2 2016

Daily Mirror

Časopis herně-literárního serveru darkage.cz



Tři admini ‡ Tajemství Senbího hrobky ‡ Erdonská růže ‡ Deskové hry: Talisman & Steam Park

Obsah

1
Úvodník
Alkaran

2
Tři admini
Alkaran

6
Sbohem, krokový systéme
Aglar

7
Typotipy: O datech
Enefa

8
SingleQuest: Tajemství Senbiho hrobky
Yavanna

10
Ukončené oficiální příběhy: 007. Erdonská růže
Hulda

14
Talisman: 4. revidovaná edice
Kolaps

16
Steam Park
Pavettka

18
Kronikářovy desky
Kanyapi

21
Obrázky a výsledky her

—2—
DM
2016

Redakční tým: Zrcadlový Šotek, Alkaran
Ilustrace na obálce: Rasha
Autoři textů: Aglar, Alkaran, Enefa, Hulda, Kolaps, Pavettka, Yavanna
Korektury a editace: Alkaran
Sazba a grafická úprava: Alkaran
Ročník osmý, číslo 2.
Vydáno pod patronátem serveru www.darkage.cz, 1. v. 2016.
Své ohlasy, připomínky a nápady nám můžete psát na havrana Alkaran nebo na fórum DAily Mirror.

V září uhlíků

※ Alkaran ※

Nové číslo Mirroru vychází, když v ohništích po celé zemi zvolna dohasínají ohně z oslav Beltainu. Je to svátek jara, zrození a nové životní energie. Snad na vás také tak zapůsobil a po čarodějnicové noci se necítíte spíš zbití. Novou životní sílu potřebuje také DAily Mirror. Stávající tým autorů pracuje skvěle (díky vám za to ještě jednou), ale přesto nám schází několik tematicky zaměřených redaktorů, třeba i jen pro občasnou spolupráci.

Moc by se nám hodili autoři, kteří by do časopisu psali recenze na knihy či články spojené s literaturou. Třeba články o procesu psaní, pěkném slohu a podobně. Už dlouho také nikde nezazněla žádná recenze na zajímavou hru na hrdiny, ani se neobjevil článek o teorii RPG (a to jak těch stolních, tak těch odehrávaných po internetu). Nebráním se ani manze (tematické komiksy nebo seriály) a fantasy komiksům. A kolik inspirace se dá nalézt ve starých mytologiích!

Zkuste tedy něco napsat o svých zájmech. S pěkným článkem pro ně možná nadchnete i ostatní. Dejte mi na Havrana vědět, s čím byste chtěli přispět, a domluvíme se.

Chci vám s Mirrorem přinášet inspiraci a dávat dobré nápady, ale k tomu potřebuji i vaši pomoc. Těším se na vaše návrhy.



Tři admini

Ilustrace ǂ michifromkmk

※ Alkaran ※

Na konci března se tým adminů rozrostl o tři čerstvé posily. Dalo by se říci, že to nebylo žádné překvapení – všichni se v oblastech, které mají na starosti, již dlouho aktivně projevovali. Královská figurka vedle jména by jim tak měla pomoci opřít se do správcovství s plnou vervou. Pro nás to je příležitost vyzpovídat je a dozvědět se, co plánují. A nejen to.

Alim Thor

Ahoj, spousta lidí tě sice zná, ale i tak tě chci poprosit, aby ses nám stručně představil. Co tě třeba na DA zajímá nejvíc — a co mimo DA?

Na DA miluju ze všeho nejvíc questy, příběhy a rozličné světy. Rád rozvíjím své postavy, domýšlím příběhy a snažím se přijít s něčím, co by mohlo bavit nejen mne, ale snad i další lidi. Obzvláště pak rád o tom kecám s lidmi třeba v krčmě. I když, pravda, posledních pár let se mi na to kvůli škole nedostával úplně dostatek času.

Mimo DA se věnuju vášnivým sportům jako je gaučing nebo běh do supermarketu za pět minut devět (to totiž zavírá). Kromě toho sleduji anime a sem tam i něco čtu.

Jsi nový admin přes soutěže. Co člověka vede k tomu, že se začne zajímat o pořádání soutěží na DA?

Řekl bych to dosti jednoduše. Potřeba člověka, který by zaštítil tuto agendu na DA, protože doposud to dělali všichni admini a každý trochu jinak. Do budoucna bych tak rád zaštítil pořádání soutěží, zajistil, aby se na nic nezapomínalo, a byl tak člověk, na kterého se může kdokoliv obrátit. Rád budu lidem k dispozici v pořádání soutěží, pomáhat jim rozvést soutěž a zajišťovat systémové věci na DA.

Vlastně ani pořádně nevím, co má admin přes soutěže vše na starosti. Jaké je tedy tvoje pole působnosti a chtěl bys ho někam, kam zatím nesahá, ještě rozšířit?

Pole mé působnosti se situuje v oblasti modulu Soutěže. V podstatě bych měl být člověkem, na kterého se může kdokoliv obrátit v otázce ať již v minulých, probíhajících či budoucích soutěží. Začal jsem proto již minulý týden tím, že jsem modul Soutěže uklidil. Teď, v rozmezí jednoho týdne, si chci prostřednictvím anket zjistit preference lidí ohledně soutěží, jejich frekvenci, tematičnost a nejdéle do konce května tak mít jasnou představu o tom, kam soutěže začít směrovat, co pořádat častěji, co pořádat méně často atd.

Na rozšiřování pole svého působení nemám zatím ambic. Mým hlavním cílem je být nápomocný v oblasti, kde být nápomocný můžu.

Jak má postupovat hráč, který dostal skvělý nápad na nějakou soutěž a rád by ji na DA realizoval? Udělej nám takové Pořádání soutěží for dummies. :)

Finální návod na pořádání soutěží ti zatím, Alkaran, nedám, ale nejjednodušší v takovém případě je napsat mi Havrana a pak to můžeme dát společně dohromady. Je totiž rozdíl, pokud se člověk bude chtít aktivně účastnit jako organizátor, nebo chce předat jen výborný nápad a počkat si, až to zorganizujeme my. :)

Jak by podle tebe mohla vypadat ideální soutěž?

