

V. MAHANĚNKO

HRA  
ZAČÍNÁ

GALAKTOGON I.

*FANTOM*  
2021 PRINT

Originally published in English under the title Start the Game by Magic  
Dome Books, 2015. All Right Reserved  
Copyright © V Mahanenko 2015  
Cover Art © V. Manyukhin 2015  
English Translation © Boris Smirnov 2015  
Czech Translation © Martin Kapalka

ISBN 978-80-7594-081-0

**[www.fantomprint.cz](http://www.fantomprint.cz)**  
**[www.facebook.com/fantomprint](https://www.facebook.com/fantomprint)**  
**[www.instagram.com/fantom.print](https://www.instagram.com/fantom.print)**  
**#fantomprint**  
**@fantom.print**

# PROLOG

„Co říkáš, Nerpe, zakončíme to pořádnou salvou? Kdo co má?“ zeptal se zvesela velitel naší družiny, ale ani nepočkal na odpověď a použil svitek *Trouchnivá mlha*. Zničehonic se na rozlehlý les, který se svými vzácnými bytostmi a rostlinami představoval šíři naší herní říše, snesl šedý oblak. Pokud si to vybavuju správně, do hodiny tu po nás zůstane jen vyprahlá zem, které se bude obloukem vyhýbat i lůza. Zatímco velitelovo kouzlo pomalu ale jistě ničilo celé okolí, stal se nedaleký císařský palác cílem dalších vzácných kouzel, která jsme za ta léta v pokladnicích nashromáždili. Některá byla víc než vzácná – byla přímo legendární, jediná svého druhu. Ono takové kouzlo jako Černá smrt, které okamžitě zabije všechno živé v celém městě, není zrovna určené k tomu, aby se s ním obchodovalo. Černá smrt si nevybírá. Je jí jedno, jestli ji někdo použije v zapadákově, kde žijí dva lidi, nebo v megalopoli s miliony obyvatel – všichni zemřou.

Přestože většině z naší party vůbec nevadilo ničit to, co jsme několik let bránili (před hordami démonů, stvůr nebo před obyčejnými hráči, kteří si chtěli přivydělat), osobně jsem na tom neviděl nic hodného oslav. Vše, co jsem vlastnil – snad až na kalhoty – jsem už prodal obchodníkům, kteří se bez ohledu na bližící se apokalypsu stále snažili co nejvíc vydělat. K našemu zklamání o svitky s kouzly neměli zájem, a proto nám nezbyla jiná možnost, než je zahodit nebo...

Nebo je použit k vytvoření pobočky samotného pekla přímo před vstupem do paláce.

Administrátoři hry označili dnešek za nejčernější den patnáctileté historie Runlustie. Dnes oficiálně přijde poslední

tečka v podobě dopadu obrovského meteoru. Nastane závěrečné kataklyzma a žádná další rozšíření, scénáře, jedinečné předměty či možnost vyzkoušet hru zdarma Runlustii nespasí. Majitelé hry vykonali vše, co bylo v jejich silách, ale s Galaktogonem se nikdo nemůže měřit. Ustoupit mu musí i herní svět Runlustie, který byl ve své době podobným gigantem. Pro dinosaury tu není místo...

**Zabilo vás kouzlo Černá smrt. Nemůžete se oživit, protože hru rušíme. Přejeme vám jen to nejlepší a děkujeme za čas, který jste s námi strávil!**

A to byl konec...

Nádherných osm let života strávených s postavou elfa paladina – jednoho z nejlepších tanků v historii Runlustie (skromnost není mou silnou stránkou) – je u konce. Osm let pobíhání s mečem po virtuálním světě, zvyšování síly, obratnosti, inteligence a asi čtyřiceti dalších statů. Osm let, z nichž jsem si pět hrou vydělával na živobytí prováděním hráčů jeskyněmi, výhrami v PvP arénách a turnajích, podepisováním sponzorských smluv... Kde je teď konec sponzorům, turnajům a hráčům? Teoreticky mi ještě zbývá dost peněz, ale ty určitě nestačí ani na šest měsíců života, na který jsem si v poslední době zvykl. Zatím nevím, co budu dělat dál. Tento měsíc se stal měsícem zásadních změn – přišel jsem o práci, o oblíbenou hru, v níž jsem obyčejně trávil až dvanáct hodin denně, a o přítelkyni, která se zničehonic rozhodla, že ji se mnou nečeká žádná budoucnost. Nedalo se to popsat slovy, jen kletbami.

„Vítejte zpět v realitě, Pane!“ pozdravila mě má chytrá domácnost, když jsem vylezl z herní kapsle. Jo, z jejího tónu je to velké P cítit. Kryt se za mnou zavřel, kapsle přešla do

hibernace a já se zamyslel. Aby se člověk stal jedním z nejlepších hráčů, nestačí se připojit k nejlepší družině či vlastnit nejlepší zbraně a výstroj. Je třeba mít i nejlepší vybavení, se kterým se do hry připojujete. Vybavení, které je šité na míru dané hře. Právě takové vybavení zdobilo můj domov, ale v tuto chvíli už bylo jen jakýmsi pomníkem samo sobě. Jelikož je kapsle připravená na co nejefektivnější hraní Runlustie, není moc vhodná na nic jiného. Samozřejmě jsem mohl aktualizovat software kapsle a celou ji upravit podle požadavků jiné hry, ale věděl jsem, že něco takového je nad mé schopnosti. Kdybych se rozhodl znovu pustit do nějaké další hry, neměl bych z hraní správný pocit, pokud si nepořídím novou kapsli speciálně upravenou pro danou hru. Když už se do něčeho vložím, chci to dělat pořádně...

„Jak to jde, Alexi?“ Z každodenního podvečerního běhu mě vytrhl příchozí hovor jednoho z mála známých, který se může chlubit tím, že ho pokládám za přítele. Běhal jsem každý den po mnoho let. Vlastně se z toho stal zvyk, ke kterému mě přivedl otec s tím, že žádná kapsle se všemi těmi se-repetičkami jednoduše nedokáže nahradit starý dobrý pohyb (dost kontroverzí tvrzení, když uvážím pokročilé moderní kapsle). Přesto se mu podařilo mě přimět, abych si zvykl se mučit na běžícím páse. Nakonec jsem rád – běhání mi pomáhá přemýšlet.

„Ale, nic nového. Co u tebe?“ odpověděl jsem, vypnul stroj a ručníkem si setřel pot. „Pouštíš se do něčeho nového?“

„To teď ne, ale něco mě napadlo... Chtěl bys zapít smrt našich postav? Vždyť jsme byli sedm let nerozluční partáci.“

„Osm,“ opravil jsem Alonsa.

„Na tom nezáleží, pojďme si dát do nosu!“

„Pustí tě Lucy ven?“

Lucille je Alonsova manželka. Nikdo nechápal, a on sám

už teprve ne, jak se mu podařilo sbalit jednu z nejhezčích ženských ve městě, ale teď už je zbytečné nad tím přemýšlet. Ti dva jsou už čtyři roky svoji a vychovávají synka, který je stejně nezbedný jako jeho otec. Ve třech letech se tomu klučinovi podařilo už třikrát prolomit systém jejich chytré domácnosti. Od té doby Alonso kluka všude nosí v náručí a pyšně všem říká, že vychovávají budoucího hackera... Podle mě to ale bude pouze další trouba, který se jen předvádí. Ale můj názor nezajímal nikoho a už vůbec ne Lucille. S tou jsem se dost často dostával do sporu – prošli jsme si v podstatě vším kromě ozbrojeného konfliktu.

„To je už vyřešené. Dovolil jsem se, než jsem ti zavolaal,“ odpověděl samolibě Alonso. „Viděl jsi, jak Qi Wen vyčaroval tu Černou smrt? V celém okolí nepřežil ani prd! Dej mi vteřinku... Copak láska? Vždyť nenadávám! Dobře, dobře, prd je taky škaredé slovo, chápu... O čem jsme to mluvili?“ Zajatec v kleci zvané manželství se konečně vrátil zpátky k našemu hovoru (a to se mi ostatní snaží namluvit, že je to něco skvělého! Prý láska, pohodlí a bezpečí. Tss...): „Hned jsem zatoužil po tom, abychom ten svitek měli, když jsme tehdy obsazovali Landirskou pevnost! Pamatuješ se na to? Tak jo, v šest se potkáme v baru, tam pokecáme. Zatím!“

Obléhání Landirské pevnosti byl jeden z nezapomenutelných scénářů Runlustie. V nepřístupné citadele sídlil temný nekromant, který posílal armády nemrtvých do všech čtyř císařství říše. Hráči potřebovali celých sedm týdnů jen na to, aby prolomili obranu pevnosti, a další tři na její vyčištění. Boje probíhaly prakticky bez přestání. Hráči ani na chvíli nepřestali útočit, nově příchozí neustále doplňovali odpadlíky. Jo, to byly časy...

„Alexis Panzer?“ Další hovor mě zastihl v dost nevhodném momentu.

„U telefonu,“ zamručel jsem z vany jen do poloviny naplněné teplou vodou. Se zazvoněním telefonu se zavřel kohoutek. Chytrá domácnost má jednu hloupou vlastnost. Když mi někdo zavolá, domov okamžitě upraví všechno nastavení tak, abych mohl v klidu telefonovat. Musím si zapamatovat, abych nechal během koupelí blokovat příchozí hovory. Koupele mám rád. „Promiňte, kdo volá?“

„Můžete mi říkat Johne. Mohli bychom se dnes v šest večer setkat? Mám pro vás obchodní nabídku.“

„Promiňte, Johne, ale Runlustii právě vypnuli.“ Pochopil jsem, o co volajícimu jde, a rychle si dal dvě a dvě dohromady. Vytušil jsem, že webovky inzerující mé služby jsou asi ještě pořád funkční. John je tedy buď nějaký hráč, který chce s mou pomocí urychlit získání prvních levelů, nebo sponzor snažící se mě přimět k tomu, aby má postava na sobě nesla jeho reklamu.

„Já vím, že Runlustia už neexistuje. Stejně tak vím, že jste kvůli tomu bez práce. Právě proto vám chci něco nabídnout. Mám pro vás práci spojenou s vaší oblíbenou činností – hraním počítačových her. Co na to říkáte?“

„Zaujal jste mě,“ odpověděl jsem a posadil se ve vaně. John má pravdu, teď jsem nezaměstnaný a měl bych po jakékoli nabídce související s hrami skočit.

