

**MASARYKOVA UNIVERZITA
FILOZOFICKÁ FAKULTA
ÚSTAV HUDEBNÍ VĚDY**

Olena Zakharova

Seminární práce

WOW – ON-LINE DROGA

Vedoucí práce: Mgr. Tomáš Staudek, Ph.D.

Místo a rok ukončení práce: Brno, r.2009

OBSAH

ÚVOD.....	4
PC HRY A VR SVĚT.....	4
HRÁČI NA PLNÝ ÚVAZEK.....	7
PROSTŘEDÍ.....	8
IMERZIVNÍ IDENTITA.....	11

ZDROJE

- 1) <http://www.media-net.cz/>
- 2) <http://virtualni-realita.molbud.cz/>
- 3) <http://wow.hisgrak.cz/>
- 4) <http://www.czechdream.cz/>
- 5) Aukstakalnis, Steve (1994): ***Reálně o virtuální realitě***
Nakladatelství Jota, Brno

ÚVOD

Předmět „*Internet jako místo uměleckého vyjádření*“ mi poskytl mnoho nových poznatků, které jsem doposud neznala. Každý samozřejmě ví, že internet je v nynější společnosti základem moderní komunikace a poskytuje víc než jen posílání si mailů, vyhledávání informací a stahování filmů, internet je globální platforma, která svým obsahem silně ovlivňuje svět. V současnosti dokonce povyšuje koncept komunikace na sociální prostor, kde jednotliví uživatelé nejen komunikují, ale aktivně participují na samotné tvorbě internetu. Dozvěděla jsem se však, že paleta umění, kterou nám poskytuje je daleko pestřejší než jsem si donedávna myslela. Nalezneme zde nejen různé nové formy umění (hypertextovými romány počínaje a originálními happeningy konče), ale i spoustu již déle známých forem zábavy, mezi které patří i dech beroucí virtuální světy. Právě tomuto tématu bych ráda svou seminární práci věnovala – jednomu z nejzajímavějších VR světů a on-line hry zároveň – THE WORLD OF WARCRAFT.

Tato on-line hra v sobě skýtá množství možností. Prostřednictvím libovolně vybraného serveru můžete vstoupit do tohoto jedinečného světa plného magie, dobrodružství i nebezpečí, vybrat si stranu za kterou budete bojovat, sdílet dungeony, obchodovat, komunikovat, či jakkoli se jinak sociálně zapojovat do hry. Výhodou „on-line“ provedení je možnost komunikace s opravdovými hráči, sedícími u počítačů všude po světě (pochopitelně je běžné používat servery ve své zemi), které člověk potká při svých výpravách všude ve světě Warcraftu.

PC-HRY A VR SVĚT

Vraťme se ale k samotnému konceptu počítačové hry. Celkově se dá říct, že společnost tento novo-mediální fenomén nebere moc vážně, ba dokonce ho považuje za „podřadnou zábavu podivínů a nespolečenských lidí“. Od samého vzniku jsou většinou vnímány jako záležitost malých dětí, především kluků, kterým jsou však mnohdy odepírané, kvůli jejich domnělému škodlivému návykovému vlivu. Z části je těžké s tímto postojem nesouhlasit. Existuje spousta „mozek-vymývajících“ her, od kterých se člověk (nebo přesněji – snadno ovlivnitelné dítě) nemůže odtrhnout a nijak zvlášť mu neprospívají – a často i škodí. Není proto těžké pochopit ustarané rodiče, jejichž potomek dnem i nocí střílí kvanta nevinných lidí a nadšené u toho prohlašuje, jak by sám rád byl teroristou!