Ideální soutěž je pro mne taková soutěž, která bude účastníky bavit a vykouzlí nejeden úsměv na tváři.

Khargarwargonsu

Ahoj, jsi novým adminem pro galerii, což je zatím tak trochu imaginární pozice, jelikož galerie čeká na velký update. Co by se s galerií mělo stát v první fázi přeměny?

Ahoj, no je to dost imaginární pozice, protože zatím není úplně co administrovat. Ale doufejme, že se to brzy změní.

Jako první máme v plánu celkově dost změnit koncept galerie. Zatím je to pouze místo, kam se nahromadilo několik fantasy obrázků různých slavnějších autorů, ale kdo dneska umí používat Google, klidně si je najde sám, a to v podstatně větším množství a kvalitě.

Schraňovat taková díla však vůbec nebyl původní záměr. Galerie měla být podobná knihovně, tedy vystavovat díla zdejších uživatelů. Takže první, co chceme, je naprogramovat platformu, která zveřejňování uživatelských obrázků umožní. A na té platformě pak můžeme stavět dál. V plánu jsou nejrůznější uživatelské soutěže, ale i tematické „výstavy“, abychom předvedli, co vlastně naši uživatelé umí, protože si myslím, že skutečně mají co nabídnout.

Mohl by ses čtenářům trochu představit — nejen jako hráč tu na DA, ale také trochu poodkrýt něco z civilního života?

Nikdy mi nepřišlo, že by na mém civilním životě bylo něco zajímavého, ale něco poodkrýt můžu. Studuju doktorandské studium na stavební fakultě ČVUT a pracuju ve výzkumném centru, které k univerzitě náleží. Od září sem na vás budu koukat z Dánska, kam na půl roku zmizím, ale času by snad mělo být dostatek i tam.

O Galerii ses staral už nějaký čas. Co jsi pro ni všechno zařizoval?

Jak jsem říkal, galerie toho dnes moc nepotřebovala. Občas přidávám nějaké smajlíky, občas se přidávají nové obrázky do galerie itemů, občas je potřeba vytvořit nové prvky grafiky, třeba ikony pro nového havrana, ligu veteránů nebo třeba přebal na Almanach, ale jinak to v tuhle chvíli moc práce nestojí. Ale je to trochu škoda, málokdo třeba ví, že je možné do galerie itemů vůbec nové obrázky na požádání přidávat a jen se rozčilují, že tam zrovna není to a tamto, co by pro quest potřebovali. Takže když už k tomu mám prostor, rád bych upozornil na existenci tří fór, které ke galerii náleží: *Osobní deník*, které se právě obrázky itemů zabývá, *Galerie*, která je v současnosti věnovaná převážně smajlíkům, a *Zapomenutý koutek galerie*, který je z toho všeho asi nejzajímavější, protože už teď tam najdete spoustu hezkých uživatelských děl.

Jak tě vůbec napadlo, začít pomáhat v Galerii?

Tak přebíral jsem jí hlavně kvůli tomu, že v éře počátku SingleQuestů byla velká poptávka po obrázcích do inventáře a tehdejší správci se tak úplně nepřetrhli v aktivitě. Taky už jsem předtím spolupracoval na pár grafických věcech, měl jsem čas a chtěl jsem být užitečný, tak jsem se nabídl a správy se následně ujal.

Wingy

Pořádně dlouhý rozhovor s Wingy jste si mohli přečíst v Mirroru 12/2010. Jenže od té doby už uběhla spousta času, a tak se pojďme podívat, kolikrát se zatím stihla provdat, kolik nováčků vychovat, a kolik nových rostlin objevila.

Ahoj, co se ve tvém životě za těch pět let přihodilo nového?

Ahoj, tak jak zmiňuješ v úvodu, stihla jsem se mezi tím provdat. Prozatím jednou a doufám, že se to chvíli měnit nebude. A taky si pořídit byt, syna… a tak vůbec je ze mě dospělý, rozumný člověk a pomalu infantilnící matka na mateřské. Jen tu školu jsem ještě nedodělala a objev nového rostlinného druhu je v nedohlednu.

To je vtipné; to o provdání bylo jen takové moje plácnutí a ona je to pravda. :) Nicméně tento rozhovor s tebou vedu, protože ses stala novým adminem, který má na starosti péči o nováčky a nápovědu. V této oblasti jsi byla aktivní i v onom roce 2010. Mohla bys nějak shrnout svoje zkušenosti? Změnilo se něco?

Tohle je složitá otázka. Je to pro mě příliš plynulý vývoj, abych zaregistrovala změnu. V posledních letech jsme jako chůvičky možná upadli do příliš velké rutiny, tak snad se to přechodem na post admina zas trochu rozhýbe. Čeká nás spousta práce na aktualizaci zastaralých textů a možná kompletně předělávání nápovědy a tak.

Proč vlastně vyvstala potřeba určit admina pro nápovědu a nováčky?

Tak tahle otázka není na mě. Za mnou kluci přišli s tím, že to je potřeba. Ale je pravda, že tu tenhle admin už byl a přestal stíhat. A na aktuálnosti mnohých textů to je vidět.

Máš přehled o tom, kolik na Dark Age v současnosti přichází nováčků? Mají dost příležitostí pro to, poradit se s někým zkušeným?

Za poslední týden vzniklo 15 nových účtů… to je spíš míň. Jsou období, kdy přibývá i 3—5 za den. Z toho dva jsou momentálně přijatí ve výcvikovém questu, s jedním jsem mluvila v krčmě (a to byl návrat po letech) a další dva se alespoň jednou znovu přihlásili. Reálně se z toho zapojí do hry tak dva.



Ilustrace ǂ Grzegorz Rutkowski

O chůvičkách se mluví střídavě jako o skvělém nápadu, který nováčkům pomáhá, ale také jako o postu, který je zbytečný, protože zase až tak moc nepomáhá. Jak to vidíš ty?

