisy čtenářů psané uctivým „viktoriánským" stylem a textová příloha.

Alan Moore své komiksy doplňuje textovou přílohou dost často. Ve Strážcích (Watchmen) se díky novinovým článkům a rozhovorům čtenář lépe seznámil s historií hrdinů. V Lize se nejprve setkáme s novelou na pokračování (samozřejmě psanou ve viktoriánském stylu) a ve druhém díle to je Průvodce nového cestovatele, který popisuje tajemná místa z celého světa — vedle vcelku známých i ta pro nás prakticky neznámá.

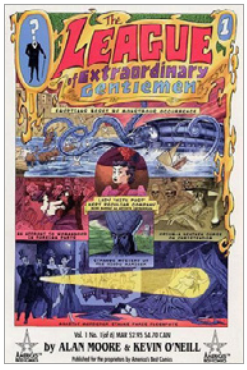
To si žádá dobrodružství

Díky tomu v knížkách poznáváme svět nejen prostřednictvím hlavního příběhu, ale také získáváme pocit, že tahle realita opravdu někde existuje a že bychom v ní chtěli aspoň na chvíli žít. A úplně vás přepadne nutkání pustit se do nějakého pořádného steampunkového dobrodružství.

A nebo zase vylovit z knihovničky zažloutlé knížky, které hltali vaši tatínkové a dědečci, a po vzoru Alenky se kamsi propadnout králičím tunelem.

(Varování redakce: Dle dostupných informací se slečna A. L. po svém druhém zmizení, jež označovala jako cestu králičím tunelem do jiného světa, objevila v pozoruhodném stavu. Nejen, že nebohé dítě mělo pěšinku zčesanou na druhé straně hlavy, bližší ohledání odhalilo, že rozmístění ostatních orgánů v těle je převráceno rovněž. Zjevně z této příčiny nedokázala slečna A. L. udržet ani strávit více jídla a na konci listopadu vinou těchto zdravotních obtíží uchřadla.)

Ligy výjimečných dosud vyšly tyto čtyři knihy, česky zatím jen první dvě:



League of Extraordinary Gentlemen



League of Extraordinary Gentlemen Volume II



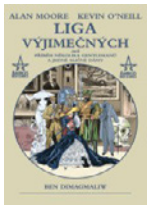
League of Extraordinary Gentlemen: Black Dossier