„Ještě než přejdeme dál, dovolte mi zeptat se na jednu důležitou věc. Vaše odpověď rozhodne o tom, jak bude náš rozhovor pokračovat. Co víte o Galaktogonu?“

„O Galaktogonu?“ zopakoval jsem překvapeně. „Pokud vím, Galaktogon je hra zasazená do vesmíru. Hráči vlastní vesmírné lodě, se kterými mohou létat sem a tam a navzájem se ničit... Jsou tam i planety, asi i měsíce či pásy asteroidů – nevím přesně, jak se tomu říká – kde se dají těžit suroviny. Obávám se, že herní svět prakticky neznám. Potřebuji čas,

abych se lépe připravil. Týden by mi měl stačit. Pak bych vám dokázal říct vše, co byste se chtěl dozvědět.“

„Říkáte, že v tuto chvíli nemáte nejmenší ponětí, o co ve hře jde a jak se hraje?“

„Přesně tak.“

„Omlouvám se za osobní otázku, ale mohl byste mi tu odpověď zopakovat u polygrafu?“

„...?“

„Chápu. Navrhuji, abychom se potkali v šest večer. Všechno vám vysvětlím. Vyzvedne vás řidič. Můžete mi nadiktovat adresu? Ještě mám na vás jednu žádost: pokud skutečně o Galaktogonu nic nevíte a chtěl byste tuto práci získat, nesnažte se o hře nic zjistit. Je to velmi důležité. Mějte se hezky!“

Z kohoutku se opět vyřinul proud teplé vody a rozehrál se soundtrack z filmu, který jsem si pustil na holografu. Ale myšlenky se mi od této příjemné chvíle zatoulaly pryč. Do baru nepůjdu. Práce je důležitější. Ruce mi automaticky sáhly po virtuální klávesnici, ale zarazil jsem se. Během tankování v Runlustii jsem se naučil důležitou věc – pokud klient něco chce, je nejlepší mu vyhovět. Tento chtěl jen to, abych nehledal žádné informace o Galaktogonu, a proto je hledat nebude. Vždyť není tak složité přečkat osm hodin v sladké nevědomosti. Raději zavolám Alonsovi a povím mu, že se nesejdeme.

Nejdůležitější je nemyslet na růžového slona... Nemysli na toho růžového slona, Alexisi...

Netušil jsem, že těsně za hranicemi našeho města stojí tak skvostný palác. Postavili ho v místě, nad kterým platí zákaz létání a které není přístupné veřejnosti. Velkou část pozemků kryly ochranné kupole, takže při pohledu z dálky jste si



mohli jen představovat, co v sobě skrývají. A ony nakonec skrývají skutečný palác z kamene, dřeva a všeho, co k tomu patří... To jsem fakt nečekal.

Zavedli mě do pracovny, která mi svým způsobem připomněla osobní komnaty císaře Runlustie. Vypadalo to tu stejně krásně a okázale, ale i stejně hloupě, co se obrany týče. Ačkoli, jací nezvaní hosté by se dokázali dostat až sem? Masivní dubový stůl připomínal období Velké francouzské revoluce a zabíral téměř polovinu pracovny. Okolo tohoto velikána stálo pět křesel, které za stolem v ničem nezaostávaly, ale po bližší prohlídce se stylem blížily spíš době, kdy došlo k otevření londýnského metra.

„Posaďte se prosím,“ promluvil lokaj, který mě do pokoje přivedl, a ukázal na volné křeslo. „Pánové za chvíli přijdou.“

Dvě židle byly již obsazeny a z výrazů tváří obou osob jsem pochopil, že jsou to stejně jako já zájemci o práci. Pokud mě smysly nešálí, mělo by dojít na pohovor. Hmm, začíná se mi to líbit čím dál víc.

První osoba, ke které se mi stočil zrak, byla asi pětadvacetiletá žena. Její volné oblečení nedokázalo ukrýt fakt, že má hezky vypracovanou postavu. Jistě patří k mému typu lidí. Tím „mým typem“ mám na mysli, že je to hráčka, která stráví většinu dne ve virtuálním světě, přičemž jí kapsle namáhá svaly a formuje tělo. Podle vzhledu bych ji rozhodně netipoval na amatérku. Měla šedé oči, blondáté vlasy po ramena, nos mírně do špičky a tenké rty. Kritický pohled této milé osoby jistě už zpracoval cenu mého oblečení a bot, způsob mé chůze a posedu a dospěl k závěrům – nikoliv pozitivním. Měl jsem z ní pocit, jako by říkala: „Jsem žena, a proto mi celý svět dluží.“

Druhý uchazeč se mi líbil víc – muži jsou prostě rozumnější tvorové. Líbil se mi i proto, že na mě po jednom rych-

lém pohledu přátelsky kývl, zavřel oči a znovu začal podřimovat. Naprosto jsem ho chápal. Válka je válka. Ale i válka může počkat, zatímco příležitost k spánku je potřeba popadnout za pačesy. Nikdy nevíte, kdy se objeví další. I tmavovlasý muž byl na první pohled fanoušek virtuální reality, na rozdíl od mladé ženy se to však nebál dát najevo. Těsné černé tričko zdůrazňovalo jeho atletickou postavu. Dvou až tříhodinové cvičení v posilce nebo herní kapsli nestačí na to, aby se tělo dostalo do takového stavu – to vím z vlastní zkušenosti. Takže u stolu sedí tři hráči, včetně mě. Každý z nás hrál dřív Runlustii nebo jinou onlinovku, kterou nedávno zrušili. A nám všem nabídli šanci pracovat v Galaktogonu. Mno... uvidíme, jak se to vyvrbí.

Po desetiminutovém čekání se otevřely dveře a do místnosti vešli Pánové, jak je nazval lokaj. Stačil mi jeden rychlý pohled a krve by se ve mně nedořezal. Okamžitě jsem vyskočil na nohy a oba Pány pozdravil uctivým způsobem, který jsem se naučil u císařova dvora v Runlustii. Koutkem oka jsem si všiml, že žena a klimbající muž vyskočili z křesel stejně jako já. Takže on vůbec nespal, jen vnímal situaci se zavřenýma očima. Tím jsem si ho oblíbil ještě víc. Škoda, že tu práci získá jen jeden z nás.

„Posaďte se, prosím,“ řekl jeden z příchozích, jemuž naše reakce připadala normální. Je to majitel továren, lodí, nákupních center, kin a spousty dalších věcí, co se dají vlastnit. Podle oficiálních i neoficiálních informací je už deset let nejbohatším mužem planety a jeho majetek každoročně exponenciálně roste. Právě on vlastní i Galaktogon, a proto je zodpovědný za náhlý konec mé dosavadní živnosti.

„Dámo a pánové, omluvte prosím krátké zdržení,“ ozval se druhý muž, prezident našeho trpícího národa. „Potřebova-

li jsme získat plné potvrzení, že splňujete naše kritéria. Teď už můžeme s klidem říci, že se nám hodíte všichni.“

Všichni? To dají tu práci nám všem? Ne jen jednomu?

„A co myslíte tím, že se vám hodíme?“ skočila mu do řeči žena, pro kterou společenské postavení těch mužů očividně nic neznamenalo. Ale něco pěkného o ní říct musím, ta ledová královna má fakt příjemný hlas.

„Pro jeden experiment potřebujeme tři dobrovolníky neznalé poměrů Galaktogonu,“ vysvětlil první Pán. „Když jste mi podepsali formuláře ohledně skenování polygrafem, spustili jsme rychlou kontrolu a ta potvrdila, že mluvíte pravdu. Mí analytici zjišťovali, co jste poslední dva roky vyhledávali – prosím, není třeba se rozčilovat, Konstantine – a potvrdili, že s hrou nemáte žádné zkušenosti. Proto jsme rozhodli, že na základě vaší neznalosti a profesionality potřebujeme právě vás. Všichni tři jste profesionální hráči, kteří si donedávna vydělávali svou dovedností ve hrách. Alexis v Runlustii a Konstantin s Eunice v *Draanmiru*. Mimochodem, proč jste vlastně nedali šanci mojí hře?“ zeptal se najednou. „Trochu se mě to dotklo.“

„Osobně jsem v tom neviděla žádný smysl,“ ozvala se jako první zase žena. Udělal jsem si v hlavě poznámku, abych si zapamatoval její jméno. Eunice... poněkud starodávné jméno. „Když chcete být nejlepší, nesmíte se nechat ničím jiným rozptylovat. Kromě toho jsem měla plné ruce práce s neustále se vyvíjejícím světem *Draanmiru*.“

„S tím souhlasím,“ promluvil konečně i Konstantin. Jistě je něco pravdy na tom, že když někdo dlouho hraje za jednu postavu, nechá na něm ta postava svou stopu. Konstantin se opíral v křesle, prakticky v něm mizel, jako by se podvědomě snažil vypadat méně nápadně. Pak mi svítl: v *Draanmiru* hrál jistě lupiče, zabijáka, vraha nebo nindžu... Po-

jmenování se může hru od hry lišit, ale gró zůstává stejné – neviditelnost doplněná útoky zezadu. Zajímavé. A co je asi zač Eunice? „Neměl jsem čas vyhledávat nic, co by mi nebylo užitečné.“

Já jen tak pokrčil rameny a dal tím najevo, že by se ode mě nedověděli nic nového. Nemám chuť opakovat již řečené věty.

„V tom případě mi dovolte vysvětlit podstatu našeho návrhu,“ spustil prezident. „Znáte tu nesmrtelnou povídku od Marka Twaina, která se jmenuje *Milionová bankovka*?“

Když tři hlavy kývly, pokračoval dál:

„Skvěle. Tím pro mě bude vysvětlování snazší. Tady s mým přítelem,“ kývl prezident k magnátovi sedícímu vedle, „se nemůžeme ohledně jedné věci dohodnout. Konkrétně jde o to, že podle mě není možné v jeho hře čehokoli dosáhnout, aniž byste do ní vložili reálné peníze. On na druhou stranu tvrdí pravý opak. A to přesto, že média jeho projekt přejmenovala na *Vysavač peněz*, protože prý z hráčů vysaje i poslední drobné.“

„Chcete, abychom ve hře něco dokázali, aniž bychom do ní poslali peníze?“ ozvala se znovu žena.

„Trpělivost, má drahá,“ usmál se magnát, ale z jeho úsměvu mi zatrnulo. Najednou jsem i já zatoužil zmizet v křesle. Všiml jsem si, že žena zareagovala podobně. Udělal jsem si poznámku, abych nevstupoval do konverzace mocných tohoto světa. Může to škodit zdraví...

