

# Krásný život v Azerothu

Máte se vydat do neznámého světa a vůbec nic o něm nevíte? Nic se neděje – máme tu pro vás cenné rady od zkušených harcovníků z GameStaru jak úspěšně odstartovat do světa hry *World of Warcraft*.

## 1. Začínáte s málem

Nenechte se ihned po zrození nějakého charakteru svést k tomu, abyste začali hledat dobrodružství mimo oblast startu. Jenom samotné procházení sousedních oblastí by mohlo být virtuální sebevraždou. Nepřátelské příšery obvykle upustí od vašeho pronásledování jedině tehdy, když se vám je podaří zabít, na útěk před těmi opravdu silnými nebývá dost času. Dokud budete plnit úkoly NPC se zlatým otazníkem nad hlavou, dostanete se tak jako tak během několika herních hodin do mnohem obtížnějších oblastí.

## 2. Kdy se dát na útěk



Beznadějný boj ukončete vždy v pravý čas. Jedná-li se o úkol s nějakou obtížnější příšerou, bude nejbezpečnější zvolit si k úniku hlavní cesty s hlídkami NPC. Mnohdy vás může zachránit i řeka. Ovšem pozor, některá zvířata zaběhnou také do vody (žábovité Murclos, různé druhy vlků) a pak je s vámi amen. Nikdy se nesnažte schovat se v nějakém blízkém domě - většina příšer vás bude pronásledovat až tam, a někdy dokonce i nahoru do poschodí. Základem je tedy nepřecenit své síly a naučit se znát své nepřátele – ale tyhle lekce rozdával už Sün-c'.

## 3. Vtipné úkoly

Jestliže se již jednou odeberete na věčnost a jste na cestě ke svému mrtvému tělu, zdržte se ve světě duchů a podívejte se na přehled NPC. Ve hře jsou totiž úkoly, jejichž řešení lze najít pouze v záhrobí. Klidně se zeptejte chatem na serveru PvE, jestli již nějaký hráč na nějaký takový úkol nenarazil.

## 4. Využívání skupin

Buďte komunikativní, ptejte se jiných hráčů, zda se nechtějí vydat do nějaké oblasti ve skupině. Budete-li někdy potřebovat pomoc při ob-

tížném úkolu, klidně to oznamte na 1. chatovacím kanálu. Jméno úkolu můžete klidně zadat jako oslovení. Nejdříve otevřete klávesou [L] svůj Questlog. Do chatovacího řádku napište například prosbu: „/1 potřebuji pomoc při tomto úkolu“; pak ukažte myši na patřičný úkol v Questlogu a zmáčkněte klávesu [Q] a levé tlačítko myši, abyste překopírovali jméno úkolu do příkazové řádky.

## 5. Trénink bojů na PvP

Abyste měli pocit, že hrajete skutečně hráč proti hráči, můžete ve hře *World of Warcraft* využít funkci pro souboj. Dříve či později budete, ať už jen tak z legrace nebo z osobnějších důvodů, chtít vyzvat někoho na tzv. Duel. Toho docílíte kliknutím na jeho postavu v herním světě pravým tlačítkem, čímž vyvoláte na okraji obrazovky kontextové menu s odpovídajícím příkazem (Duel).

## 6. Petrův zdar!

Na první pohled vypadá sekundární schopnost „chytání ryb“ spíš jako nudná zábava. Ovšem v Azerothu je tento způsob získávání potravy spojený ještě s jednou velice vzrušující zábavou: kromě ryb můžete v jezerech a mořích Azerothu najít také nejrůznější cenné předměty, části výzbroje a výstroje nebo poklady, které pak prodáte či jinak využijete. V mnoha městech je speciální trenér a obchody pro rybáře, kde se dají koupit pruty a návnady. Kouzelné návnady jsou sice drahé, ovšem rozhodně zvyšují

po určitou dobu rybářské schopnosti. Zvláštní předměty najdete především v hlubokých oblastech moří, k nimž se dostanete na lodi.