Tak táhnu to s nimi od jejich založení… A je to o lidech a o tom, kolik zrovna mají času a elánu. Takže máme období, kdy jsme schopni účinně pomáhat, a máme období, kdy prostě jen přežíváme. Teď zrovna bylo jedno dost jen přežívací. Po pravdě, když mi kluci nabídli místo admina pro nováčky, chtěla jsem odmítnout — mám malý dítě a času ubývá. Pak jsem si ale uvědomila, že pokud tímhle adminem bude někdo, kdo k chůvičkám nemá vztah, můžeme je asi rovnou zabalit. Což by bylo podle mě škoda. Myšlenka je za tím dobrá a mají spoustu užitečných nástrojů, které by bylo škoda vyhodit, a stejně by se podobný projekt znovu objevil a znovu budoval. Tak mi přijde jednodušší je opět vzkřísit. Nabrali jsme pár nových, aktivních lidí a snad se opět rozjedeme.

Po pravdě, docela mile mě překvapilo, když jsem si přečetla pravidla pro adminy a zjistila, že chůvičky vlastně jen suplují kus, který admini v těch pravidlech mají, ale nestíhají. Tak snad budou stíhat aspoň ty chůvičky.

Děkuji, že jste si na mně našli čas a za celou redakci vám přeji, ať se vám nové pozice přinesou vedle hory povinností i trochu zábavy.

Sbohem, krokový systéme

※ Aglar ※

Je to už pár dní, co si můžete zahrát *SingleQuesty bez omezení krokového systému*. Určitě ale neuškodí připomenout si, co k tomu vedlo a co od toho očekávat.

Od prvopočátku plánování modulu SingleQuestů se počítalo s přidělením kroků na den. Úkolem těchto příběhů mělo být zabavení hráčů každý den, aniž by museli čekat na něčí odpis. Současně to mělo hráče přitáhnout k tomu, aby se na DA vraceli pravidelně. No a určitý předpoklad byl, že to tady i sem tam udrží nějakého toho nováčka.

Vlna nevole ke krokovému systému se spustila již při uveřejnění první čtveřice SingleQuestů (v té době byly povoleny na den tři kroky). Ale ani po zvýšení počtu kroků na původně plánovaných pět se nevole ke krokovému systému nezklidnila a vyvrcholila cca před rokem. Nutno podotknout, že původní vize, kdy SingleQuesty měly být spíš gamebooky (delší textové pasáže na několik desítek minut čtení, zakončené nějakým rozhodnutím atd.), nebyly naplněny a SingleQuesty jsou od počátku založeny spíše na „akci“ než na nějakém velmi obsáhlém čtení.

Mezi adminy se dlouze řešilo několik variant. Zda krokový systém nějak upravit, či jej plně opustit. A zda odlišit při podmínkách hraní nováčky a „staré“ hráče. Z tohoto dlouhého jednání vyšel nakonec výsledný model jednoho SingleQuestu za čtyři dny pro všechny bez rozdílu, což je řekněme takový kompromis mezi jedním SingleQuestem na den pro nováčky a jedním SingleQuestem na týden pro ostatní.

Realizace se nakonec ujal Hrun a proběhla velmi rychle, jenže nástrahy se ukázaly hned v následujících dnech. Momentálně už by mělo být vše vyřešeno (předně děkujeme Petwaldovi a Ormalin). Samozřejmě pokud se setkáte s něčím neobvyklým, máte k dispozici příslušná fóra nebo havrana.

Pevně doufám, že se v „dohledné“ době dočkáme ještě vylepšení vzhledu při výběru SingleQuestů a nějakou tu historii průchodu pro případ, že se k rozehranému SingleQuestu vracíte po delší pauze. Ještě na závěr bych si dovolil jedno připomenutí. Odstranění kroků nejspíš povede k relativně rychlému odehrání všech SingleQuestů všemi vašimi postavami. Až vás přestane bavit zakládat si stále nové a nové postavy, ozvěte se a ***zkuste si vytvořit nějaký ten vlastní SingleQuest***. Prostor a nástroj k tomu dostanete. Příběh a realizace budou jen na vás.

S pozdravem váš admin přes SingleQuesty.

Typotipy
O datech

※ Enefa ※

Před datumem za datumem nikdo nesmí stát … a nebo jo? Kolikátého je? Kolikátého to bude? Tohle řešíme pořád dokola, ale kdo z nás to umí správně napsat?

Dnes je 24. dubna 2016… je to jednoduché, že? Mezeru mezi tečku za číslovkou a měsícem napíšete pokaždé a automaticky a nevynecháte to.

Mezi datum a rok dáte taky mezeru, že? Ale co když použijete jen čísla a tečky? Použijete mezery nebo ne? Vynecháte je?

Co je dobře: *24.4.2016*, *24.04.2016* nebo *24. 4. 2016*?

C je správně, *24. 4. 2016*. Ano, mezery máme rádi, my sazeči umíme použít i užší mezery, čímž si to občas opticky zhezčíme… ale jsou tam. Bez mezer to nepustíme ven. My ne.

Máme i další věci, co se snažíme dodržovat. **Nedělíme datum na víc řádků**, použijeme-li číslovou formu. Dělit datum můžeme jen v případě, že měsíc použijeme ve slovní formě, dělení pak musí být ve slově.

A co když je něco **od–do**?

- **Od roku do roku:** *2004–2016* (pomlčka bez mezer)
- **Od toho do toho dne:** *27.–28. 2. 2016*

Ale tady se přiznávám, že spousta sazečů používá uzounké mezery kolem pomlčky, i když tam být nemají, ale u některých fontů to zkrátka vypadá líp a úplně bez mezer to vypadá opravdu blbě.

Tak co, už víte, kolikátého je?



SingleQuest

Tajemství Senbiho hrobky

Ilustrace † Banu Andaru

※ Yavanna ※

Vrznutí dveří, tiché plíživé krůčky, vysune se šuple a zašustí papíry. Tak nějak to zřejmě vypadalo předtím, než jsem se vrátila zpátky ke svému stolu. „Nechás toho!“ vykřikla jsem, když jsem akorát stihla zahlédnout šotka, jak úprkem mizí pod nábytkem s náručí papírů. „Mizera, jeden,“ ulevila jsem si a šla zjistit napáchané škody. Všechny mé poznámky k Senbiho hrobce byly pryč. Myslela jsem si, že se z toho vyvléknu, ale uznejte, že nemohu nechat šotka, aby tu řádil a ještě zveřejnil kdoví co. Nedá se nic dělat, v tomto čísle se podíváme na zub Tajemství Senbiho hrobky od mé maličkosti.