„Jak už bylo řečeno,“ pokračoval magnát, „neshodli jsme se. A protože postupy všech hráčů, kteří dosáhli ve hře až na vrchol, aniž by do ní vložili jedinou minci, byly zpochybněny, rozhodli jsme se přejít k experimentu. Kvůli tomu jsme–“

„Ehm,“ zakašlal prezident a přitáhl tím pozornost na sebe. „Myslel jsem, že jsme se dohodli, že to budu já, kdo jim

výzvu nastíní. Když o tom budeš mluvit ty, začneš přidávat jedno omezení za druhým a pak se z toho nevymotají. Tak tedy! Vytvořili jsme v Galaktogonu jednu planetu a na ní jsme schovali jedinečný předmět. Vaším úkolem je založit si novou postavu, začít s ní hrát, najít planetu a sebrat onen předmět. Rovnou vám povím, že nikdo bez správných schopností ho nezíská, ale komukoli se to podaří, obdrží jednu miliardu liber.“

„Kde je háček?“ Tentokrát jsem jako první promluvil já, protože jsem se nedokázal zastavit. Nikdo nerozdává takovéhle dárky jen tak. Logicky musí přijít informace, která zašlape všechny naděje na výhru. Jedna miliarda liber je... no, je to všechno! Garantovala by bezstarostný život i mým praprapravnukům. Rozhodně je o co bojovat.

„Žádný háček neexistuje. Polohu planety zná jen několik místních – tak v Galaktogonu říkáme nehráčským postavám (respektive NPC). Vyhledat je však musíte sami. Ale ani tohle není to hlavní. Všichni tři do hry vstoupíte za jistých okolností. Jeden z vás například nedostane do začátku jediný herní kredit. Tak ve hře začínají všichni noví hráči. V tuto chvíli bych měl podotknout, že máte striktně zakázané nakupovat herní kredity za reálné peníze. Takový krok by znamenal okamžitou diskvalifikaci. Další z vás dostane každý měsíc peníze, které odpovídají měsíčnímu platu vědeckého pracovníka. Tyto peníze vám budou připsány na herní účet. A třetí hráč taky dostane každý měsíc peníze, ale tentokrát to bude roční plat vědeckého pracovníka. Peníze můžete utratit, za cokoli chcete. Tedy ti dva, kteří peníze dostanou. Všichni tři máte jediný cíl. Objevit konkrétní planetu a získat šek na miliardu liber. Hodíme si kostkami, abychom určili, kdo bude hrát jakou roli.“

„Ale to asi nejsou všechny podmínky, že?“ zeptal jsem

se, protože jsem tušil, že hráč s neomezenými financemi se okamžitě posune daleko dopředu. V takovém případě by experiment přece nemohli považovat za objektivní.

„Ano, je tu několik dalších podmínek. Hráč s ročním platem měsíčně, či jak mu říkáme my – neomezený hráč, může hrát jen čtyři hodiny denně. O minutu déle a bude diskvalifikovaný. Hráč s měsíčním platem může hrát maximálně osm hodin denně a třetí hráč může hrát, jak dlouho bude chtít.“

„Proč by dva slavní lidé, jako jste vy, sázeli na tři obyčejné hráče?“ položil jsem jim otázku, která měla zaznít hned na začátku. „Vždyť se nám může něco přihodit. Třeba se dostaneme do deprese nebo nějak těžce onemocníme a nebudeme moci pokračovat.“

„Právě proto v tom nejste jen vy tři,“ usmál se prezident. „Dohromady je vás dvanáct. Rozmístíme vás rovnoměrně do dvanácti herních říší. Tři profesionální hráči specializující se na Galaktogon, tři profesionální hráči, kteří o Galaktogonu vůbec nic nevědí (to jste vy), tři obyčejní – jak jim říkáte – uživatelé, kteří Galaktogon znají jen zběžně a nakonec tři normální lidé, kteří nemají s hrami zkušenosti vůbec. To je dohromady dvanáct hráčů, kteří se od zítřka vrhnou do hledání našeho malého svítka.“

„Co za rozhraní můžeme ke hře použít?“ zeptal se Konstantin.

„Přestože je vaše otázka trochu nad mé chápání, pokusím se odpovědět,“ usmál se magnát. „Hru můžete hrát z pohledu třetí osoby za použití helmy pro virtuální realitu, nebo z pohledu první osoby při hraní z kapsle. Možná bych mohl zmínit, že hra nemá... ale ne, na zbytek přijdete sami. Teď se chci na něco zeptat vás. Máte zájem o tuto práci a souhlasíte s našimi podmínkami? Podle našich propočtů by hledání mohlo trvat i několik let, a proto vám chceme

nabídnout měsíční příspěvek ve výši, jak jinak, měsíčního platu výzkumného pracovníka. Nechceme, abyste během tohoto úkolu řešili cokoli jiného. K těmto penězům se nevážou žádné podmínky – klidně můžete dva roky jen tak ležet na gauči. Jediné, co skutečně musíte, je aspoň jednou se zaregistrovat do hry. Konkrétně zítra v šest večer. Další omezení tkví v tom, že mezi účastníky experimentu nesmí docházet k žádným spojenectvím. Každý z vás musí hrát jen sám za sebe. V Galaktogonu je mnoho říší a vy začnete hru v těch, které bojují proti ostatním. Jak už jsem říkal, je jich dohromady dvanáct. Pokud souhlasíte s našimi podmínkami a chcete se vydat na cestu za pokladem, položte prosím dlaň na displej.“

Před očima se každému z nás zhmotnila holografická smlouva. Pohodlněji jsem se usadil a začal dokument pečlivě pročítat. Svého okolí jsem si vůbec nevšiml. Bez ohledu na to, kolik peněz se třpytí v dáli, je důležité se nejdřív seznámit s právy a povinnostmi. Bez toho nic nepodepíšu.

„Myslel jsem si, že budete všichni souhlasit,“ pronesl magnát spokojeně, když jsme smlouvu podepsali. „V tom případě si hod'te kostkami. Eunice, jakožto jediná žena máte právo prvního hodu...“

Eunice hodila 17, Konstantin 12 a Alexis (jakože já) 9. Dvě dvojky a pětka. To teda rozhodně není nejšťastnější hod. Jsem úplně poslední. No, neomezené finance na mě jistě nezbudou.

„Tím jsme získali pořadí výběru. Eunice, kterou z možností jste si vybrala?“

„Neomezeně financí.“

„Potvrzují. Konstantine?“

„Pro mě tu prostřední, částečně omezenou.“

„Potvrzují. A na vás, Alexisi, v tom případě zbyla finanč-

ně omezená hra. Potvrzují. V tom případě,“ prezident vstal z křesla a nám došlo, že máme vstát taky, „se u vás zítra ráno zastaví technici, kteří vám nainstalují specializované kapsle a helmy na virtuální realitu pro hraní Galaktogonu. Hraní samotné započne zítra přesně v šest večer. Dnes vás ubytujeme tady v paláci. Chceme zajistit, abyste si založili své postavy skutečně bez zjišťování informací. A pak už budete volní. Zatím ještě ne! Och, ještě jedna věc, oznamte svým příbuzným, že do zítřejšího večera nebudete k zastížení. Nechceme, aby se o vás zbytečně báli. Všechny příchozí hovory jsou v paláci blokovány. Přeji vám všem hodně štěstí a děkuji za účast v našem malém experimentu!“

„Následujte mne, prosím,“ oslovil nás lokaj, který se vedle nás objevil. „Zavedu vás do vašich komnat.“

„Lidi, když už jsme tu až do zítřka zavření, navrhuji, abychom zapili smutný konec našich bývalých herních světů,“ oslovil jsem ostatní při společné večeři. Díky bohu, že nám nezakázali aspoň tuto zásadní tradici – kupodivu, vzhledem k tomu, že nás ubytovali v různých pokojích, a dokonce i na různých poschodích, abychom na sebe vzájemně nějak nepůsobili. Ti Pánové jsou opravdu výstřední... Hra je přece pořád jen hra, na reálný život by neměla mít žádný vliv! Skutečnost, že bychom se ve hře mohli vzájemně nenávidět, ještě neznamená, že stejné pocity k sobě budeme cítit i ve skutečnosti. Nejsme přece ve školce!

„Souhlasím,“ podpořil Konstantin můj návrh. „A když už budeme v tom, můžeme dát dohromady to, co víme o Galaktogonu. V reálu mezi sebou přece nemusíme soupeřit, toho si užijeme ve hře až až.“

Neříkal jsem, že jsou muži daleko rozumnější?

„To ne,“ přerušila ho okamžitě Eunice. „Nevidím žádný



důvod, abych konkurentům předávala znalosti, které by mi pomohly k vítězství... Ale ráda si s vámi připiju. Můžu dostat trochu vína?“

„A my dva si dáme trochu skotské, co?“ mrknul na mě šibalsky Konstantin. Ha, on mě snad považuje za hlupáčka!

„Samozřejmě! Pokud máme oslavovat, pak jedině s nejlepší jednosladovou whisky, kterou tady mají!“

*(O tři hodiny později)*

*„...A pak jsme přiletěli, škyt, na gryfech, když tamti čekali pozemní útok! Úplně jsme zakryli oblohu!“*

*„Alexi, jaká postava je podle tebe lepší? Paladin, nebo zabiják? Vsad' se, že bych tě sejmul! Připravil bych si všechny možné serepetičky a pak...“*

*„Byl jsem důstojníkem v nejlepším klanu celého Draanmiru! Zelenáči mi denně posílali dary!“*

*„Všichni chlapi jsou svině! Prostě se vám nedá věřit! Nespolehliví, neféroví, slabí...“*

*„...Ticho! Vzbudíš ho! Drž se mě! Tak jo, necháme ho tu, ráno ho někdo sebere... Chceš jít ke mně?“*

*„COŽE? Mám přece svou důstojnost! Bud' půjdeme ke mně, nebo nikam!“*

*„Nevidím ani na krok. Doufám, že jsme tu správně... Konečně, má vlastní přepychová komnata!“*

„Nějaké příkazy, pane?“ oslovila mě po návratu z paláce má chytrá domácnost.

„Zablokuj všechny příchozí hovory. Následující dny neexistuju. Udělej mi večeri na zítra, obvyklý obložený talíř. A vyhledej vše, co je jakkoli spojené s hrou Galaktogon.“

„Provedu. Uvědomte si prosím, že jste nesplnil ranní rozsvičku, což může mít negativní vliv na-“

„Ukonči režim otravné manželky,“ přerušil jsem program, „a dej se do práce.“

Kapsle specializovaná na Galaktogon dorazila, jak slíbili. Ohromila mě a zaujala současně. Enormní box stylizovaný do podoby vesmírné lodi zabral polovinu pokoje, který jsem si vyčlenil na herní nádobíčko. Kromě kapsle samotné jsem dostal ještě i náhlavní soupravu na virtuální realitu. Jsem si jistý, že bych si neodpustil, kdybych hru spustil v režimu z pohledu z třetí osoby, a proto jsem se vsunul do kapsle a zavřel za sebou víko. To je ale skvělý design! Ať už experiment dopadne jakkoli, rozhodně je požádám, aby mi tuto nádhernou kapsli nechali.