Na druhou stranu je nesprávné tvrdit, že ve 21. století, kde herní systém ovlivňuje čím dále více lidí, je bezvýznamným výtvozem stejně bezvýznamných programátorů. Herní průmysl výrazně ovlivňuje jak technologickou, tak i kulturní oblast vývoje společnosti. Poskytuje jistý přínos do vývoje vědy, výzkumu nových technologií a ovlivňuje aktuální trendy. Dále zasahuje dokonce i do politiky; někdy se totiž v médiích setkáváme s kontroverzními kauzami, které propagují všelijaké žaloby, zákazy prodeje, kritiku „skrytých podtextů her“ atd., ovšem otázkou zůstává, jestlipak se tímto rozebíráním imaginárních problémů politici nesnaží vyhnout (nebo minimálně odvést pozornost) těm opravdovým. Poukazování na hry, jakožto původce násilí a zločinů, může mít jistý vliv, většinou lidí je ale jasné, že problémy pramení ze zcela jiného zdroje.

Objevují se také nové postupy v práci s AI, se simulací různých fyzických jevů atd. Aby tyto nové a náročné herní aplikace mohly fungovat, je třeba zaráz vyvíjet i rychlejší procesory, větší operační paměti, výkonnější grafické akcelerátory a celkově snadnější dostupnost k této technice, nebo-li je už standardní mít doma svůj počítač.

Z ekonomického hlediska sledujeme úžasný materiální vzrůst Pc-her. Za několik málo let (80. a 90. léta 20. století Pc hry nabízely zpravidla jen text a pár statických obrázků) se ze skoro undergroundových počátku vypracovaly až k vrcholu komerčního úspěchu. Dokonce zde (v rámci remediace) vidíme i propojení s filmem. Podle filmů jsou vytvořené tématické hry, a někdy podle her se tvoří filmy. Stejně tak je to s knihami. Slavný svět Warcraftu byl inspirací pro nejdnoho autora (viz.str. 7).

„Prakticky již od vzniku počítačových her se vedly debaty, zdali je možné hry řadit mezi umění. Dnes už je v podstatě jasné, že nejen že hry lze jako umění označovat, ale že mají i nemalý vliv na ostatní uměleckou tvorbu, a dokonce díky nim některé nové umělecké postupy vznikly. Jmenujme kupříkladu demoscénu, tedy audiovizuální experimenty zkombinované se snahou o co nejúspornější kód, nebo machinimy, což jsou v podstatě filmy tvořené v herních enginech. Dalšími oblastmi jsou například umělecké herní modifikace, veřejné performance či jiné kreativní experimenty.“

Jan Rylich;
„POČÍTAČOVÉ HRY JAKO FENOMÉN NOVÝCH MÉDIÍ“
<http://www.media-net.cz/>

Stejně jako Pc-hry, tak i virtuální svět prodělal velký vývoj od svého vzniku. Odborníci v tomto odvětví nám dokážou poskytnout, samozřejmě, mnohem více, než jen iluzi virtuálního světa v počítačové hře. Dokáží nás přesvědčit o existenci zcela reálného paralelního světa, do kterého se můžeme naprosto ponořit a ztratit tak pojem o času a prostoru. Jedná se o počítačem vytvořený model trojrozměrného prostředí (3D), přičemž účastník virtuální reality se v tomto prostředí jakoby reálně "pohybuje".

Počátky virtuální reality spadají někam do konce šedesátých a začátku sedmdesátých let. Byly spjaty s rozvojem počítačové grafiky, která působila velmi atraktivním dojmem tehdy i dnes. První vstupní prostředky pro interaktivní grafiku – přilbový displej se připisuje průkopníkovi počítačové grafiky **Ivanu Sutherlandovi**. Obraz byl ze stran helmy přenášen pomocí jednoduché optiky přes speciální brýle do očí a tím vznikala iluze 3D prostředí (přesněji bylo možné sledovat pouhé geometrické obrazce v prostoru). Dalšího vývoje se chopila americká NASA počátkem 80.let. Technické vymoženosti jež dávali větší prostor experimentaci; taktéž byly velmi dobře dostupné levné displeje. Koncem osmdesátých let dochází k explozi komerčního zájmu, kdy **Jaron Lanier** vynalézá kontaktní rukavici. Dále pro potřeby internetu vyvinula firma Silicon Graphics v roce 1995 tzv. **VRML** (Virtual Reality Modeling Language).