Na počátku všeho stála kniha. Na název si již nevzpomínám, ale zaujala mě myšlenka příběhu, a hlavně představa, jak by se dala využít v příběhu. Kam může člověk dospět, když se vydá jinou cestou. K jakým koncům a jak se může celá situace rozvinout.

Původně jsem na této myšlence postavila dobrodružství, ale brzy se ukázalo, že to nebyl nejlepší nápad. Prostředí, znalosti původních obyvatel a kultura narážely na neznalost hráčů. Co by mělo být jasné jako stopa, se v rámci toho jevilo jen jako nějaký nedůležitý poznatek. A tak dobrodružství zapadlo v dějinách nenávratna.

Nicméně pak přišla možnost tvořit SingleQuesty. A já si uvědomila, že je to vlastně výborné téma pro

dobrodružství pro jednu postavu s danými možnostmi. Zkusila jsem tedy celý tento nápad převést do herní podoby. A jak se to povedlo, to už musíte posoudit sami.

Pokusila jsem se o netradiční prostředí ze starověkého Egypta. Vrátíte se zde v čase do období záplav na Nilu, stavění pyramid, budování monumentů a rozmachu kultury a taky trochu magie kněží. Do dob střední říše, kdy Egypt stál na vrcholu moci.

Obsahem jsem se pokusila hráčům přiblížit život tehdejších lidí, alespoň tak, jak nám jej předkládají dostupné poznatky.

SQ je koncipován tak, že jej můžete hrát v roli vyšetřovatele, nebo si zkusit roli opačnou a zahrát si za zločince. Dobrodružství je v obou liniích postaveno na skládání střípků informací k sobě a odkrývání příběhu. Trochu na štěstí, ale soubojových akcí si v něm příliš neužijete.

Senbiho hrobku asi nejvíce ocení hráči, kteří se nechají unést prostředím. Kterým nevadí přečíst si pár řádků navíc, zastavit se a vžít se do dob, které známe jen z knih. Kteří nepospíchají, zvažují nad dějem a rádi kombinují. Nehodí se pro ty, kteří se ženou za akcí a chtějí mít hlavně vše rychle odbyto. Sice ho rychle projdou, ale neužijí si ho.

Nejhorší věcí, s níž jsem bojovala, je samotný editor. :-) V duchu sice máte naplánované možnosti a pokračování, jenže náhle zjistíte, že takhle to nejde. Jedna lokace většinou závisí na mnoha dalších, takže neustále docházelo k úpravám a přepracovávání.

Ani omezení kroků nevnímám jako šťastný nápad a jsem ráda, že už padlo rozhodnutí o změně. Popravdě udělat nějaké dobrodružství tak, aby se v sedmi krocích hráč pohyboval v ucelené části (něco jako kapitola v knize), není proveditelné. Možnosti se větví, rozšiřují nebo zase spojují dle neovlivnitelných rozhodnutí.

Práce na SingleQuestu mi určitě sebrala spoustu času a někdy i nervů. Na druhou stranu jsem si vyzkoušela něco nového a poznala tvorbu příběhů i z jiné strany. Asi největší výhodou je, že není třeba čekat na reakce a lze na něm pracovat, kdykoliv je čas a chuť. Nevýhodou je zase nutnost okleštit příběh opravdu jen na tu jednu herní linku.

Kdybych ho tvořila znovu, asi bych neměnila vůbec nic. Ale jako hráči mi vadilo, že když vstoupím do dobrodružství, je jedno, co mám za postavu. Ať jsem zloděj, mág či válečník, mám na výběr tytéž možnosti. A tak jsem se rozhodla stvořit příběh, který na toto bude brát zřetel.

Čímž vlastně již dopředu prozrazuji, že chystám další dobrodružství. Kdy se objeví? Nechte se překvapit. O čem bude? Kdepak, i tohle si nechám jako překvapení. Nicméně mohu slíbit, že toto by mělo být jiné. A i když jej půjdete znovu s jinou postavou, tak nebude stejné. Čas ukáže, jestli se mi to povedlo.



Výjev z hrobky kněze Nakhta jej zachycuje se ženou Tawy a zbytkem rodiny, jak bude v posmrtném životě lovit ptáky (uprostřed) a rybařit (vpravo).



Ilustrace ✝ Rene Aigner

Ukončené oficiální příběhy: 007

Erdonská růže

※ 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.

Po nějaké době se znovu vracíme ke questu od dlouhodobě nejaktivnější vypravěčky na DA, k Yavannině Erdonské růži. Jedná se o klasické fantasy, které se nakonec zastavilo na 1546 příspěvcích, což z něj dělá jeden z nejdelších questů našeho serveru. Tuto nálož zvládlo osazenstvo příběhu za čtyři roky a dva měsíce, což znamená, že hráči a PJka průměrně napsali neuvěřitelných třicet příspěvků za měsíc. V tak dlouhém questu je toto číslo naprosto úžasné a nedá se, než jen tiše závidět.

Jak to tak bývá, za takovou dobu se v questu prostřídala spousta tváří, ať již známých, nebo již úplně zapomenutých. Každopádně jsem rád, že stále mnoho z nich bloudí naším městem duší a stále s námi hrají, protože Erdonská růže už byla ukončena před nějakou dobou.

Samozřejmě bych ještě rád poděkoval Yavanně, že mi moc pomohla se shrnutím děje a s představením postav. Její paměť je v tomhle opravdu nepřekonatelná. ;-)

Důležité postavy

Elf hraničář Keerias (Nathlan) — Šlo o jednu z postav původní elfské družiny, jež byla přítomna královnině otravě. Čestný a zásadový hraničář. Zůstal v Divoříši.

Člověk zloděj Victor Dantes (Bizarro) — Společně se Sawyerem byl též přítomen na hostině,

kde byla královna otrávena. Postava hledící zejména na své zájmy. Ochoten udělat cokoliv, když to dopomůže jejím cílům. Zůstal v Divoříši.