Před oči mi vyjel displej a na něm se začaly zobrazovat různé obrazce, které hráče nořily do stavu plného pohroužení se do hry...

### **Vítejte v Galaktogonu!**

**Vytvoření postavy je hotovo! Počáteční říše zvolena!  
Zadejte prosím počáteční povolání.**

Tak jo... Pokud jsem to správně pochopil, postavu i říši mi už vybrali. Aspoň se tím nemusím zabývat. Pokud vím, přiřadili mě ke Qualianské říši. Nemám nejmenší tušení, co by to mohlo znamenat, takže se tím ani nebudu zatěžovat. Teď je na řadě jméno postavy. Aha, to už mám taky... No, dobrá. Od teď budu znám jako... Chirurg? Tak to mě zajímá, kolik Chirurgů už ve hře běhá. Jak jsem zjistil, v Galaktogonu nemusí být jména jedinečná, ale jistě si už takovéto jméno někdo vybral. Jak v tom případě funguje systém posílání zpráv? Vždyť je potřeba jedinečná identifikace.

To vyřeším časem. Když se mě to ptá na povolání, zkusím si nějaké zvolit. Co máme na výběr?

*...mariňák, inženýr, navigátor, střelec, těžař, vědec, velitel lodi...*

Víc než padesát povolání, přičemž každé má vlastní hodnocení a strom schopností! To mě... Teď už chápu, proč nám ti chlapíci nedovolili nahlédnout do FAQ. Budu si muset vybrat náhodně a to vůbec nemám rád. Silné či slabé stránky jednotlivých povolání neznám a nemám je ani jak zjistit. Vždy jsem si myslel, že v Galaktogonu akorát poletují děcka ve vesmírných lodích, ale tady vidím, že velitel lodi je jen jedno z mnoha povolání! Sakra složitý výběr...

Nechtěl jsem nad tím zbytečně moc přemýšlet a zvolil jsem to, o čem jsem toho nejvíc slyšel.

**Vybral jste si rozvoj schopností velitele lodi.  
Nezapomeňte, že povolání své postavy si můžete změnit,  
až složíte zkoušky základního tréninku.  
Přejeme příjemnou hru!**

Stačil jeden světelný záblesk a už jsem se propojil se svou postavou... Ahoj, Chirurgu!

# 1. KAPITOLA

## POZNÁVÁNÍ GALAKTOGONU

*Vítej, rekrute!*

*Qualianská říše spoléhá na tvou zodpovědnost! Snaž se být co nejlepší, nakupuj si vylepšení pro svou loď a...*

Před očima se mi objevila veliká průhledná systémová zpráva, ve které se psalo, jak skvělý a bezstarostný život čeká hráče této říše. Hned jsem ji odmávl. Nemám touhu pracovat pro Qualiany a slovo „nakupuj“ zahnal zbytek zájmu. V tuto chvíli je pro mě nejdůležitější prokousat se tutoriálem a pak se odpojit zpátky do reality, kde už na mě čekají vzdělávací zdroje.

Místo, kde se v Galaktogonu objeví noví hráči, mě nijak zvlášť nezaujalo. Byla to jednoduchá přistávací rampa s raketou, ze které vystupovali noví rekruti. Je úplně jedno, co jsme zač a jak jsme se v tomto světě objevili. Každý hráč se po připojení stane obyčejným rekrutem bez příslušnosti. Přinejmenším se to psalo v textu, který se mi objevil před očima. To je trochu hloupé... Asi dvě stě metrů přede mnou stála rozlehlá budova a k ní po rozpáleném chodníku směřoval štrúdl rekrutů. Nestihl jsem na budovu ani pořádně zaostřit, když se objevila nová tabulka nazvaná: Centrum přidělování. A právě z ní jsem se dozvěděl první informace o hře.

Zaprvé: Každý herní předmět má konkrétní vlastnosti.

Například budova stojící přede mnou má odolnost vyjádřenou procenty. Jistě existuje nějaké nastavení, pomocí kterého bych si mohl nechat ukázat absolutní hodnotu odolnosti, ale prozatím mi to takhle stačí. Navíc odolnost není ta nejdůležitější vlastnost, kterou budova oplývá. S radostí jsem si všiml dalšího ukazatele: Třída budovy: nedostupné.

Z této první tabulky vedla šipka k další s číslem dvě: Předměty ve hře mají levels, což logicky znamená, že je mají i hráči. Otevřel jsem menu postavy, abych se ujistil a... Tý jo! Začíná to být čím dál lepší. Nad všechno ostatní vyčnívala naprostá absence statistik a volných políček pro vybavení. Vlastně jsem si v menu mohl přečíst jen krátkou historii své postavy (datovanou od chvíle prvního připojení do hry) a vedlejší tabulku inventáře. A to je vše! Kromě toho tento panel, jenž byl v Runlustii alfou a omegou každé postavy, neobsahoval vůbec nic! Ale to vlastně kecám. Byla tu ještě 3D projekce vaší postavy, kterou jste mohli otáčet dokola a upravit podle ní svůj základní postoj, a úplně dole řádek, kde se teď psalo 0,0 GK. Pokud se nemýlím, tohle byl můj obrázek o přehled mých Galaktogonských kreditů.

Zatřetí: Atributy předmětů či objektů vyskočí automaticky, pokud se na ně déle zadívám. To mi vůbec nevyhovuje. Schválně jsem se zadíval směrem k rekrutům poslušně kráječícím k budově a předtucha se mi potvrdila. Nad devíti rekruty se najednou objevily tabulky se statistikami a úplně mi zakryly výhled. Kromě toho jsem se z těch statistik ani nedověděl nic užitečného. Objevila se jen jména a povolání. Přesto tabulky zabraly spoustu místa. Otevřel jsem zápisník a poznamenal si, abych v nastavení zapátral po způsobu, jak vypnout automatické vyskakování. Pokud to někdy budu potřebovat, otevřu si tabulku sám.

Začtvrté: Když se něco přihodí v rozhraní kapsle...

„Co zdržuješ?“ zakřičel někdo za mnou, čímž hrubě přerušil mé přemítání nad životem, vesmírem a tak vůbec. Nato mě tak tvrdě kopl do zad, že jsem odletěl několik metrů dopředu.

**Zranění: 5 %. Zbývající zdraví: 95 %.**

Začtvrté: Hráč tu oproti Runlustii může zranit druhého hráče i beze zbraně. Stejně jako jinde je zranění vyjádřeno procenty. Jistě tu na to existuje nějaké nastavení... Ale to není to nejdůležitější. To hlavní je, že jsem se udržel na nohou a nespádl na zem. Díky tomu se ukázala další informace.

Zapáté: Vlastnosti postav jednoduše neexistují. Hráčovy schopnosti ve hře jsou zrcadlem jeho schopností v reálu. Pokud se zvládnou dvěstěkrát vytáhnout na hrazdu, dokážu to i v Galaktogonu. Pokud mám ve skutečnosti nacvičené nějaké bojové umění, můžu ho stejně dobře použít i ve hře. Hned si můžu vyzkoušet, jak dobře vývojáři tuto vlastnost implementovali. Kdo chce ochutnat mé pěsti?

Obětí se stal skoro dvoumetrový vazoun měřící si mě od hlavy k patě. Tělo samý sval. Přes tričko se mu viditelně rýsoval pekáč buchet.

Zašesté: Hráči jsou oblečení a každá jednotlivá část šatů je v podstatě konkrétním předmětem, takže má vlastní statistiky jako jiné věci. Když se zamyslím nad tím, že jsem nenašel žádné sloty, kam oblečení postavě vložit, hádám, že si hráč může obléct tolik oblečení, kolik unese. Na to ještě musím přijít...

**Trikot rekruta.**

**Třída předmětu: F-1.**

**Odolnost: 20. Použití: 0. Obrana proti průrazu: 0,1.**

**Obrana proti prořezání: 0,2. Obrana proti radiaci: 0.  
Obrana proti ohni...**

Zasedmé: Předměty mají levely, které lze, logicky, zvyšovat. Těšil mě pohled na dlouhý seznam odolnosti trikotu. Přesto jsem nenašel žádné bonusy do obratnosti, síly, inteligence a tak dále. Jen...

**Zranění: 25 %. Zbývající zdraví: 70 %.**

Zaosmé (tahle hra je plná čísel!): v Galaktogonu je zapnutá doteková citlivost. Není nijak silná a pocitově ji vnímáte spíš jako lehký tlak, ale rozhodně tu je. Není to nic, nad čím bych skákal radostí, protože jsem si s mrazením v zádech vzpomněl, kolik času a energie se investovalo do vložení této funkce do Runlustie. Vývojáři se tomu bránili až do hořkého konce.

„Okamžitě stůj!“ zakřičel jeden ze strážných a tím mě připravil o šanci oplátit vazounovi ránu. Hromotluka najednou zvedl do vzduchu jakýsi vlečný paprsek. „Za napadení jiného rekruta jste shledán nevhodným k vykonávání profese velitele lodi!“

Zablesklo se a vazoun zmizel. Jejda!

Zadeváté: V žádném případě během tréninku s nikým nebojujte. Počkat, počkat. Proč mám v tom případě k dispozici možnost někoho napadnout, když je to zakázané? Otevřel jsem nastavení, našel možnost přehrát si záznam a v nové tabulce se díval na opakování několika posledních minut. Na videu jsem vyšel z lodi, postavil se stranou a nikoho neobtěžoval. A pak se objevil ten svalovec. Na rozdíl od ostatních hráčů zamířil přímo ke mně, zakřičel a kopnul mě. Udržel jsem se na nohou a po chvíli následovalo další kopnutí, které

mě poslalo na kolena. Pak ho zvedl strážný do vzduchu a nechal ho zmizet. Konec videa. Vazoun šel cíleně po mně. Proč?

Ani ne o minutu později jsem dostal odpověď. Díval jsem se, jak z lodi vystoupil další hráč, zhluboka se nadechl a zastavil se, jako by přemýšlel, kam dál.

„Co zdržuješ?“ Znamý vazoun vyskočil znovu z lodi a ze všech sil stojícího hráče nakopl. Ten chudák odletěl několik metrů dopředu a vazouna znovu zvedl strážný do vzduchu. Aniž by řekl jeho jméno, nechal ho zmizet. Je to snad naskriptovaná část hry? Třeba je to způsob, jak loudající se hráče poslat tím správným směrem? To není špatné. Něco mi říká, že Galaktogon bude docela zábavná hra.

Odhlášení.

„Ještě jsem nestihl zpracovat všechny informace, o které jste žádal, Pane. Celý proces je hotový z 15 %. Odhaduji, že zbývají tři hodiny.“ Stan, jak občas říkám své chytré domácnosti, mě hned, jakmile se zvedlo víko kapsle, začal informovat o stavu zadané práce. Do hry jsem se připojil a založil postavu bez zjišťování dalších informací, jak ti dva pánové žádali, ale teď neučiním ani krok, aniž bych se o Galaktogonu dozvěděl vše, co jde.