League of Extraordinary Gentlemen Volume III: Century

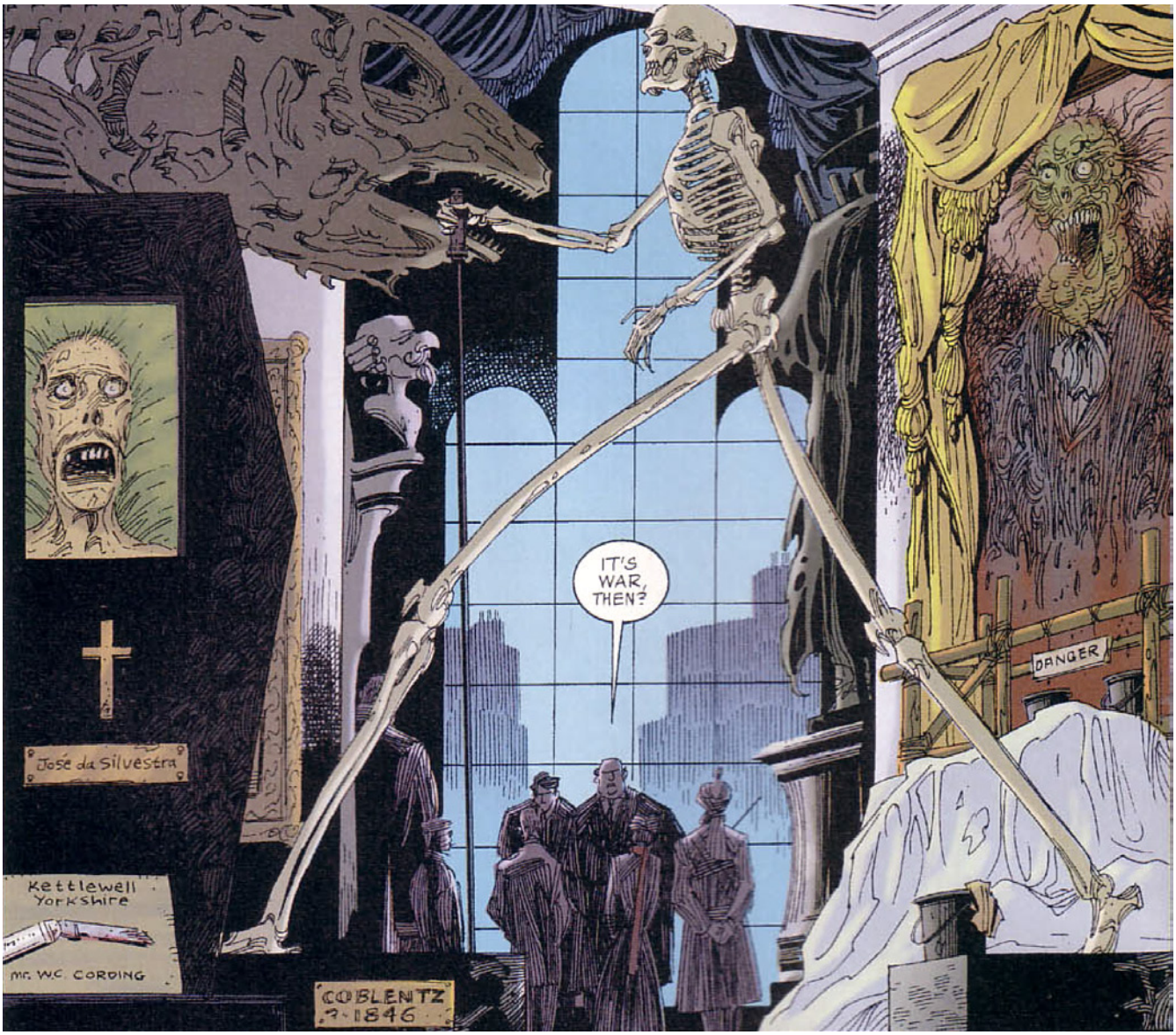
Odkazy na česká vydání:

- Liga výjimečných I.
(www.comicspoint.cz/liga-vyjimecnych-i-alan-moore/d-70376)
- Liga výjimečných II.
(www.comicspoint.cz/liga-vyjimecnych-ii-alan-moore/d-70377)





Na tomto obrázku si můžete vyzkoušet svoje znalosti a zkusit odhalit odkazy na různá literární díla. (Hrdinové jsou v Britském muzeu, které slouží také jako základna pro Ligu.) Věřím, že jeden až dva odkazy uhádnete všichni — a každý, kdo zvládne tři a víc, má u mne hluboké uznání. Řešení, nebo spíše vysvětlivky, naleznete pak na straně 23.





Nový test pro PJe

Ilustrace ‡ Vania Astari

※ Hrun ※

V krčmě s názvem U Dona Simona seděl na stoličce u baru muž neurčitého věku. Bylo krátce po půlnoci, ale kapela ještě hrála. Na zdech tohoto pajzlu, co stojí v městě DarkAge už od počátku věků, plápolaly pochodně, aby štamgasti viděli na dna svých poloprázdných pohárů. Jednotlivé tóny „Paint it black“ se linuly místností prosycené kouřem, sarkasmem a všudypřítomnou mlhou.

Muž klopil do sebe jednu skleničku vody za druhou a něco si pro sebe mumlal. Barman na něj vrhl starostlivý pohled.

„Co se stalo?“

„Spustili PJ test. Myslel jsem si, že to šílenství už nadobro skončilo, ale oni to spustili znovu. Blázni. Mlýn už zase mele. Kola drtí další odvážlivce.“

„Slyšel jsem o tom. Několik dobrodruhů už jím zkusilo projít, aby se mohli stát oficiálními vypravěči. To je ale snad dobře, ne?“

„Dobře, jistě,“ zopakoval muž se skelným pohledem upřeným před sebe s otupělým výrazem a po chvíli mlčení začal vyprávět nostalgicky laděným hlasem.