- **Hobit zloděj Rohi (Rohi)** — Dobrosrdečný, rád pomůže, ale nesmíte ho naštvat. V boji je odvážný a běda tomu, kdo se postaví do cesty jeho kuši. Družině je užitečný zejména šikovnými prsty a získáváním informací. Pokračuje v dalším díle.
- **Člověk zloděj Ater (Silenec)** — Se skupinou se potkává v polovině dobrodružství. Jde o ziskuchtivou, vypočítavou postavu, které není nic špatného cizí. Pokračuje v dalším díle na straně zla.
- **Elfka bardka Ying Qi Chang (Ailinel) + Yink (Roxanne)** — Naivní a lehkomyslná postava, která bere život jako hru. Oplývala dobrým srdcem, ale ne příliš uvážlivými rozhodnutími. Dohrála až do konce. Bohužel též na straně těch, kteří selhali.
- **Elf kouzelník Urfion III. Vznešený (Navi)** — V zásadě dobrá postava. Další z těch, kteří dohráli až do konce, i když Urfion se do příběhu zapojil krátce před ním.
- **Člověk válečnice Megara (Selima)** — I když je to dívka, neradno ji pokoušet. Většinou nabroušená a ostrá jako břitva. Též postava, která dohrála příběh až do konce. A druhá z postav, která pokračuje ve druhém díle na straně dobra.

O čem to vlastně bylo?

Děj questu začíná v momentě, kdy je královna říše otrávena a moc přebírá její bratr. Protože panovnice vládla moudře a za její vlády země vzkvétala, není divu, že měla mnoho věrných. Ti nejbližší se spojili, unesli ji a ukryli v rozlehlých podzemních chodbách hradu. Své vlastní životy vložili do kouzla, které královnu uzavřelo mezi časem a nedovolilo tak jedu dokončit dílo, dokud nebude nalezen lék. Ovšem doba byla vymezena jedním rokem, neboť každý měsíc zemřel vyčerpáním jeden z „mágů“. Ani jeden z dotyčných tedy nemůže opustit místo a vydat se hledat to jediné, co by královnu dokázalo zachránit: tím je zářivý drahokam samotné bohyně.

A v této situaci vstupuje do děje skupina postav. Každá z nich má jinou motivaci, ať už jde o vyhnutí se trestu a popravě, zachování vzájemných spojeneckých vztahů nebo prostě jen touhu po poznání.

Než se družina dostane z podzemních prostor, jeden z nich umírá na otravu kousnutí jedovatým pavoukem. Místo něj se o něco později na pokraji města se potkávají s půlčíkem Rohim, jenž se právě nachází v prekérní situaci. Po vysvobození se přidává ke družině. (Zde musím podotknout, že je to jedna ze čtyř postav, která příběh dohrála celý, a jedna ze tří, která pokračuje i v druhém díle. Těmi dalšími jsou Megara a Ater.)

Skupina se tedy vydává z města pryč. Pro lepší utajení volí cestu po okraji elfského království. Prochází k němu lesíkem s polorozpadlým stavením. Sice se zdá jako ideální na utáboření, ale z omylu vyvedou poutníky malé hlodavé šelmičky zvané kolčíci, které jim ničí vybavení a kradou zásoby. Družiníci podcenili jejich hbitost i dravost.

Celá skupina se urychleně balí a pokračuje v cestě. Na okraji lesa se pak potkává se zdejším lovcem, který pro ně má další informace. Jejich první setkání není zrovna přátelské, ale vše se nakonec vysvětlí a hrdinům se dostává rad i pomoci. Abych nezdržovala — musí se vyrovnat s některými přírodními překážkami. Dostanou se až na území čarodějnice, kde poznávají, že ne všemu je radno věřit. Po několika dalších úskalích zabloudí až do Divoříše, města mágů, kteří museli uprchnout před novým panovníkem a hlavně před jeho zákony proti čarodějům. Zde skryti světu v klidu žijí svým životem.

Ač, jak družina záhy poznává, není to zase až tak v klidu. Tři z postav slibují starostovi pomoc a zůstávají zde, zatímco ostatní pokračují v cestě. Poutníky ještě čekají trpasličí brány a za nimi ledové pláně. Zatímco u trpaslíků získává půlčík vzácný dar, na ledových pláních končí život další z postav. Zbylé čtyři se zdárně dostávají do ledového paláce.

Mezitím se dozvídají, kde slzu hledat a také důležitou informaci o dvou bratrech. Co však družina



ještě netuší, že slzy jsou dvě. Kdyby se jim povedlo tohoto muže zachránit a dopravit k jeho bratru, pak by se drahokam spojil a zlo by bylo poraženo.

V ledovém zámku se však iniciativy chopí ziskuchtivá postava. Aby dokázala své kvality, musí projít několika zkouškami, jichž se zhostí na výbornou. Staví se i proti vlastním společníkům a vyhrává.

Společenství zklamalo a nenalezlo slzu, pro kterou přišlo. Nepodařilo se jim nejen zachránit královnu, ale též zabránit zlu, aby zvítězilo. A tak po dvou stech letech získávají tuto šanci znovu v následujícím díle. Zda uspějí, je v tuto dobu ve hvězdách.

Ohlasy účinkujících

Yavanna

Na Erdonskou růži si i po těch téměř šesti letech od založení vzpomínám poměrně dobře. Vážně je to už šest let? Jak se tak na to dívám, k dohrání se ke konci bylo třeba čtyř let a jeden tisíc pět set čtyřicet šest příspěvků, což by nejspíš vydalo na celý román.

Na začátku všeho stála ilustrace z titulního přebalu fantasy knihy, která mě oslovila a utkvěla mi v paměti. I když samotná kniha má úplně jiný děj, mně se jen díky obrázku v hlavě zrodil celý příběh. Příběh o zradě, ale také o velké lásce a přátelství. Úplně původně mě vlastně napadlo sepsat povídku, ale jak se mi tak rozvíjela před očima, napadalo mě spoustu dalších kdyby... Co kdyby hrdina udělal tohle? Co kdyby šel jinudy? No a nakonec mi přišlo jako dobrý nápad to zkusit, a tak vzniklo dobrodružství Erdonská růže. Příběh postavený na osnově několika bodů s úplně otevřeným koncem. A i když to může překvapit, ono to opravdu fungovalo.

Protože jsem od počátku dávala přednost neotřelým tvářím (tehdy ještě Rohi, Bizarro i Chriss byli jen šedými kostkami), vystřídalo se po dobu celé hry několik hráčů i postav. Někteří již zde nehrají či se na hře aktivně nepodílí a z dalších se vyklubaly barevné kostky.