„Pošli nejlepším Qualianským klanům žádost o jakékoli informace o tom, jak levelovat velitele lodi, aniž bych do hry vrážel peníze. Nabídní jim, řekněme, padesát tisíc dolarů. Chci se dozvědět vše – skryté mise, nestandardní průchody hrou, nezvyklé postupy a jak se k nim dostat.“

Do hry jsem investovat nesměl. Podepsal jsem dohodu a ta mi v tomto ohledu nedovolovala ani ten nejmenší přešlap. Stačí jediný zdokumentovaný nákup herního předmětu za reálné peníze a okamžitě by mě diskvalifikovali. V seznamu zakázaných pomocníků však chybí zmínka o informacích. A právě po těch jsem pátral.



„Žádost odeslána,“ informoval mě Stan. „Jaké jsou vaše rozkazy?“

„Teď žádné. Jak jsem říkal, do zítřka jsem nedostupný,“ připomněl jsem mu dřívější příkaz a posadil se do křesla (není sice tak luxusní jako to palácové, ale je moje a já ho mám rád). „Kouknu se, co se ti podařilo zjistit. Každé půl hodiny zprávu doplňuj novými informacemi. Je načase, abych se trochu začel...“

Po chvíli jsem dospěl k závěru, že při programování Galaktogonu museli být autoři pod vlivem nějaké hodně drahé látky. Nikdy jsem ve své herní kariéře nežasnul tolik jako právě teď...

Tak zaprvé, postavy v Galaktogonu skutečně nemají žádné levely či zkušenosti. Herní vývojáři se rozhodli, že by hráči neměli prožívat jakékoli nepohodlí při přechodu z reality do hry či nazpátek. To je hodně známý problém, protože ve hře klidně můžete mít milion bodů síly a šmahem ničit stvůry, které vám stojí v cestě, zatímco v reálu máte jen průměrnou fyzickou, a to především díky kapsli. Hodně nepříjemné to bylo především pro ty hráče, kteří ve hře strávili nejdelší možnou dobu bez přestávky – kapsle vám umožnila se maximálně dva týdny neodpojit do reality. Ale to utrpení, když jste si pak museli zvykat na reálný svět... Znal jsem ho velice dobře.

Vývojáři však veškeré levelování nezahladili. Jen ho prostě změnili na levelování předmětů a věcí...

Všechny použitelné předměty v Galaktogonu mají svůj level, třeba i příbor. Každý z předmětů má vlastní způsob postupu na další úroveň, který v podstatě spočívá v častém a správném používání daného předmětu. To znamená, že když použijete lžíci k tomu, abyste si do úst dali trochu jídla, zvýší se o několik procent zkušenosti lžice. Jakmile lžice do-

sáhne 100 % zkušeností, postoupí na vyšší level a procenta se resetují na nulu. Levelování není lineární, tedy na každou vyšší úroveň potřebujete více zkušeností než na tu předchozí. Nicméně algoritmy vypočítávající přírůstky zkušeností drží vývojáři v tajnosti. Samozřejmě existuje daleko snazší postup – za pomoci herního obchodu. Ale tuto možnost nemůžu využít, protože nemám žádné Galaktogonské kredity a nesmím do hry poslat reálné peníze.

Až předmět dosáhne 100. levelu, změní se jeho třída nebo získá vlastnost „legendární“. Třídy začínají na F (jako trikot mé postavy) a jdou až k A. Jen legendární předměty, které začínají na 101. úrovni, jsou lepší než předměty třídy A.

Každý předmět může mít sloty pro přídavky. Předměty třídy F nemají žádné sloty, legendární předměty jich mohou mít 23. Do těchto slotů můžete vkládat jiné předměty, ale pojí se k tomu jistá omezení. Není možné zkombinovat dva předměty, jejichž třídy jsou o tři a více od sebe. Například na loď třídy nelze E namontovat legendární kanon. Ale stejný kanon už můžete nasadit na loď třídy B. Je velice důležité chápat tyto nuance, než začnu předměty či lodě používat.

Abychom se vrátili k naší lžici – je kuriózní, že téměř každá lžice ve hře je legendární. Podle herních fór se každý hráč nejdřív ze všeho jednu z nich snaží najít a tím získat úspěch „Majitel legendy“. Legendární lžici sice nemůžete sestřelovat lodě, či natěžit tuny raqu (jedna z nejvzácnějších surovin hry), ale jakékoli jídlo, které touto lžicí budete jíst, chutná nezapomenutelně. Během jídla totiž nanosenzory zjistí vaše chuťové preference a obyčejná kaše bude chutnat naprosto skvěle. Jediným požadavkem je, že musíte hrát připojeni v kapsli.

Když už mluvím o potravě, zmíním i to, že jídlo není nej důležitější součástí hry – až na jeden malý háček. Hráč ne-

musí šest hodin po připojení do hry jíst vůbec. Dalších šest hodin cítí nepříjemný pocit hladu. Následujících šest hodin hráči hrozně bzučí v hlavě a pak jeho postava zemře a přesune se k bodu obnovení. Takže je vhodné ve hře jíst nebo se každých šest hodin na pár minutek ze hry odpojit, protože odpojení resetuje počítadlo hladu.

Zajímavé jsou i informace ohledně oživení. Dokud hráč neopustí tréninkový sektor, nemůže zemřít. Centrum přidělování, kam musí každý po vytvoření postavy zamířit nejdříve, je jednou ze součástí tréninkového sektoru. Trénink trvá celý herní měsíc (hráč musí strávit jeden celý měsíc tréninkem) a jakmile skončí, hráč bude přiřazen. Zvolí si domovskou planetu, na které bude pokračovat s hraním své postavy. Pokud bude hráčova postava zničena, jakýsi Duch planety či co (toto jsem zatím přesně nepochopil) nabídne oživení postavy zdarma. Pokud s tím hráč souhlasí, získá při oživení všechno zpátky, ale každý předmět přijde o jednu třídu. Tohle se však týká jen předmětů, které má hráč u sebe. Cokoli dalšího, jako například lodní náklad, zůstane driftovat rozesté ve vesmíru tam, kde loď vybuchla.

Pokud odmítnete nechat se oživit Duchem planety, systém vám za poplatek nabídne možnost zvolit si k oživení jakoukoli planetu říše. V tom případě však všechno, co jste měli u sebe, zůstane na místě, kde zemřela vaše postava a ta se ožíví jen s penězi (ty jsou totiž pravděpodobně uložené na nějakém bankovním účtu).

Kořist, která po vás zůstane, si nepřítel (nebo kdokoli jiný) může vzít, nebo ji zničit. Omezuje ho jen nákladový prostor jeho lodi. Hráči, kteří se specializují na pirátství, pečlivě plánují vývoj své lodě. Co největší nákladní prostor je pro ně jasnou volbou, protože chtějí mít dost místa pro kořist. Podle pravidel lze vesmírnou loď ukrást, zajmout (v tom případě

je poražený hráč oživen bez předmětů) nebo zničit. Pokud dojde ke zničení lodě, trosky jen tak nezmizí. Hráči je mohou použít na opravu vlastní lodi nebo je posbírat a vytvořit z nich univerzální rekonstrukční sadu. Proto si kapitáni zelenáči předně pořizují sebedestrukční zařízení. Je daleko lepší létat v o jednu třídu slabší lodi než začít úplně od nuly s efkovou rachotinou.

Vztahy s říší, levelování (které, jak se ukázalo, se nevztahuje na postavy)... Čekala na mě ještě spousta informací, ale nechtěl jsem se do hry připojit dřív, než se tím vším pročtu. Mým úkolem je teď zjistit si o hře maximum, protože se nechci bezhlavě pouštět do hraní s tím, že se všechno jistě nějak vyvrbí. Hráče s tímto přístupem jsem nikdy neměl rád...

„Snaží se vám dovolat velitel klanu Černý blesk, Pane. Podle aktuálního žebříčku je mezi Qualiany jejich klan na čtvrtém místě. Přejete si hovor přijmout?“

„Jasně, hod' mi ho na obrazovku.“

„Ahoj!“ zavolala na mě z displeje vousatá tvář. „To ty hledáš info o Galagonu?“

„Galaktogonu.“

„Pro mě za mě si tomu říkej třeba Pygmalion. Jak se ve hře jmenuješ?“

„Chirurg.“

„Hmm,“ zamračil se velitel a zadíval se kamsi mimo kameru. „Vyskočilo mi tu asi patnáct set Chirurgů... Který jsi ty?“

„Patnáct set?“ zeptal jsem se překvapeně. „Jak jsi to zjistil?“

Už jsem věděl, že jména postav v Galaktogonu nejsou jedinečná, takže není možné s jistotou najít konkrétního hráče. Poštovní schránky tady ani neexistovaly. Jestli si chcete s někým promluvit, musíte si koupit komunikátor. Když jsem se snažil dozvědět, kolik Chirurgů ve hře běhá, systém

mě slušně odkázal do nápovědy. Tam mi bylo řečeno, že počet připojených hráčů se nezveřejňuje.

„To máš jedno. Na které planetě jsi? Naše návody jsou pro každou z planet trochu jiné. A promiň mi to, ale rozhodně ti nedám všechny naše návody za padesát klacků.“

„Zatím mi domovskou planetu nedali,“ odpověděl jsem popravdě, protože by bylo zbytečné něco takového zamlčovat. Po krátkém zamyšlení jsem dodal: „Založil jsem si novou postavu. Zatím jsem ani nešel do Centra přidělování. Potřebuji informace o tom, jak levelovat, aniž bych do hry sypal peníze, jak jsem psal v tom mailu.“

„Založil sis novou? Proč jsi starou smazal? Vždyť jsi mohl projít jen rekvalifikací a stát se velitelem bez toho, abys přišel o celý měsíc času.“

„S tou starou postavou to nějak nevyšlo,“ pokrčil jsem neurčitě rameny a byl jsem rád, že jsem nemusel lhát. Nechám velitele klanu při tom, že už nějaké zkušenosti s hrou mám a chci jen někomu něco dokázat. Aspoň se mi nebude snažit prodat nějaký nesmysl... Přesto se mi může pokusit nabídnout něco bezcenného a sledovat mou reakci. Třeba chce zjistit, jestli jsem jen nějaký žabař, kterého může natáhnout o co nejvíc peněz. Nováčkovi můžete prodat skoro cokoli od „tajných“ čísel lodí ve hře, až po „neuvěřitelnou“ planetu plnou raqu (což je něco jako zlato) nebo ela (herního univerzálního zdroje energie).