VR má mnoho podob. Celkově se snaží působit dojmem reality a přitom to vlastně realita není. Jsou ovšem takové druhy ponoření do VR, že se v nich člověk doslova „utopí“:

Rozlišujeme několik typů aplikací:

1. **Pohlující virtuální realita (Immersive VR)** - Snaha oprostit uživatele od vjemů venkovního reálného světa (helma, sluchátka). Uživatel bývá často umístěn v simulátoru- kabině, která se naklání a vyvolává tak pocit pádu, či odstředivé síly. Též se používají dotyková zařízení, která jsou schopna měnit odpor či tlak vyvíjený proti ruce uživatele.

2. **Rozšiřující virtuální realita (Augmented VR)** - Informace ze skutečného světa jsou kombinovány s doplněnými prvky VR. Příkladem je použití ve vojenských vozidlech, kde je venkovní obraz snímán kamerou přenášen na obrazovku a okamžitě doplněn o symboly znázorňující nepřátelské pozice.

3. **Promítaná virtuální realita (Projected VR)** - Nasnímaná data jsou přenášena (promítána) do prostoru okolo uživatele. Jedná se o vcelku jednoducho metodu, kdy se nasnímané obrazy promítají například na stěny okolo uživatele. Uživatel se tedy může podívat do míst, kam by se normálně nedostal. Možnosti interakce jsou však omezené. Jako použitelná aplikace však již existují různé golfové simulátory, neboť v těchto aplikacích stojí uživatel celou dobu na jednom místě a nasnímaná data, tedy mohou celkem úspěšně pokrýt kladené nároky na scénu.

4. **Distribuovaná, víceuživatelská virtuální realita (Multi-user distributed VR , MUDVR)** - Prostředek pro komunikaci mezi lidmi. V případě, že jsou jednotlivé pracovní stanice propojeny, třeba pomocí sítě internet, je možno vybudovat použitelné popisy virtuálních světů. Například v podobě různých kolektivních her, kterých se mohou zúčastnit hráči z celého světa. Jiný příklad využití jsou odborné konzultace lékařů. Tito lidé se nemusí nalézat na jednom místě a diskutovaný objekt (třeba zhoubný nádor) je potom dostupný pro všechny zúčastněné ve formě modelu ve virtuálním prostoru.

5. **Jednoduchá virtuální realita (VR, Low-end VR)** - Celá řada aplikací. **Počítačové hry, simulace pohybu v nebezpečných oblastech,...** K iluzi reality stačí kukátko- obrazovka počítače. Do této kategorie patří i virtuální realita na Webu, dovolující rychlý přenos prostorových dat. Velmi perspektivním uplatněním tohoto typu reality jsou virtuální obchodní domy obsahující modely nabízených výrobků.

<http://virtualni-realita.molbud.cz/rozdeleni-virtualni-reality>

Dále se již budeme věnovat pouze „Jednoduché virtuální realitě (VR, Low-end VR), jelikož se jedná o řád počítačových her.