Rohi

Bavil tě tento quest?

Neviem, či existuje oficiálna štatistika, ale ak by sme brali Erdonskou růži a Tyaronovu zhoubu ako jeden quest, zrejme budem jeden z najdlhšie hrajúcich hráčov v aktívnom queste s nezmenenou postavou. :D To by som určite nevydržal, ak by ma quest nebavil. Hral som v queste prakticky od začiatku a istú dobu mi trvalo, kým som sa s postavou zžil a môžem povedať, že quest mal síce pár hluchých miest, hlavne preto, že

môj hobit nebol veľmi priebojný. Príbeh však neskončil, pokračuje ďalej a stále ma baví.

Dal ti nějaké nové zkušenosti?
Jednoznačne. V queste sa vystriedalo veľmi veľa výborných hráčov s rôznymi hernými štýlmi a môžem povedať, že písať príspevky som sa naučil v tomto queste.

V čem byl podle tebe tento quest výjimečný?
Určite v jeho kombinácii aktivity a trvania. Sám som sa s obdobne dlhým questom inde nestretol. Aj tu sme narážali na problémy s neaktivitou, ale Yavanna všetko riešila s bohorovnou trpezlivosťou a quest udržiavala v chode v momentoch, kedy by som to ja asi ako PJ zabalil. Taktiež sa tu zišlo veľa hráčov, s ktorými som rád hral a s ktorými by som si rád zahral znova. Vystriedalo sa toľko postáv, že sám mám niekedy problém spomenúť si na mená. Sám som zvedavý, či to dotiahneme do úplného konca, nech už je akýkoľvek.

Bizarro
Erdonská růže byl bez debat nejlepší quest, jaký jsem si tady na DA mohl zahrát. Vypravěčka quest zasadila do velice nápaditého prostředí a uměla minimálně mojí postavu vystavit nespočtu zkoušek. Největší plus jsem ale viděl ve zvolené družině. S ostatními postavami jsem si dokázal vytvořit silné sociální vazby, průběh hry jsem opravdu prožíval. A naučil jsem se díky tomuto questu opravdu hrát. Dodnes lituji, že jsem nevydržel až do samotného konce hry.

Selima
Aj keď tento quest nebol prvý oficiálny, ktorý som hrala, bol rozhodne najdlhší a dal mi veľmi veľa nových skúseností. Yav je skvelá PJka a moji spoluhráči boli oveľa skúsenejší ako ja, bola som teda prinútená neustále sa zlepšovať. Po takom dlho čase mi aj moja Megara prirástla k srdcu, preto som sa potešila, keď mi Yav po skončení dala možnosť pokračovať v Tyaronovej zhoube.

Výnimočný bol určite v tom, že je to prvý a zatiaľ jediný quest, ktorý som dokončila. Nezačala som síce úplne od začiatku, rovno som vhupla do polovice príbehu ako nájomná strážkyňa obchodných karaván, ktorá sa náhodou priplietla pod nohy zvyšku skupiny, ale nemám pocit, žeby ma to oproti ostatným hendikepovalo. Bavilo ma byť a zároveň nebyť členom skupiny, ktorá plnila veľmi dôležitú úlohu, kým Megare šlo len o vlastnú hrdosť.

Koniec ma dosť prekvapil a keby neprišlo pokračovanie, tak aj trocha sklamal, ale keďže príbeh pokračuje ďalej, na ten ozajstný epický záver si ešte počkáme.

Navi
Quest mě bavil pro tempo, jakým se hrálo, a díky kvalitním hráčům kolem mě. :-) Zkušenosti mi určitě přinesl, opět hlavně díky kvalitním hráčům kolem mě.

Byl pro mě byl výjimečný zejména pro to, že to byl prakticky můj první a zatím poslední Quest, který jsem absolvoval jako hráč. Jsem povahou spíše PJ a nepočítám-li současnou výpomoc Yavanně v oo8 s klíčovou postavou v ději, nikdy jsem delší dobu jako hráč nikde nefiguroval. A tím myslím všeobecně v reálném životě i na jiných serverech. Byly tu sice jiné Questy, ale ty se vždy po pár desítkách příspěvků zadrhly anebo skončily (doufám, že se nyní žádný z mých bývalých PJů neurazil :-)).

Závěr

Jak jsem již mnohokrát zjistil, quest od Yavanny je zárukou kvalitní zábavy a spokojených hráčů. Mám velkou radost, že na DA máme takové lidi a jen doufám, že to tak bude pořád dál. Je skvělé, že se lidi baví a i po několika letech vzpomínají, jak skvělé bylo někde hrát. Jen doufám, že se mi něco takového také někdy přihodí.

Tak zase příště u 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. ;-)



Talisman
4. revidovaná edice

※ Kolaps ※

O co ve hře jde

Každý hráč se ujme postavy jednoho hrdiny — dostane přehledovou kartu s jeho počátečními vlastnostmi a schopnostmi. S tímto hrdinou se pohybuje po herním plánu a pomocí *setkání* a náhodných *událostí* se snaží vylepšit jeho vlastnosti (síla, vůle, životy).

Když je hrdina dostatečně silný, vypraví se do vnitřního pásu, kde se po absolvování několika zkoušek dostane až ke *Koruně moci*; artefaktu, s jehož pomocí postupně pozabíjí postavy ostatních hráčů.

Hráč s poslední s živou postavou vyhrává.

Herní plán a herní mechanismy

Herní plán se skládá ze tří čtvercových pásů a pole s *Korunou moci* uprostřed. *Vnější pás* má délku sedm poli, *střední* pět a *vnitřní* tři.