„No co, to je tvůj problém. Když si chceš znovu projít tréninkem, máš na to samozřejmě právo. V tom případě bych pro tebe za tu zmíněnou sumu měl seznam detailně popisující nestandardní situace v Qualianském tréninkovém sektoru a návod, jak je najít. Co na to říkáš?“

„Za padesát tisíc? To si ze mě děláš srandu?“ zvedl jsem překvapeně obočí. „Za tak málo informací ti padesát tisíc nedám.“

„Však sis o to sám řekl,“ přešel vousáč ihned do defenzivy. „Vypadáš jako chytrý chlapík, tak se nad tím zamysli. Proč bych ti něco nabízel, kdybych nic nevěděl?“

„Ne, tohle mi prostě nestačí. Nabízím padesát tisíc za informaci, která je jedinečná. Tréninkový sektor není tak velký, abych za informace o něm zaplatil takové peníze. Jak už jsem řekl, chci být kapitánem lodě. Máš něco, co by mi v tom pomohlo?“

„Viš, Chirurgu,“ začal velitel po chvíli, „klidně bych tě odmítl. Naše návody se prodávají dobře a o zákazníky nemáme nouzi. Dneska však došlo k takové vtipné náhodičce. Hodně známý hráč, který se taky z nějakého důvodu rozhodl začít úplně od začátku, napsal každému klanu ve hře včetně toho mého. Nabízí sto tisíc dolarů za to, když po dobu tří měsíců nikomu návody neprodáme. Kromě toho chce, abychom mu dali vědět, pokud se někdo začne o ty návody zajímat. Máme mu předat všechny informace. Hádám, že jsi svou žádost neposlal jen nám, ale i všem ostatním qualianským klanům, takže si můžeš být jistý, že Sergej Smoljanov už zná číslo tvého videofonu a tvůj e-mail. Tuhle informaci máš ode mě gratis. Kdyby to nebyl takový blbec – a kromě toho nepatřil k nepřátelské říši – táhl bych s ním za jeden provaz a nic ti neprozrazoval. Sto tisíc je koneckonců dost peněz. Naštěstí pro tebe Serge loni zničil mou flotilu... Ale zadarmo ti nic nedám a souhlasím, že tréninkový sektor není zrovna to pravé místo, kde by se měly hledat skryté vzácnosti. Sakra, vsadil bych se, že tam ani nic skrytého není. Nicméně ti můžu nabídnout náš vlastní návod, jak co nejrychleji zvýšit třídu lodě z efkové na céčkovou. Naši členové ho používají pořád. Od C nahoru už to musíš zvládnout sám. Co na to říkáš?“

„Takže tréninkový sektor plus návod k levelování lodi?“

ujasňoval jsem si a chápal, že tohle je daleko lepší než vůbec nic. Fóra bobtnala množstvím návodů, jak navyšovat úroveň, ale čím víc jsem četl, tím méně jsem věřil, že objevím něco přijatelného. Přestože jsem dosud Galaktogon prakticky nehrál, tušil jsem, že bych jimi jen mařil čas.

„Jo a jako bonus nikomu neřeknu, že jsem ti něco prodal. A zatajím i to, jak vypadáš. Dám ti přátelskou radu: pokud budeš mluvit s dalšími veliteli klanů, používej rozmazávač obrazu.“

„Pošli mi číslo účtu.“ Už se nepotřebuju dál rozmýšlet. Nedokážu říct, že mě ten vousáč přesvědčil, ale když jde o miliardu liber... No, to je to důvod aspoň to vyzkoušet.

„Už jsem ti ho poslal. Jakmile přijdou peníze, odešlu ti návod. Už ho mám připravený. A hodně štěstí! Kdo ví, třeba se naše cesty protnou. Dej mi vědět, jakmile budeš mít děčkovou loď. Pošlu ti pozvánku do klanu. Nebudeš muset dělat žádné vstupní zkoušky.“

„Proč taková štedrost?“ zeptal jsem se překvapeně. Zjistil jsem už, že klany v Galaktogonu znamenají vše – domov, rodinu, peníze, zdroje atd. atd. Velitelé klanů a jejich důstojníci si nové členy důkladně vybírají a snaží se co nejpečlivěji oddělit zrna od plev. Především se snaží odradit chmatáky. Hráč sice klanu obětuje docela dost, ale klan pro hráče udělá ještě víc.

„Kdokoli, komu se podaří získat děčkovou loď, aniž by do hry vložil jedinou minci – ač s naší pomocí – si zaslouží pozornost,“ ušklíbl se vousáč. „Až získáš úspěch ‚Workoholik‘ – ten značí, že jsi to dokázal – rád tě uvidím u nás v klanu. Do té doby se měj. A teď mě omluv, musím běžet... Konec hovoru.“



„Stane – panika,“ zamumlal jsem kód, který přiměl mou chytrou domácnost přejít do zabezpečeného režimu. Režim zvaný Panika zahrnoval smazání všech na internetu zveřejněných osobních informací, které by mohly dovést někoho cizího až k mému bydlišti. Například mé jméno, adresa, můj popis... Kdysi jsem se tomuhle smál, ale pak přišel den, kdy mě přepadl jakýsi gang imbecilů, kterým jsem to v Runlustii natřel. Podle všeho se jim nelíbila má role velitele, kterou jsem sehrál při napadení jejich hradu. Zaplatil jsem za to zlomenýma rukama, nohama a žebry. Skončilo to tak, že jsem se musel přestěhovat do nového bytu. Tehdy jsem nastavil tento režim. Člověk si musí dávat pozor. Pokud mi vousáč říkal pravdu, miliarda liber je dost velká částka na to, aby někoho přiměla navštívit konkurenta v reálu. Během té návštěvy je důležité zajistit, aby se konkurent aspoň pár let nechtěl (nebo nedokázal) připojit do hry.

O dvě hodiny později jsem odmítl dva příchozí videohovory, protože jsem pravdivě odpovídal, že se koupu. Jak jsem po rozhovoru s velitelem Černého blesku tušil, zástupci dvou nejlepších Qualianských klanů rychle ztratili zájem se mnou hovořit, když nemohli vidět (a nahrát si), jak vypadám. Neustále mi citovali nějaká jejich interní nařízení a ptali se, kdy jindy by mi mohli zavolat. Pak začali navrhopvat, abychom se potkali v reálu a popovídali si o mém návrhu jako dospělí. Dokonce se nabízeli, že mi zaplatí večeři. To se ani nedivím, za sto tisíc dolarů bych se taky pozval na večeři. Od vousáče jsem však získal dostatek informací, a proto jsem Stanovi nařídil, aby smazal číslo mého videotelefonu a můj e-mail. Možná jsem zbytečně ostražitý, ale je to daleko lepší než se podruhé spálit.

Když jsem se konečně pustil do vousáčova návodu na levelování, neodpustil jsem si letmý úsměv. Je dobře, že jsem



se ze hry odpojil ještě před vstupem do Centra přidělování. Právě teď jsem totiž měl udělat jeden krok, který mi mezi instruktory tréninkového sektoru vyslouží jistou reputaci. A ne zrovna moc dobrou...

„Co zdržuješ?“ zakřičel místní „motivátor“ a kopl do místa, kde jsem ještě před chvílí stál. Já ale včas uhnul... Scénář závisel na tom, že jsem schopný zareagovat a do vazouna se pustit, čímž si vysloužím cestu do vězení ještě dřív, než se dostanu k zařazení. Šarvátka hráči zajistí snížení vztahů, čímž získá přístup k podzemnímu turnaji, který se koná každé tři týdny. Specifika turnaje (jde v podstatě o tři soutěže v jednom turnaji) se pokaždé mění. Půjde o souboj, pak o hledání konkrétních předmětů, a nakonec o dolování. Hráč si přijde na pěkné peníze i tehdy, když prohraje. Konkrétně pro mě je to jako požehnání, protože podle herního manuálu lze v tréninkovém sektoru získat peníze jen investováním skutečných peněz.

No, když už se musím prát, tak se budu prát. Taková bitka je docela zábava...

„Ty jsi nějaký divoký, co?“ vyhrkl na mě vazoun a rozběhl se ke mně s rukama v boxerské poloze rychleji, než jsem čekal. Lod' za mnou mi nedovolila kamkoli ustoupit a skokem stranou bych se nedostal mimo dosah toho přibližujícího se obra. Takže jsem se rozhodl udělat něco, co chabá umělá inteligence toho NPC nebude čekat. Zapřel jsem se nohou o trup rakety a odrazil se od něj vpřed přímo na vazouna. Uvidíme, kdo koho dostane...

Co bych vám řekl o Galaktogonském fyzikálním enginu? Je prakticky dokonalý. Co se stane, když dva metry vysoký rychle běžící vazoun narazí do normálního těla? Při skoku vpřed jsem si myslel, že se mi ho přinejmenším podaří zastavit. Ale on jako by si ani nevšiml, že jsem do něj narazil.

Prostě mě jen popadl a odhodil pár metrů stranou přímo na chodník.

„Co to je?“ ozval se jeho samolibý smích. „Vypadá tvrdě, ale je lehký jako pírko, co?“

Země se zatřásla, když se obr odrazil od můstku vedoucího z lodi na chodník a přiskočil ke mně. To je divné, pomyslel jsem si. Kde jsou dozorcí? Podle návodu se tu už měli objevit a zajmout mě za potyčku.

„Kdo se opovažuje vysmívat se Drillovi?“

Přinejmenším jsem se dozvěděl, jak se to Frankensteinovo monstrum jmenuje! Sice mi nedocházelo, čím jsem se mu vysmíval, ale něco takového se dá připsat na vrub nějakému přehlédnutí ve skriptu umělé inteligence.

„Užij si pobyt na zdravotce!“ zvolal Drill a kupodivu zněl docela zlověstně. Zvedl nohu a dupl na místo, kde ještě před okamžikem ležela moje hlava. Kdyby se do ní trefil, přišel bych o většinu zdraví a možná bych se musel oživit. Proto jsem udělal něco, co vousáčův návod ani jednou nezmínil – zaútočil jsem.

Takže jsem se odvalil před zásahem boty (a do ní nacpané nohy jako kláda), zamířil jsem na jeho stojnou nohu a kopnul. Bolelo to, jako bych ze všech sil kopl do kovové tyče zapuštěné v betonu. Zdraví mi opět kleslo. Zablekotal jsem něco o tom, že mě nezajímá někdo tak bezvýznamný jako on, ale můj protiútok nesl ovoce. Vazoun zařval jako tur a bolestí se předklonil.

Nevnímal jsem zranění, vyskočil na nohy a setrvačností se vrhl kupředu. Zamýšlel jsem skočit přímo na Drilla. Vytrčil jsem loket a zamířil na hlavu. V tu chvíli jsem uslyšel: „Okamžitě zastavte!“, právě když...