„HRÁČI NA PLNÝ ÚVAZEK“

Celý tento svět není až tak pohádkový jak se na první pohled může zdát. Skrývá spoustu nebezpečných míst, plných ohavných stvoření, zákeřných protivníků a podlých pastí. Svět Warcraftu je velmi dobře promyšlený a neuvěřitelně propracovaný. Nemá jen kvalitní grafické zpracování lokací, které nabízí různorodé prostředí, exotickými končinami počínaje a temnými zimními krajinami konče, také nám nabízí do detailu vymyšlený a popsany příběh. Právě tento příběh, ta dějová linie, nejspíš dokázala oslovit takové množství hráčů. Připomíná spíše jakousi historickou kroniku, hodnou nejen filmového zpracování. Proto byla na tuto tematiku napsána nejedna kniha; např.: „*Warcraft 1: Den draka*“ - Richard A. Knaak, „*Warcraft 2: Vládce klanů*“ - Christie Golden, „*Warcraft 3: Poslední stážce*“ - Jeff Grubb, „*Warcraft: Válka Prastarých 1 - Studna Věčnosti*“ - Richard A. Knaak, „*Warcraft: Válka Prastarých 2 – Duše Démona*“ - Richard A. Knaak, „*Warcraft: „Válka Prastarých 3 – Rozdělení*“ - Richard A. Knaak, „*World of Warcraft:Kruhnénávisti*“ - De Candido, Keith R. A., „*Warcraft: Sluneční studna 1 - Dračí lov*“ - Richard A. Knaak, Kim Jae-Hwan a další. Ne všechny knihy na sebe navazují, ovšem každá z nich poskytne čtenáři autentický zážitek a stejně jako jejich počítačová verze, je vtáhne do tohoto neuvěřitelného dění. Avšak tyto knihy nemusí upoutat každého. Řekla bych, že dokážou zaujmout pouze věrné WOW fanoušky, kteří mají tento svět v malíčku a nevynechají jedinou zmínku o této zálibě, ať už se jedná o strategickou hru – Warcraft, či RPG World of Warcraft, nebo zmíněné knihy. Tito lidé, tito věrní fanoušci WOW tvoří pevnou komunitu lidí, kteří se svému koníčku věnují naplno. Účastní se různých sjezdů, srazů, či přímo herních happeningů. Já osobně je jistým způsobem obdivuji, ale zároveň nedokážu pochopit takový stupeň oddanosti „pouhé“ počítačové hře.

V rámci této práce jsem si právě na několik takových lidí posvítla. Jistý hráč¹ – Jusuph /Czech Dream; <http://www.czechdream.cz/>, při zmínce mého postoje k věci, a sice „...smyslem této (i kterékoli jiné) Pc-hry je zabít čas...“, byl nesmírně pohoršen a následně pobaven. Poučil mě, že cílem této on-line hry není *zabíjení* času, nýbrž jeho *nejlepší využití*: „**Hraji to už dlouho, ale oblíbil jsem si to hned od první chvíle. To bys pochopila, kdybys měla 4 postavy na 70.levelu,**“ říkal mi velmi hrdě, jelikož 70.level je ten nejvyšší, „**a podnikala bys s kamarádama z guildy nálety na Hordu, nebo chození nejtvrdších dungeonu v Outlandu**“. Bohužel jsem žádnou postavu na 70.levelu neměla, ale z Jusuphova nadšení mi bylo jasné, co pro hráče, jako je on, ta hra znamená. „**Samozřejmě je pravda, že když přijde na WOW, tak škola jde stranou a výsledky na sebe nenechají dlouho čekat,**“ dodává ještě skromně. Bylo však vidět, že škola, či práce není u „wow-fanatika“ na prvním místě.

Jiné je to však v případě GM - Gamemasterů. Tito lidé celý průběh hry koordinují a dohlížejí, aby vše fungovalo jak mělo. Pro člověka, oddaného této hře, je to nejspíš „splněný sen“. Nejen, že se tím živí, ale může i komandovat hráče a rozhodovat o fungování celého serveru. Není to však vždy úspěšné. Nedávno došlo na jednom, poměrně frekventovaném serveru k vymazání všech herních skillů – nebo-li schopností, jak u povolání, tak i dovedností. Šokovaní hráči nemohli uvěřit svým očím. Tento krach však netrval dlouho, došlo k navrácení skillů, ovšem, celý proces trval dlouho, takže pochopitelně spoustu hráčů odradil a neváhali odejít. Jiné to však bylo v případě jedinců, jako je Jusuph, kteří již na daném serveru dosáhli vysoké úrovně, což jim mohlo trvat i měsíce, a takovou náhlou ztrátu veškeré snahy nechtěly tolerovat. Nezbylo jim, než zůstat a doufat, že se to již nebude opakovat. Jaký pak asi byl

¹ Na žádost dotazovaných hráčů bude v práci použita pouze jejich herní totožnost = přezdívka a název serveru, na kterém hrají.

jejich údiv, když krátce poté došlo k smazání všech postav... Ze dne na den server opustilo 95% komunity, i přes ujištění Gamemasterů, že dojde k napravení chyb, jenomže to už nikdo riskovat nechtěl.