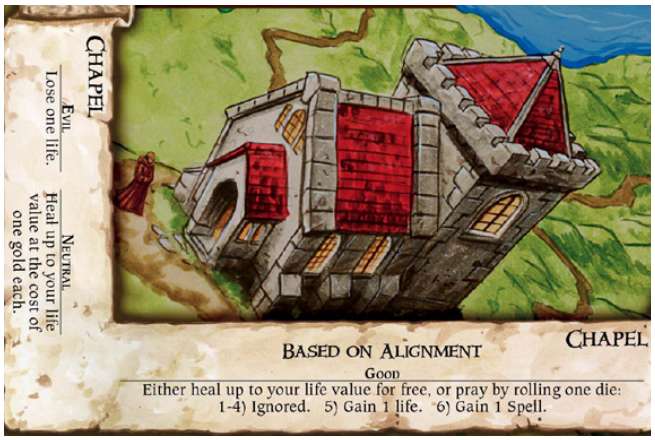
Ve *vnějším* a *středním pásu* se hrdina pohybuje o počet polí daných hodem kostkou doleva nebo doprava dle své volby. Pole jsou dvou typů: pole, jež poskytují jeden z předem známých efektů, který se zpravidla určí hodem kostky, a pole, kde se otáčí *karty setkání*. *Karty setkání* se dělí na několik typů — události, nepřátele, předměty a pomocníky, cizince a místa.

- **Událost** je jednorázový efekt, který zpravidla ovlivňuje všechny postavy.
- **Nepřátelé** jsou bytosti, se kterými musí hrdina bojovat. Za hrdinu i nepřítele se hodí kostkou a přičte se daná vlastnost (síla nebo vůle) podle povahy nepřítele. Poraženého nepřítele získává hrdina jako trofej, kterou může vyměnit za trvalé navýšení dané vlastnosti. Neporažený nepřítel zůstává na plánu.
- **Předměty** a **pomocníci** jsou karty, které si může hrdina vzít k sobě a získat tak nové schopnosti či posílení vlastností. Předmět se od pomocníka liší zejména tím, kolik jich hrdina může mít a používat.
- **Cizinci** a **místa** dávají poli nějaký předem známý, většinou náhodný efekt zpravidla určený hodem kostkou, a dočasně tak mění pole setkání na pole









poskytující efekt. Mezi cizincem a místem není co do mechanismu vyhodnocení žádný rozdíl.

Postavy s dostatečnou vůlí mohou navíc získávat a používat karty *zaklínadel*.

Z *vnějšího pásu* do *středního* se lze dostat buď po mostě (nutnost porazit stráž se silou 9), nebo po získání předmětu vor. *Střední pás* oproti *vnějšímu* obsahuje pole poskytující více *karet setkání* najednou, ale také ztěžující podmínky (bonus k hodu nepřátel, nemožnost používání předmětů či schopností).

Přechod ze *středního* do *vnitřního pásu* tvoří pole *Brána osudu*, která představuje úvodní zkoušku schopnosti (síly nebo vůle) na hrdinově cestě. Ve *vnitřním pásu* si hrdina vybírá jednu ze dvou možných cest (doleva, či doprava), po které se pak pohybuje o jedno pole za tah. Cestou ho čekají celkem čtyři zkoušky, které prověří dostatečnost jeho schopností (síla, vůle, životy) a vlastnictví předmětu *Talisman*.

Změny oproti předchozím edicím

- Počet ani efekty polí herního plánu se nemění, edice je tak kompatibilní se všemi rozšířeními předchozích edicí.
- Kompletního přepracování se dočkaly herní postavy. Jsou nyní vyrovnanější a přibyla nová (nevylepšitelná) balanční statistika — *žetony osudu*. Ty umožňují přehoz kostky.
- Je možné sbírat trofeje i z nepřátel bojujících vůlí (a zvýšit si tak vůli).
- Pole *Hřbitov* nyní nabízí místo doplnění zaklínadel doplnění žetonů osudu.
- Změnilo se i složení karet setkání. Ubylo silných nepřátel a přibylo slabších. Ubylo negativních událostí a přibylo pozitivních. Hra se tím stala dynamičtější a vyrovnanější.

Skóre na BoardGameGeek: **6,6**



※ Pavettka ※

Představte si, že žijete na planetě robotů a rozhodnete se, že postavíte Lunapark! No, ale jak to bývá, s nápadem nepřijdete jako jediní, a tak začíná tvrdý konkurenční boj o zákazníky.

Říct o hře, že je hravá, zní dost divně, ale u Steam Parku mě napadá hlavně toto slovo: hravost. Stylem obrázků mi trošku připomíná *Dixit 2: Odysseu*, obrázky jsou moc pěkně provedené a nepostrádají nápaditost. Zároveň je zachován robotický nádech, který je věrný názvu hry „Steam", pára. Vše je z tvrdého papíru a atrakce si sestavíte do 3D, takže vše působí honosněji.

Pravidla kombinují strategickou a postřehovou hru. Akce, které chcete provést, si musíte naházet na šesti kostkách. Akcí je pět, jedna stěna kostky je záludně prázdná. Hází se tak, že jeden odpočítává, pak se nastejno hodí a ty výsledky, které se vám líbí, musíte přeskládat na destičku ve tvaru mechanického prasátka. Pak se zase odpočítává, hází a zase přemisťuje. Proč to chce rychlost? Ten, kdo bude mít všech šest kostek na mecha-prasátku, si může vzít žeton pořadí. Každý žeton přinese buď bonus, nebo postih. Takže někdy je lepší zběsile naházet na prasátko všechno a vzít si žeton prvního hráče.

Jelikož jste mezi roboty, sem tam se ukáže nějaký ten olej, po kterém by někdo mohl uklouznout. Je tedy potřeba průběžně čistit tuto špínu, protože v závěru hry se vám může její jednorázový úklid sakra prodražit. Špína narůstá z návštěvníků atrakcí, z určitých akcí a z žetonu posledního hráče.

Akce už máte navolené z hodů, takže jediné, nad čím je třeba dumat, je pořadí, ve kterém je zahrajete. Ve zkratce můžete stavět atrakce, stánky (pomocné speciální schopnosti), uklízet špínu, hrát bonusové karty, rozšiřovat stavební parcelu či lákat návštěvníky.



Styl lákání návštěvníků mě zaujal. Máte šest barev dle atrakcí. Návštěvníci jsou totiž zmlsaní a chtějí jen konkrétní atrakci, jinak se na váš park vybodnou. V černém pytlíčku je na začátku hry od každého návštěvníka jeden. Vy pak podle toho, kolik vám padne lidiček na kostkách, přidáte do pytlíčku další a teprve z nich losujete — tedy manipulujete s pravděpodobností. Stánky vám pak dávají možnost někoho přemluvit, aby jinou atrakci alespoň zkusil, či na nevhodného návštěvníka poslat ochranku, vyštípat ho z parku a zkusit nalákat jiného. Jen si to představte! Jdete do parku, nemají tam to, co chcete a ještě na vás pošlou ochranku se psy! Hehééé, život je prostě někdy krutej. A jen za „spokojeného" návštěvníka jsou příjmy.