**Získáváte úspěch „Zabiják, 1. úroveň“.**

**U všech zbraní se o 1 % snížil počet potřebných zkušeností na dosažení vyššího levelu.**

**Váš vztah s Qualianskou říší se snížil. Aktuální vztah: -1.**

„Chirurgu!“ Najednou jsem bezmocně mával rukama a nohama ve vzduchu, kde mě držel dozorce. Kde se ti chlapi celou dobu schovávali? „Zatýkám vás za vraždu rekruta. Ukládám vám trest o délce tří týdnů odnětí svobody! Příště si ještě dobře rozmyslíte, než zaútočíte na naše rekruty!“

Co se to v tom tutoriálu psalo? Že není možné v tréninkovém sektoru kohokoli zabít? Ale ale, tak to je zajímavé. Už se mi podařilo dostat se do vězení, což byl můj hlavní úkol, a proto se můžu ještě trochu pobavit! Copak tohle nikdo ještě nezkusil?

Dozorce patřil k úžasné rase Qualianů, kteří se od ostatních liší šedým zbarvením kůže, třetím okem zasazeným v čele, hadími vlasy a přísavkami na konečcích prstů. Stál tak svůdně blízko, až mě napadlo, že kdybych na něj nezaútočil, byl by to ještě větší zločin. Když už jsem ten trestanec, proč zákony neporušit ještě o něco víc?

Ve vzduchu mě držel manipulátor třídy B v rukou dozorce stojícího vedle mě. Ten podivně pojmenovaný gumový kyj kse mně vysílal namodralý paprsek, který mě obklopil jako silové pole. Jako bych vůbec nic nevážil. Silové pole mi však nebránilo v jakémkoli pohybu. Klidně jsem se dle libosti mohl hýbat, například rukama...

Ucítil jsem trhnutí a začal se vznášet směrem k přidělovacímu centru. Dozorce táhnoucí mé nebohé tělo si mě přitáhl ještě blíž a chtěl mě otočit tak, aby mě tlačil před sebou. Dva další dozorce se už otočili zády, protože pokládali incident za vyřízený. Zaútočil jsem v tichosti. Nevím, zda mají Qua-

liani nějaká slabá místa, ale v Runlustii jsem si zvykl na to, že všechna NPC nebo místní (jak se NPC v Galaktogonu nazývají) dokáží zranit silným karate úderem do krku. Když vezmu v potaz implementaci fyzikálních zákonů v této hře, věřím, že ani tihle dozorce nebudou z úderu na větvi...

Fyzikální engine mě nenechal na holičkách. Úder do krku dopadl na jedničku. Dozorce nestihl ani zanaříkat a skácel se k zemi.

### **Kritický zásah!**

**Získáváte úspěch „Nepřítel říše, 1. úroveň“.  
Zabil jste člena Qualianské říše. U všech qualianských  
předmětů se o 10 % zvýšil počet potřebných zkušeností  
na dosažení vyššího levelu.**

**Váš vztah s Qualianskou říší se snížil. Aktuální vztah: -2.**

Co k tomu dodat? Fyzika tu funguje špičkově. Pouhou ránu do krku tu nepřežil ani dozorce vybavený béčkovým předmětem. Začínám chápat, že bez celé sady vybavení, nebo v mém případě bez lodi, se v Galaktogonu člověk nikam nedostane. Mimochodem, v tom návodu, který jsem si koupil, se píše, že je nemožné dostat se v tréninkovém sektoru na horší vztah než -1. A mně se to povedlo... No nic, čeká na mě cela.

„Stát!“ zakřičel jeden z dozorců, který uslyšel, jak jsem dopadl na zem. Když totiž Qualian zemřel, zmizel i paprsek. Pád nebyl nikterak nebezpečný, ale hluk, který jsem při dopadu nadělal, byl hlasitý dost. Abych to ještě zhoršil, dopadl jsem přímo na mrtvolu dozorce.

**Prohledat mrtvolu?**

Pád (který mi trochu pohmoždil zápěstí), výkřik a nabídka – všechno se to přihodilo tak rychle, že jsem ani neměl čas zamyslet se nad důsledky toho všeho, když jsem klikl na tlačítko: Ano. Když už se člověk jednou dostane za hranu zákona, měl by se do toho položit s celou parádou.

**Získán předmět: ZPEF-Manipulátor.**

**Třída předmětu: B-12.**

**Váha: 2.**

**Popis: zvedne protivníka do váhy 900 kg.**

**Získán předmět: Hrudní zbroj qualianského dozorce.**

**Třída předmětu: C-44.**

**Váha: 4. Celková odolnost: 100. Odolnost proti propíchnutí: 33,2. Odolnost proti proříznutí: 33,2.**

**Odolnost proti radiaci: 0. Odolnost proti ohni:...**

**Získán předmět: Kalhoty qualianského dozorce**

**Třída předmětu: C-12.**

**Váha: 3. Odolnost: 100. ...**

**Získáno: 23 GK**

**Váš vztah s Qualianskou říší se snížil. Aktuální vztah: -3.**

Další snížení vztahu za krádež... Tohle mě baví! Třikrát jsem kliknul na tlačítko Ano, nasadil si vybavení, popadl zbraň, posbíral kredity a vyletěl s tím vším do vzduchu. Dozorci se probrali z prvotního šoku a použili na mě své manipulátory. Teď už nemám co ztratit. Podle dohody s Pány

v paláci si postavu můžu třikrát změnit. V tom případě bych tuto postavu smazal a vytvořil novou. Má to samozřejmě svá omezení. Nová postava by začínala úplně od začátku, přišla by o všechno vybavení a peníze a objevila by na stejném místě a se stejným povoláním jako ta stará. Kromě času nic neriskuju. Proto jsem aktivoval manipulátor a zamířil jím na dozorce. Tuto hru můžeme hrát všichni tři, kamarádi.

**Váš vztah s Qualianskou říší se snížil. Aktuální vztah: -7.**

**Získal jste úspěch „Nepřítel říše, 2. úroveň“.**

**Zabil jste člena Qualianské říše. U všech qualianských předmětů se o 20 % zvýšil počet potřebných zkušeností na dosažení vyššího levelu.**

Ted' už jsem věděl, že se zdejší umělá inteligence nemůže rovnat skutečným hráčům. Když mě ty dva exempláře místní fauny zvedly do vzduchu, měly za to, že nade mnou zvítězily a zamířily k přidělovacímu centru. Naivky! Za pomoci manipulátoru jsem postupně oba dozorce jednoduše zvedl do výšky deseti metrů a pak jsem zbraň vypnul. Z dvou těl jsem získal rukavice, boty, další dva manipulátory a trochu peněz. Místní asi neumí létat... Když už jsem měl chvíli čas, počkal jsem, za jak dlouho mrtvoly zmizí. Trvalo jim to přesně minutu od smrti. Když jsem dokončil prohledávání poslední oběti, ta první už byla pryč.

A co ted'? Mám si založit novou postavu, nebo ještě vydržet a počkat si, jaký dostanu trest? Docela rád bych to věděl.

„Nehýbejte se!“ Mé *být, či nebýt* přerušil hrozivý výkřik, a proto jsem se rozhodl ještě chvíli počkat a otočil se k novému Qualianovi, který ke mně přicházel. „Odhod'te manipulátor!“

Ted' jsem čelil obrovské kovové mašině, kterou popisek

označil za Pěchotního bojového mecha třídy B. Paprsek mého manipulátoru se neškodně odrazil od jeho zbroje, načez ukořistěná zbraň smutně zapíjala a vypařila se mi z rukou. Nové oznámení mi dalo na vědomí, že zbraň zničila mechova aktivní obrana. Tak teď už jsem doopravdy v pytlí...

„Odložte zbroj!“ ozval se další příkaz. Bylo zbytečné ho ignorovat. I kdybych odmítl, tohle monstrum jistě mělo nějaký speciální přístroj, který nepřítelovu zbroj zničí, aniž by se ho musel dotknout. Akorát by se mi opět snížil vztah a ničeho bych nedosáhl.

„A teď pochodujte vpřed!“ Třetí rozkaz se mi líbil. Nikdo si nevzpomněl na těch 67 kreditů, které jsem s radostí posbíral. Stejně tak nikdo nezkontroloval můj inventář, kde se ukrývaly další dva manipulátory. Bylo by dost složité dát si do inventáře zbroj, boty, kalhoty a rukavice, protože všechny předměty v Galaktogonu jsou trojrozměrné a záleží i na jejich váze. Proto jsem si ponechal jen ty manipulátory. Jeden mi zničili, ale dva mám stále v záloze...

„Chirurgu, jménem Qualianské říše vás shledávám vinným ze zabití rekruta a tří dozorců v tréninkovém sektoru. Tímto vás odsuzuji ke dvaceti dnům na samotce!“

Jakmile jsem vstoupil do přidělovacího centra, proběhl krátký proces. K překvapení několika dbalých hráčů, kteří se tu a tam připojovali do hry, mě znovu zvedli do vzduchu a asi za minutu jsem se ocitl v tmavé cele bez oken. Vlhkost, kamenné zdi a kapající voda mi hned začaly jít na nervy, a proto jsem okamžitě otevřel hlavní menu. Díky vám všem! Opravdu jsem špatný člověk a pro tuto chvíli jsem si v té vaší hře užil dost zábavy.

Odhlášení ze hry.



„Stane, spoj mě s mým vousatým kamarádem,“ řekl jsem, když jsem se pohodlně usadil do křesla. Když jsem se vytáhl z kapsle, zacvičil jsem si jako každý den, umyl jsem se, a dokonce si udělal hrnek čaje. Pak jsem dospěl k rozhodnutí, že je na čase si promluvit s velitelem Černého blesku. Z právního hlediska byla naše dohoda v pořádku. On mi nabídl produkt a já ho od něj koupil. Ale z etického pohledu mi podle mě ještě něco dlužil. Proto ho zkusím trochu zmáčknout a třeba mi dá nějaké další informace za ty peníze, co jsem mu už zaplatil. Koneckonců, podvádět paladina, to se nedělá; i když je to paladin bývalý.

Hlasová schránka mi spěšně oznámila, že sám veliký velitel je zrovna nedostupný, protože se snaží ovládnout celé univerzum, a proto mu můžu po pípnutí zanechat vzkaz. Samozřejmě nemám garantováno, že si velitel bude chtít poslechnout, co má na záznamníku. Hlasová schránka mi doslova řekla: „Nemůžu vám slíbit, že budete vyslyšeni, ale můžete to zkusit.“ To je ale sympat'ák...