## 7. Jak si našetřit na jezdeckého koně



S přípravami na opatření nějakého dopravního zvířete začněte co nejdříve. Od 40. levelu si můžete ve stájích koupit dopravní zvíře vhodné pro vaši rasu. Budete však potřebovat také dodatečné body ve schopnostech jízdy - dohromady budete potřebovat celkem 100 zlatých. Jakmile si zakoupíte zvíře, můžete ho pomocí symbolu v balíčku kdykoliv vyvolat na požadované místo v otevřené krajině. V domech, dungeonech, světě duchů nebo v průběhu jakéhokoliv boje to však nefunguje – proto nejsou zvířata bohužel alternativou útěku z nepříjemných situací. Jezdecký kůň zvyšuje také vaši rychlost cestování o 60 procent. Postavy vyšší úrovně (momentálně 60) si mohou za 1000 zlatáků pořídit zvláštní zvířata, která zvyšují tempo o 100 procent.



# Zelenáč na honbě za příšerami

Mick Schnelle, notorický rýpal a nevěřící Tomáš, se vydal do on-line země a zažil neuvěřitelné příběhy.

**B**yl jsem si jist, že on-line RPG hry jsou spíš pro lidi, kteří nevědí co s volným časem. S hrůzou si vzpomínám, jak jsem se před několika lety s velikým přemáháním donutil hrát dva dny *EverQuest*. Během dlouhých hodin, které jsem strávil při této hře bez příběhu, jsem v té době souběžně stačil vyplňovat své daňové přiznání, což bylo mnohem napínavější. A kdo zase hrál on-line hru *Ultima*, jistě ví, jak zábavné dovedou být při sbírání per v lese spoříče obrazovky. Ovšem teď je tady *Warcraft*. Jako v milovníkovi dobrých příběhů ve mně tenhle vzbudil ihned od počátku zájem. Hm, mám do toho opravdu jít? Aspoň to na pár hodin zkusím. To však bylo rozhodnutí, které mělo změnit celý můj život.

## ŠUP PŘÍMO DO DĚJE

Uff, to byl ale fofr. Bez hodinových opruzů strávených s nastavováním hodnot postav a kryptických statistik jsem si vybral lidského válečníka (na něco složitějšího jsem si zpočátku netroufal) a ocitl se opět na dobře známé louce před hra- dem. Lidé, kteří se pohybovali kolem, museli být pravděpodobně dalšími hráči (to jsem si ještě pamatoval ze hry *EverQuest*), zatímco statické postavy jsou zřejmě počítačem řízené charakter- y. Někteřím se nad hlavou pohupuje zlatý otaz- ník. Beru to jako výzvu a danou postavu oslovím a šup! – už mám první úkol. Tak to se mi líbí. Žádné dlouhé hodiny hledání, kudy a kam mám jít. Během několika minut jsem splnil tři úkoly,

příčemž mi dost pomohlo mnoho infoboxů s ná- povědou, které mi prozradily všechno důležité. Můj hrdina už postoupil o dva levely, aniž bych musel myslet na ztrátu bodů za zkušenost. Tro- šku mě rušilo jen to, že ačkoliv můj zadavatel úkolu mluvil o jakési invazi skřítků, musel jsem často stát na zmasakrování příšer frontou dlou- hou jako při výprodeji, abych vůbec narazil na nějakého živého protivníka.

## NIKDY NEJSI SÁM

O několik hodin později, vyplněných různými činnostmi, jsem konečně poprvé narazil na sku- pinu příšer, kterou jsem nebyl schopen porazit sám. Gnollové, kteří střežili jejich tábor, byli pří- liš silní. Ale spása přišla ve formě dvojice do- brodruhů, kteří mi velkoryse pomohli. Se spolu- bojovníkem jsme společně zaútočili nablízko, zatímco čarodějnický kolega metal po nepříteli ohnivé koule. Za to dostal každý z nás svůj po- díl bodů za zkušenost a podíl na kořisti. To se mi líbí: nikomu nevdává, že je to jen krátkodobá úče- lová známost a ne celoživotní manželství.