Číslo šest bylo pro tvůrce magické, takže hra má šest kol.

Hra mě baví tím, jak vypadá, a i systém je takový neokoukaný. Kostky s konkrétními akcemi a soutěžení o žetony pořadí mírně urychlují hru. Ani věčně nerozhodní hráči si nemohou dovolit být neustále poslední, jinak by se v nečistotě utopili. Přesto zůstává dost prostoru pro přemýšlení nad pořadím, ve kterém akce odehrajete. Stejné akce odehráváte nastejno a je jedno, zda vám jedna a ta samá padla na jedné nebo pěti kostkách.

80 %

+

- Krásný vzhled.
- Spíše lehká pravidla — myslím, že jsou sepsána tak, že je má šanci pochopit i úplný začátečník.
- Dá se do prostoru uspořádat poměrně úsporně.

−

- Hra má hodně součástek, takže pokud máte psa, který do všeho musí drcnout čumákem, bude to chtít se obrnit.
- V krabičce mi chybí přihrádky na peníze.



Kronikářovy desky

Ilustrace ✝ Andreas Rocha

※ Kanyapi ※

Drobky z rána

※ Azeret ※

Je jen pár drobků,
na kterých mi záleží.
jsem na cestě,
Být tu pro ně.
Zvednout je ze země,
překvapit a předvídat.
Chci jen málo.
Aby na mě mysleli.
Nemusí mluvit,
nemusí nic dokazovat,
stačí, když se mi podívají
do očí.
Upřímně a svobodně.

Ostropestrá

※ Eriu.Anellien ※

Nehýbej se
Skrz šíji ti pronikám jedovými zuby
Malátníš
Budu tě kolébat na cestu vychládáním

Nádech
díváš se skleněnýma očima do slunce
Výdech
zkoušíš se zmítat
Nádech
měníš se v paprsek světla
Výdech
srážíš se do kapek
Nádech
zaplavuješ mě
Výdech
odtékáš a vsakuješ se

Ostropestrá
Ještě chvíli cítím tvou váhu na pažích
Tvá vůně
už splynula s větrem

Vlčice

※ KiwiNka ※

Smráká se, utíkám ve stínu stromů
Po spadaném listí potichu domů
Kolem mě létají mouchy a komáři
Kručí mi v břiše, ne vždy se zadaří

Nesmím to vzdávat, čeká mě smečka
Jen u ní musím dnešní noc přečkat
Za lovem vydám se dál zase zítra
Vyrazím hned za raného jitra

Hvězdy už vychází, rozzáří mi stezku
Noc bude bez deště, hromů a blesků
Jsem si tím jistá, cítím to v kostech
Před deštěm vždycky mé napětí vzroste

Utíkám k útesu, zvednu hruď k nebi
Byla bych na dně, kdyby tu nebyl
Zavyji na měsíc symfonii vlčí
Rozezním svět, co přes den jen mlčí

Konec Landsera

※ Elánius ※

Prázdné domy,
mrtvolné ticho,
tiše znějí hromy,
prostřelené břicho.

Ležím vprostřed ulice
města na břehu řeky krve.
Na ráně dlaň v křeči tlačíce,
věřil jsem, že dobro konám, prve.

Tak daleko od domova má krev se mísí
s cizími slzami a těžkým střelným prachem,
o krok dál žena dítě bez hlavy v zoufalství křísí,
plazí se stružka potu podél očí zatemněných strachem.

Věděl jsem, kam kráčím, byť co vše uvidím jsem dosud netušil,
Nevěděl jsem, co je za mým cílem skryto za obzorem o pár mil dál,
Snad plně zasloužím zdechnout zde v prázdné pustině země, již jsem rozrušil,
co teď zbývá, než jen s klidem v tváři, touže po odpuštění přijmout, co osud mi dal?



Z questu *Potřeby pro vampýry.*

※ MorganaLeFay ※


Příběhy
z chrámu


Kněžky a novicky chrámu Života v elfím městě Amfiberai jsou nesmírně moudré, a proto si k nim obyvatelé často chodívají pro radu.


Půjčil jsem jednomu trpaslíkovi třicet zlaťáků, ale on už o tom nechce nic slyšet.


A protože nemám svědky, nemám před soudem šanci.


Pozvěte jej tedy do hostince a přijďte tam se mnou.




Ehm ehm... Pane trpaslíku, ...


Coje?!


Pane trpaslíku, důrazně vás žádám, abyste vrátil mému příteli sto zlatých, které jste si od něj vypůjčil.


Cože? Sto?! Vy lháři, vždyť to bylo jen třicet!


Konec příběhu

Arcikněžka Alda je z kněžek nejváženější. její metody se však mohou zdát poněkud... svérázné.





















Vyhlášení Malé hry

leden

1. místo: Qwertisimo — N Ba 69 expů

2. místo: Supik — Conway 51 expů

3. místo: Lordamen — John Bacari 50 expů

únor

1. místo: Lordamen — Rugan 114 expů

2. místo: Guner — Granit a Nargelas — Murtharg 81 expů

3. místo: Guner — Mnich Slavoj 70 expů

březen

1. místo: Crusader — Syxt 123 expů

2. místo: Eagla — Rump Dlouhovous 94 expů

3. místo: Annis — Lyanna de Valey 84 expů

Vyhlášení Ligy veteránů

leden

1. místo: Roxanne — Maxell 73 expů

2. místo: Yavanna — Romen 68 expů

3. místo: Trym — Leng Min 58 expů

únor

1. místo: Petwald — Pardus 89 expů

2. místo: Teranell — Saura 55 expů

3. místo: Trym — Leng Min 51 expů

březen

1. místo: Lordamen — Rugan 165 expů

2. místo: Trym — Leng Min 119 expů

3. místo: Ursa_Minor — Šion Tzia Šin 101 expů