„Znal jsem jednoho nešťastníka, který si tu ze začátku jen tak poklidně chodil ulicemi, hrál si, bavil se, o nic se nestaral. Jednoho dne se také pokusil o *Test pro PJe*, aby poznal, o čem to oficiální vypravování vlastně je. Neudělal ho. Přetáhl časový limit. Po čtyřech dnech k němu však přiletěl havran se zprávou, že mu byl test za pěkné vedení questu dodatečně uznán.

Ti zednáři vypravování na nic nečekali. Hned započal s výcvikem u jakéhosi Adanedhela. Po patnácti příspěvcích už ho chtěl jeho cvičitel pustit dál, ale ti nahoře si řekli, že ho ještě ve všem neprověřil, a tak ho propustil až po dalších deseti.

Co ti budu povídat. Ty dva týdny ve výcviku byly pěkně tvrdé. Mnozí jistě chápou, o čem mluvím. Pak se z něj stal oficiální vypravěč. Vedl nějaké to dobrodružství, barva jeho kostky se měnila, stal se cvičitelem a následně také administrátorem přes PJe. Postupně s těmito skvělými tituly rostlo povinností a něco, co by se dalo s trochou nadsázky nazvat práce. Za tu dobu mezi onou vybranou společností si získal mnoho přátel a také několik nepřátel. A víš, jak skončil? Ani se neptej. A víš co? Všechno to začalo jedním zatraceným testem pro PJe."

Barman naslouchal pozorně a po chvíli zamyšlení utrousil: „To mi nepřipadá tak špatné."

„Možná máš pravdu, příteli, ale řekni těm hlupákům, co se snaží být oficiálními vypravěči, že pokud nebudou mít štěstí, nemusí to být tak snadné. A když už budeš v tom dávání rad, řekni jim, že na červené se mají zastavit. Jestli chtějí zkusit pořádnej odvaz, ať zkusí cvičitele."

Muž vstal ze židle, a když odcházel, ještě utrousil s poněkud optimističtějším tónem:

„Hodně štěstí, synové a dcery DarkAge. Hodně štěstí."

K obrázku z komiksu Liga výjimečných ze strany 21

- Busta uprostřed patří baronu Karlu Friedrichovi Hieronymovi baronu von Münchhausen, který je znám především jako Baron Prášil. Jeho příběhy nejvíce proslavila kniha *Vyprávění barona Prášila o jeho neuvěřitelných cestách a taženích v Rusku* z roku 1786.
- Obraz na stěně je konečný vzhled portrétu Doriana Graye ze stejnojmenného románu. (Jeho portrét odrážel všechny hříchy, kterých se Dorian dopustil, zatímco jeho tvář zůstávala stále mladá a krásná.)
- Rozkročený obří kostlivec je odkaz na limerik (zvláštní formu básně) Edwarda Leara *Stařeček z Koblenz* z roku 1846. Nepodařilo se mi zjistit, zda existuje český adekvátní překlad:

There was an Old Man of Coblenz
The length of whose legs was immense
He went with one prance
From Turkey to France
That surprising Old Man of Coblenz.

- José da Silvestra je Portugalec, který objevil důl krále Šalamouna v knize *Doly krále Šalamouna* — první knize, kde se objevil Allan Quatermain.
- Břitva s popiskem *Kettlewell, Yorkshire*, není břitvou, ale zlomeným nožem na dopisy, kterým bojuje hlavní hrdina povídky C. J. Cutcliffe Hynea: *Lizard* s eponymní nestvůrou.
- O kostře ryby, zavěšené u stropu, nevím vůbec nic.



Ilustrace ‡ nimeimeide

Ukončené oficiální příběhy: 021

Najít Rue

Hulda

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

Dnes se zaměříme na jeden z nejdelších dohraných questů na DA, Najít Rue od Kosiho. Za osm let a jeden měsíc k tomu bylo odehráno 1624 příspěvků. Tato neuvěřitelná porce dělá téměř sedmnáct příspěvků za měsíc, což je taky slušné. Osm let je také rekord, který asi jen tak někdo nepřekoná. Tady mi nezbývá, než jen pogratulovat všem, kteří mají takovou výdrž a něco takového dokázali.

Jak již název napovídá, jde o hledání dívky jménem Rue. V této klasické fantasy jde ale i o víc, což hrdinové časem zjistí. Nakonec na nich závisí celé království a je jen na nich, kdo bude dále vládnout. Prostě, jak to tak v dlouhých příbězích bývá, jakkoli jednoduché se to na začátku zdálo, o to složitěji to nakonec skončilo.