Samotné „zaškolování“ Gamemasterů probíhá na GM-Islandu. Jedná se o utajené mystické místo navrženo tak, aby působilo jako útočiště GM na oficiálních serverech. Je to malý ostrov ztracený daleko v moři severozápadní části mapy. Toto místo je normálním hráčům uzavřeno a není možné se na něj žádným způsobem dostat. Dominantou ostrova je dvoupatrový hradbou obehnaný dům. Dále zde můžeme nalézt molo a hřbitov.

Nyní bych přesněji popsala samotné prostředí WOW.

PROSTŘEDÍ

Kdyby ještě v této době žil vážený pan J.R.R.Tolkien, nejspíš by závistivě seděl u počítače, prozkoumával a porovnával by tento rozsáhlý geografický celek s tím, který za svého života stvořil sám. Pro člověka, který se s WOW nikdy nesetkal, je proto přirovnání ke Středozemi velmi inspirující. V obou případech se setkáváme s různorodou krajinou, od krásných zalesněných krajin, přes hornaté zasněžené vrcholy, až k tajemným trpasličím hlubinám. Každá rasa (na výběr je 10 hracích ras: Trpaslíci, Gnómové, Lidé, Noční Elfové, Draenei, Orkové, Tauri, Trollové, Nemrtví a Krvaví Elfové) má své unikátní rasové vlastnosti a určité „domovské prostředí“, kde začíná hrát. Jelikož se tento svět už v dávných dobách rozdělil na 2 nepřátelské tábory: Alianci a Hordu, je i území rozbité na oblasti mírumilovné Aliance a zákeřné Hordy.

Celý svět se dělí na několik kontinentů (a drobných ostrovů kolem): Azeroth, Outland a nově i Northrend. Nejznámější a neužívanější je Azeroth. Rozděluje se na dva velké ostrovy – Kalimdor a Eastern Kingdoms. Ostrovy se dělí na různé oblasti, které obývají všelijaké rasy. Každá z nich má vlastní hlavní město, které je středem veškerého dění. Zpravidla jsou rozděleny na obchodní část, válečnou, pracovní a mnohdy i oblastí duchovní. Hráči tam nalézají své trenéry, ať už povolání, či profese, mohou se zúčastnit různých akcí, či jen potkat spoustu jiných hráčů (jejich koncentrace je ve městech pochopitelně nejvyšší). Také se v každém městě, mimo jiné, nachází i nějaký dopravní spoj s jiným městem, či oblastí. Každé takto významné město chrání strážci na nejvyšších úrovních, ovšem není raritou, že i taková elita může být poražena nájezdem opoziční strany.

Začala bych městy „hodné Aliance“. Nejvelkolepější je bezpochyby velké lidské město **Stormwind**. Nachází se na ostrově Eastern Kingdoms. Podle příběhu byl vybudován potomky Arathi už před 1200 lety a velice rychle se stal silným královstvím, poskytujícím ochranu nejenom lidem. Králem tohoto velkého města je však kupodivu pouze desetiletý chlapec, jménem Anduin Wrynn, který sídlí ve Stormwindské pevnosti na severovýchodě města, pod spolehlivou kontrolou jeho dozorců. Stormwind má 7 čtvrtí a to „*Trade district*“ - je to nejrušnější část města, kde se nalézají obchody, stánky a wendoři, dále „*Mage quarter*“, sídlo kouzelných bytostí i postav (mágové, čarodějové i kouzelníci), „*The Park*“, kde sídlí Druidové v harmonii se svou přírodou. Další čtvrtí je „*Old town*“, nejstarší a asi nejkrásnější část města, kde můžete najít pevnost SI:7, místo Istivých Podvodníků, také se zde scházejí Bojovníci, zvláště je potom můžete nalézt v hospodě, kde si dopřávají pinty, druhou. Pátou čtvrtí je „*Dwarven district*“, prašná a hlučná čtvrť plná Trpaslíků a také Gnomů, kteří zde kovají zbraně, taví rudy, a sestrojují bomby. V této čtvrti se nachází nejdůležitější spoj mezi Stormwindem a Ironforge a to Deeprun Tram. Lidé a Trpaslíci se totiž odedávna přátelili,