## LET NA GRYFOVI

Po několika dnech v reálném čase, kdy jsem se potloukal po lesech plných příšer, jsem se ko- nečně také dostal do svého prvního velkomě- sta. Na zádech letícího gryfa jsem proletěl impo- zantní bouří a byl u cíle. Široké krásné ulice a strašná spousta nových úkolů mě nalákaly do hlavního města lidí, a získaly si tak mé srdce.



A někde tady prý má dokonce být i skřítkovské metro. To každého milovníka rychlé dopravy ur- čitě nadchne – i já byl nadšením úplně bez se- be. Nejen ze samotného dopravního prostřed- ku, ale také kvůli skvělé atmosféře a chytrým zákonitostem hry *World of Warcraft*. Zapomeňte na mé předsudky na počátku toho- to článku. Cítím se tady úplně jako doma. Á propos: nutně si musím rychle zařídit ADSL připojení a vybrat si celoroční dovolenou. Je to- ho tady ještě opravdu mnoho, co musím pro- zkoumat a objevit, a na to budu určitě potřebo- vat více než zbytek dne po osmi pracovních ho- dinách strávených v kanceláři.



# Jaký svět si vybrat?

Ještě před začátkem dobrodružství se musíte rozhodnout mezi třemi druhy serverů, což bude mít zásadní vliv na vaše další zážitky ze hry. Vysvětlíme vám zde jejich rozdíly, abyste se mohli snáze rozhodnout.

## PLAYER VS. ENVIRONMENT (PVE) – HRÁČ PROTI PŘÍŠERÁM

Jestliže si budete chtít vybrat tenhle server, poznáte ho podle klíčového slova „normal“. V takovýchto říších fungují běžné uživatelské pokyny hry *World of Warcraft*. Chování odpovídá jistým internetovým zvyklostem (tzv. netiquette), které platí i na jiných internetových fórech a serverech. Dobrodruzi jsou obvykle přátelští, nikdy se nevnucují. Game-masteři (GM) zakročí proti hráčům jen zřídka, například při rasistických výrocích.

### Kariéra

Vztahy mezi hráči jsou volné, většinou putují krajinou sami. Skupiny se vytvářejí obvykle účelově na krátkou dobu, například aby bylo možné splnit nějaký úkol. Většinou bojujete proti příšerám řízeným počítačem. Větší společenstva bývají zpravidla vázána pouze na jednotlivé dungeons nebo

jsou to obyvatelé nepřátelských měst. S lidskými protivníky budete bojovat pouze tehdy, pokud si to budete přát: zadejte na chatu úkol: „pvp“ a na pět minut změňte PvP mód, pak bude váš hrdina opět mírumilovný. Takové souboje jsou tu však spíše pro zábavu: přilákají diváky, ale sotva vám přinesou nějakou výhodu.

### Komunikace

Hráči se domlouvají prostřednictvím chatovacích kanálů jako ve skutečném životě – bez ohledu na scénář fantasy hry *World of Warcraft*. Často diskutují o mechanice hry, například o vlastnostech předmětů. K tomu si navzájem dávají rady a sdružují se do skupin. Ve veřejných chatovacích kanálech si uživatelé povídají i o tématech, která se *World of Warcraft* zrovna netýkají.



### Závěr

Na serverech PvE se bude zdržovat většina hráčské komunity. Volnější pravidla jsou důvodem pro lepší zábavu. Jestliže máte malé zkušenosti s on-line RPG hrami a chcete se vyhnout potyčkám, přihlaste se na tento server.