Jediná duše, která tento příběh prožila úplně celý, byla Carla se stejnojmennou postavou. Dále se v questu prostřídala spousta dalších více či méně podstatných postav. Na konci však aktivních zbylo jen pár — celí tři. Ani to je však neodradilo od dokončení.

Ještě bych zde rád poděkoval Paulovi, jenž mi poskytl spoustu informací a je autorem několika textů z tohoto článku. Ušetřil mi tím spoustu práce a hlavně hodiny čtení. ;-)

Důležité postavy

Válečnice Carla (Carla) — Kamarádka Rue. Neváhala ani okamžik a se skupinou několika lidí se ji vydala hledat. Často se snažila skupinu vést. Docela inteligentní, poměrně hovorná a hlavně — nedělá hlouposti. Šlo ji hlavně o Rue a svůj úkol brala smrtelně vážně.

Hraničář Paulus (Paul) — Lehce ukvapený, ale vždy s dobrými úmysly. Je velmi přátelský a svým druhům se vždy snaží pomoci. Nakonec, i když neúmyslně, rozhodl o dalším chodu království.

Válečník RojMacCoy (Mr. Destiny) — Často bývá překvapený. Je také hodně přemýšlivý, ale není tak bystrý jako Carla, s kterou trávil hodně času.

O čem to vlastně bylo?

Nejdříve krátké shrnutí PJe Kosiho, jenž bohužel neměl více času:

1. Najata skupina dobrodruhů, cíl: najít Rue (kupeckou dceru).
2. Sledují stopu až do Hurmského hrabství.
3. Záchrana vězňů, proniknutí za hraniční pásmo.
4. Cesta lesem.
5. Příchod do hlavního města.
6. Snaha o nalezení cesty do hradu v přestrojení (každý hrdina zvlášť).
7. Sraz uvnitř hradu za probíhajících oslav.
8. Naleznutí Rue a netvora.
9. Ostřelování hradu elfy.
10. Finále — Quasar mrtev, netvor propuštěn, Rue zachráněna, hrabství přebírá Rothan.

Výtah děje od Paula, jednoho z hráčů

Ztratila se mladá naivní dívenka Rue, dcera bohatého kupce. Ta by měla být za určitou odměnu zachráněna. Přihlásí se dobrodruzi, kteří se vydávají na svou pouť. Z mnohých dorazí po cestě k jedné věznici jen pár. Tady se strhne bitva, při níž zabijí pár mužů. Pak osvobodí vězně, mezi nimiž je Arkon, Marianna a Paulus. Ti jsou pro skupinku klíčoví (tedy pro její část, tvořenou RojMacCoyem, Carlou a Kashtanem).

Spolu se pak vydávají do další říše, aby zachránili Rue. Po cestě potkávají zajímavé postavy: například zlého kouzelníka, barbara Hruna nebo uprchlíka. Potkají i psa Rokáče, který je notnou chvíli doprovází.

Cesta je až zavede do Quirmu za lordem Quasarem, k němuž proniknou v různých přestrojeních pod všelijakými lživými úmysly. Tady se skupinka rozdělí. Paulus v souboji porazí jednoho z hlavních záporáků a ostatní objeví jak Rue, tak i posledního žijícího netvora. Mezitím již je město ostřelováno elfy.

Lord Quasar při útěku zemře nešťastným pádem ze schodů, Rue je zachráněna a odvedena domů. Netvor, dlouho zavřený ve vězení, je hrdiny propuštěn. Neúmyslně, díky Paulusově jednání, se nakonec k moci dostane Rothan (jehož Kosi nazval hlavním záporákem).

Ohlasy účinkujících

Kosi

Co ti quest dal a vzal?

Vzal mi moooc času a energie. (Snad jsme to hráli 8 let?) Dal mi možnost navrhnout vlastní herní svět a herní mechanismy, ozkoušet je a na jejich základě se vyhranit budoucím v herním stylu. Možnost realizovat svůj námět formou hry. Zábavu.

Bavil tě?

Samozřejmě! Ten quest jsem vymyslel po několika týdnech působení zde a založil jsem ho jako neoficiál, plný nadšení a naivity. S kostrou jsem však později nehýbal a dohrál to víceméně dle původního návrhu.