Odpočet trestu na samotce se spustil ve chvíli, kdy jsem se připojil zpátky do Galaktogonu (postavu nelze smazat bez připojení do hry). Přivítaly mě ty stejně vlhké zdi a kapky padající ze stropu – ničím to nepřipomínalo pokročilou hru, ve které hráči poletují v raketách nekonečným vesmírem. Cítil jsem se, jako bych se znovu objevil za zdmi jednoho z hradů Runlustie, kam mě zavírali za porušení pravidel. No nic, není nutné tuto příjemnou chvíli prodlužovat. Otevřel jsem hlavní menu a kliknul na tlačítko Smazat postavu. Ušklíbl jsem se na další okno žádající mě o potvrzení smazání a udání důvodu, když vtom...

*Ta-ta-ta, taa-taa-taa, ta-ta-ta...*

Zarazil jsem se. Už jsem měl napsaný důvod, proč po-



stavu mažu („protože lednička“), přečetl jsem si varování o tom, že přijdu o všechny předměty, odsouhlasil jsem všechna možná potvrzení a dostal se až k vytouženému tlačítku Smazat.

*Ta-ta-ta, taa-taa-taa, ta-ta-ta...*

Mezinárodní signál pro SOS... Signál SOS v počítačové hře... To může znamenat jen dvě věci. Buď si v nějaké z vedlejších cel hraje jiný hráč, nebo... Okamžitě jsem zavřel všechny tabulky potvrzení a vrátil se do hry. Se zatajeným dechem jsem čekal na třetí signál. Je to hra, takže...

*Ta-ta-ta, taa-taa-taa, ta-ta-ta...*

Úředníci v Runlustii rádi lapali hráče za nejrůznější provinění a zavírali je do vězení. Nebyl to jen trest, ale i příležitost, jak si vylepšit jisté schopnosti a statistiky. Někteří z kurážnějších hráčů ve vězení splnili několik misí, což jim následně otevřelo dveře k dalším dříve skrytým možnostem. Například jim jisté stínové organizace nabídly členství. Ale v Runlustii fungovala jedna nepřijemná mechanika – stěny cely nepropouštěly hlasy hráčů. Klidně jste se mohli skrz mříže dívat na vězně zavřeného naproti, ale nemohli jste s ním promluvit. Hra prostě znemožňovala přímou komunikaci. Proto se všichni naučili Q kódy a morseovku. Pro systém Runlustie bylo klepání jen klepáním, nikoli dorozumíváním...

Já znal jen pár Q kódů, vlastně jen ty nejdůležitější. Ale věděl jsem, kde najít strukturovaný seznam seřazený podle frekvence používání. Přepnul jsem rozhraní do třetí osoby, tím se odpojil ze hry (přitom jsem si všiml, že se odpočet trestu zastavil) a nařídil jsem Stanovi, aby mi zobrazil tabulku kódů. Zkusíme si s neznámým promluvit. Škoda, že nemůžu připojit do hry samotného Stana. Ten by dokázal komunikovat daleko plynuleji než já.

Už jsem zavrhnul možnost, že jde o živého hráče – pěstí nebo botou nevytvoříte takovýhle tón. Na to je potřeba něco kovového. Jako například tento manipulátor! Soud nepožadoval, aby mě prohledali, a rovnou mě poslal na samotku. Vybavil jsem se tedy manipulátorem a začal jím klepat do zdi, od které se SOS ozývalo nejhlasitěji:

*Taa-taa-ta-taa ta-ta-ta ta-taa-ta-ta*

Tohle je Q kód „QSL“, což v normálním jazyce znamená „Potvrzuji příjem.“ Vlastně jsem tím tomu člověku řekl, že jsem ho slyšel a pochopil. Teď je otázka, zda rozuměl i on. Vlastně jde o to, jestli vývojáři místním naprogramovali znalost Q kódů.

*Ta-a-a-a-a-a-taaaa-ta-ttaaaaaaaaaaaaaaaaaa.*

Najednou přišel tak rychlý proud klepání, že jsem se ztratil. Jakýkoli nepřipravený člověk by z této kakofonie zvuků nepochopil vůbec nic.

„QRS (posílejte pomaleji),“ zaťukal jsem další Q kód a tím přiznal, že jako radista nestojím za nic.

*„VARUJTE...PRECIANY...NEBEZPECI“*

Ukázalo se, že je dost složité dešifrovat morseovku jen tak na ucho. Neznámý nepoužíval kódy, preferoval čistý text a mezi slovy dělal pauzu.

„QSP (budu mluvit o) P R E C I A N I,“ odpověděl jsem a připojil hned za to: „K D O...A...C O?“

Ještě nikdy jsem nemusel vyťukávat tak dlouhou zprávu. A těch krátkých jsem vlastně taky moc neposlal. Jak se lidi v minulosti dokázali morseovkou domluvit? Kromě toho, že je to dost nepohodlné, stačí jedna chybka, aby se význam celé zprávy dočista změnil.

*„RRGORD...RIKA...KRIEG...HOTOVY“*

*„QSLKRIEG...HOTOVY“*

*„RRGORD...RRGOrd...RRgord...rrg...“*

Klepání znělo stále tišeji, až zaniklo docela. Buď můj společník usnul, nebo spíše opustil tento svět. V každé herní zápletce se pracovalo se stejným tématem: Když se ti podaří předat zprávu, můžeš pokojně zemřít. Já se ovšem naopak musím pořádně zamyslet...

Takže!

Za prvé – v Galaktogonu neexistuje něco jako „mise“. Tedy koncept jako takový tu samozřejmě platí, ale neexistuje v té formě, na jakou jsou hráči ostatních her zvyklí. Tady nenajdete žádný deník úkolů s popisy toho, co musíte vykonat a jak. Není tu ani vyznačeno na mapě, kam máte jít a kolik stvůr ještě zbývá zabít. Nejsou tu záznamy, nápovědy či výstrahy. Občas si ani neuvědomíte, že jste narazili na jedinečný úkol. Místní se vás jen tak zeptají na to či ono a pak vyhodnotí, jak jste jejich žádost splnili. Rozhodnou se, zdali jste uspěli, a to pak má hlavní dopad na to, zda s vámi budou dále spolupracovat či nikoli. V tomto ohledu je Galaktogon podobný reálu: čím vlivnější místní vás požádá, abyste něco splnili, tím tvrdší postihy vás čekají, pokud jeho žádost nesplníte. Je dost těžké poznat rozdíl mezi obyčejnou žádostí a úkolem. Složitě to mají především nováčci zvyklí na úhledné popisky vyskakující jim před očima.

Ale existují tu i výjimky. Podle fóra může například císař oslovit všechny své poddané a požádat je, aby pro něj něco vykonali. V Qualianské říši došlo na podobné oslovení dohromady šestkrát za posledních šest let, co je hra v provozu. Takže když se něco takového objeví, všichni zanechají toho, čemu se právě věnují, a běží splnit císařovo přání. Stačí malé zapojení. Nemusíte splnit žádné klíčové milníky, a přesto získáte odměnu ve formě vysokého bonusu ke vztahu.

Ale o tohle tady samozřejmě nešlo. Někdo, pravděpodobně místní, mě v podzemních celách tréninkového sektoru

oslovil s žádostí, abych jiné říši oznámil, že nějaký KRIEG nebo co je hotový. Tuto zprávu musím předat jakémusi Rrgordovi. Vztahy mezi těmito dvěma říšemi nejsou nijak napjaté, vždyť oficiálně jsou Preciani spojenci Qualianů. Proto mi přijde dost divné potkat jednoho z Precianů v qualianském vězení. Další zajímavostí týkající se galaktogonských úkolů je to, že musí být splněny ve hře. Takže i kdybych v reálu požádal jiného hráče, který Rrgorda zná, aby mu předal tuto zprávu, nic se nestane. Rrgord by jednoduše posla neslyšel, i kdyby mu řval z plných plic do uší a pobíhal okolo něj s cedulemi popsánymi zprávou. To je prostě další omezení hry. Navíc ani není jisté, jestli jde o opravdovou misi, nebo jen normální žádost. Život v Galaktogonu je fakt komplikovaný.

Zapamatoval jsem si správnou sekvenci pro dotaz „Kde jste?“ a připojil se zpátky do hry, kde jsem pokračoval v přemýšlení.

Řekněme, že to mise je. Dostat se na danou planetu není zas takový problém, zvláště s lodí. To důležité je nenechat se zničit planetární obranou. Planetu chrání asi deset orbitálních stanic třídy A plus jeden legendární Velký arbitr. Velký arbitr je vrchol palebné síly v Galaktogonu. Tyto lodě jsou pro hráče nedostupné a každá říše jich vlastní asi jen tisícovku. Používají se na potlačení pirátské aktivity v systémech pod císařskou nadvládou. V celé historii hry zatím nikdo arbitra nezničil. Ne že by se o to nikdo nepokusil. Snažila se o to spousta hráčů, organizovaly se i skupiny se specifickým cílem ho zničit. Došlo i na to, že se proti jednomu arbitrovi postavilo na deset tisíc lodí, ale jen pouhým pár stovkám se nakonec podařilo odletět z toho mlýnku na maso, který jim místní připravili.

Ale to jsem se zase nechal unést... Pokud se skutečně

jedná o misi, obdržel jsem ji na dost nekonvenčním místě. Pochybuj, že se hráči na samotku dostávají často. Podle návodu mě měli strčit do zadržovací cely, kde mě měl oslovit jakýsi dozorce se speciálním znakem na rukávu. Ale takto... Zase jsem se odpojil ze hry a řekl Stanovi, aby prolezl všechna qualianská fóra a našel co nejvíc informací o celách v tréninkovém sektoru. Musím vědět, jestli se sem přede mnou už někdo dostal...

Tajemný soused ani jednou neodpověděl na dotazy „Kde jste?“, které jsem posílal v minutových intervalech. Nejspíš vážně natáhl bačkory (nebo cokoli, co Preciani nosí). Vlastně, když už o tom mluvíme, si nemůžu být jistý, že to vůbec byl Precian. Klidně to mohl být Qualian nebo patřit k jiné říši. Ale to už zase přemýšlím nad zbytečnostmi. Musím se rozmyslet, jestli mi stojí za to čekat dvacet dní na samotce a odkládat tím hledání miliardy, nebo to risknout a poddat se touze splnit misi, na kterou jsem náhodou narazil. Pokud je Rrgord skutečná postava, třeba by mi mohl v mém hledání výrazně pomoci. Možná by mě dokázal nasměrovat k té správné planetě.

Je rozhodnuto!

Než jsem se znovu připojil do hry, nakázal jsem Stanovi, aby mě z Galaktogonu odpojil jen v případě nouze. Pak jsem si v cele lehl na zem a usnul. Dvacet dní naprosté samoty a klidu není tak hrozná cena za šanci uniknout ze samotného dna společenské pyramidy... No, anebo se dostanu do ještě větších problémů.