## PLAYER VS. PLAYER (PVP) – HRÁČ PROTI HRÁČI

Zkušení RPG on-line paňiči si na počátku vyberou pro svou kariéru server „PvP“. Tady si můžete být před útokem nepřátelských dobrodruhů jisti pouze v domovských oblastech své vlastní frakce. Jestliže se vydáte na neutrální území, mohou na vás kdykoliv zaútočit hráči jiné frakce. Zacházení s hráči je stejné jako na PvE serverech, game-masteři se zjevují pouze při řešení závažných problémů nebo při velkých střetech.

### Kariéra

Hráči na serverech PvP neexperimentují se schopnostmi, ale členějí rozvíjejí svou postavu a shlukují se do skupin a společenstev dle svých schopností a talentů. Za pravidla přijímají pouze specializované hrdiny, aby pak měla šanci v bojích proti jiným společenstvím. Firma Blizzard

plánuje uspořádat velké bitvy mezi Hordou a Aliancí. Takové bitvy však mohou zorganizovat i samotní hráči bez pomoci vývojářů. Pozor: v říších serveru PvP musejí patřit všechny vaše postavy k danému uskupení, buď k Hordě, nebo k Aliancí.

### Komunikace

Chatovací kanály pokrývají celé spektrum témat. Protože se v říších serveru PvP pohybuje mnoho zkušených hráčů, padají často zkratky a odborné termíny, aby se mohly informace předávat rychle sem a tam. Témata z reálného světa se zde moc neobjevují. Zatímco na serveru PvE nemá kanál „lokální obrana“ téměř žádný význam, je v říších PvP zcela rozhodující: zde se dozvíte informace o nepřátelském útoku.



### Závěr

Začátečníci, ruce pryč! Jinak se vám stane, že vás na 20. levelu v roli elfa napadne Taurus s levellem 60, z čehož se asi hned tak nevzpamatujete. Jinak je místní zážitek mnohem intenzivnější. Doporučujeme pokročilým hráčům.

## ROLEPLAYING (RP) SERVERY

Serverů pro čisté roleplaying je jen velice málo. Hra na nich zcela odpovídá serverům PvE, ovšem s rozšířenými pravidly: Hráči musejí striktně dodržovat roli jedné postavy a chovat se přesně podle ní. Například taurští lovci jsou poněkud neomalení a necivilizovaní, lidští paladinové ušlechtilí a dobrosrdeční, přičemž game-masteři toto chování sledují a kontrolují, aby byla zachována atmosféra hry.

### Kariéra

Velké rozdíly oproti PvE serverům nejsou. Chcete-li bojovat proti lidským nepřítelům, musíte nejprve aktivovat mód PvP. Zpočátku se soustředíte na to, aby se vaše postava vyvíjela podle vašich představ, abyste se pak mohli připojit ke svému společenstvu. Jak už jsme naznačili, boje na serveru PvP se konají ve světě *World of Warcraft* mezi

Hordou a Aliancí. Bitvy mezi jednotlivými frakcemi poslouží maximálně jako trénink. V domovských oblastech si hráči vytvoří lokální milice, aby odvracely případné útoky z jiných stran.

### Komunikace

Hráči se k sobě chovají s úctou a hovoří spolu v jakémsi středověkém nářečí. Místo „Ahoj“ použijte spíš třeba „Buď zdrav, ó vznešený paladine“. Na chatu jsou témata z reálného světa tabu. Rady na řešení nějakého úkolu se předávají pouze v přímém kontaktu mezi hráči. Všichni účastníci sledují „historické“ cíle svého národa, a tím vytvářejí historické pozadí. Například nemrtví chtějí vždy zničit vše živé – a to platí dokonce i o jejich vlastních společenstvích.



### Závěr

Kariéra na čistě roleplayingovém serveru odpovídá ideálům on-line RPG hry. Je proto určen hlavně fanouškům fantasy zábavy a znalcům *Warcraftu*.

05G0119