Paul

Bavil mě quest? Já bych řekl, že celkově ano. Místy jsem se ale dost nudil. Ne proto, že by byl Kosi nějak

nudný. To ne. Vždycky se mi pokoušel i ty obyčejné nudné lokace čímsi obohatit, abych se mohl něčeho chytit. I když to ne vždycky bylo lehké. Spíše mi vadilo to čekání, které často zapříčiňovalo to, že se chuť hrát dál zkrátka vytrácela. Nechci si tu ale stěžovat, protože by to ode mne bylo nečestné a netaktní. Shrnu to tím, že jsem si zahrál se zajímavými lidmi docela povedený příběh, za což jsem jim vděčný.

Jestli mi dal příběh nové zkušenosti? To je dobrá otázka. Řekl bych, že asi ano. V příběhu jsem si mohl otestovat pár stylů psaní, na nichž jsem se lecčemus přiučil způsobem „pokus, omyl". Některé se vyplatily, jiné ne. Dá se říci, že mi to pomohlo i trochu při práci se SQ — v počátcích, samozřejmě. Tady jsem se prostě nenaučil ani tak hraní, jakožto psaní.

Výjimečnost tohoto příběhu. No, popravdě je toho hned několik, co bychom mohli považovat za výjimečné. Třeba taková délka. Teď nemám na mysli úctyhodných 1624 příspěvků (u mého posledního je taky docela výjimečné datum a čas, a to 31. prosince 2014 23:23:23). Spíše narážím na to, jak dlouho se tento příběh hrál. Třeba taková Carla v něm byla už od začátku — od roku 2006 — což už je pěkná řádka let. Holt to chtělo pevné nervy a velké úsilí. Nevím, jak je to u ostatních příběhů, ale u tohoto bylo na konci možné změnit osud celého království, a to hned několika způsoby (na diktaturu, demokracii atd.), avšak to nevím, jestli považovat za výjimečnost, nebo ne. Ať každý uzná podle svého.

Mr. Destiny

Q byl supr. Bavil mě. Hrál se... dlouho. Pamatuji, že jsem ho začal hrát na střední (to byl ještě neoficiální), a teď už mám po vejšce (4+3), takže byl ve hře fakt dlouho. Zkušeností mi dal plno v psaní příspěvků, představách, fantazii. Myslím, že výjimečný byl právě proto, že i přes své dlouhé hraní ho většina hráčů zvládla dohrát, a to se cení, ne?

Závěr

Ufff, co by se k takovému epickému dobrodružství dalo říct? Snad jen to, že je škoda, že nemám tolik času, abych ho přečetl celý. To mě opravdu mrzí. Ať jsem totiž četl od začátku, od půlky, nebo i posledních pár příspěvků, vždy bylo poznat, že PJ má ucelenou představu o tom, co se bude dít, a stále mne to nutilo, abych četl dál.

Příběh byl zajímavý a poutavý, postavy byly živé a dohromady to vytvořilo super mix, který PJi i hráčům přinášel zábavu hodně dlouho. Pokud máte quest, který má být na dlouho, tak bych vám přál, aby byl podobný právě 021. Najít Rue. Stále zajímavý, nepoložila ho ani obměna hráčů. V podstatě to je rarita, která na tomto serveru nemá obdoby.

Doufejme, že takovýchto příběhů bude přibývat. Jako jsem u jednoho z předešlých dílů tvrdil, že menší je někdy lepší, tak tady je vidět, že když se to umí, tak i několikaleté putování za Rue může být skvělé.

Těším se u dalšího dílu Ukončených příběhů.

PS: Znáte nějaký quest, který by si tu zasloužil své místo? Nebo si to sami chcete zkusit napsat? Ozvěte se mi na havrana a nějak to vyřešíme. ;-)



Ilustrace ‡ JM Ahn



Soutěž

Pomozte vyzdobit Legendu DarkAge svými díly, které nejenže budou na odiv celému městu, ale získáte za ně i nemalý počet bodů zázraků.

Stačí nakreslit dvě ilustrace k Legendě s tématy
Před vznikem města a Současnost.

Podrobné informace najdete na fóru =--Soutěže--=

Uzávěrka pro zaslání prvního obrázku je 10. října!

*


DM