proto není divu, že vznikl tento zvláštní podzemní spojovací vlak. Další v řadě je „*Cathedral square*“, sídlo svatých bojovníků, paladinů a kněží. Poslední čtvrtí je „*Stormwindská pevnost*“, kde, jak už je uvedeno výše, sídlí král Stormwindu.

Jak už bylo zmíněno výše, ze Stormwindu vede podzemní dráha přímo do tajemného města Trpaslíků a Gnomů – **Iron Forge**, situované přímo uprostřed hory, taktéž na Eastern Kingdoms. Je minimálně o 1000 let starší než Stormwind a nejdříve působil jako továrna na počest titána Khaz'gorotha. Město má 2 panovníky (kvůli dvěma rasám, které město obývají). Král High Tinker Mekkatorque vládne Gnomům, zatímco král Magni Bronzebeard Trpaslíkům. Ironforge je velice průmyslově vyspělým městem, o tom svědčí i letiště, které se nachází za horou, za Ironforge. Do Ironforge se dostanete buď ze Stormwindu tunelem, nebo stoupáte ze zasněžených lovišť Dun Morogh. Třetí, ale nejnudnější cestou je přiletět na Gryphonovi, a snad jediným zážitkem z této cesty je nádherný pohled na krajinu. Ironforge má 7 čtvrtí: „*The Commons*“, což je úzká ulice, podél rozdělená kanálem, pod kterým teče roztavené železo. Je to ulice plná nejrůznějších obchůdků s čímkoliv si jen zamanete. Další čtvrtí je „*Military ward*“, kde se schází bojovníci, váleční veteráni a lovci. Můžete zde koupit jakoukoliv zbroj, od kožených bot, přes kovovou helmu až po ty největší sekery a kladiva. Třetí v řadě je „*Tinker town*“, sídlo Gnomů, je to podivné místo plné jezdících, točících se ozubených koleček, kterými navíc probíhají malí Gnomíci. Ve čtvrti Hall of Explorers, můžeme najít knihovnu, kde si můžete přečíst většinu z historie warcraftu. Dále je malá čtvrt' Folorn Cavern, která se, jak už vyplývá z názvu, nachází v jeskyni. Poslední čtvrtí je Mystic Ward, čtvrt' kouzelníků, kněží a černokněžníků.

Darnassus - město tajemných Nočních elfů. Jak už je jejich zvykem, domy a tak i celé město je vybudované v korunách stromů, a nejen to, celý Darnassus leží ve velkém stromě nazvaném *Teldrassil*. Město je mladé a velmi krásné. Vládne tu Arcidruid Fandral Staghelm, který sídlí ve čtvrti Cenarion Enclave, a kněžka Tyrande Whisperwind, vládnoucí z chrámu *Temple of Moon*. U brány narazíte na podivuhodné strážce Stromovce. Do města se můžete dostat přímo z Teldrassilu, a nebo připlujete lodí z protějšího břehu Kalimdoru, z města Auberdine (Darnassus se nachází na malém ostrově poblíž Kalimdoru). Darnassus má pro změnu jen 6 čtvrtí. První od hlavní brány je „*Warrior's terrace*“, kde se nachází bojovníci, váleční stratégové, a mistři zbraní. Vydáme-li se jižně dojdeme do čtvrtě, jež nese název „*Tradesmen's terrace*“. Jak plyne z názvu, je to čtvrt' plná obchodníků a překupníků. Většina budov se zde ale nenachází ve stromech, ale jsou pouze postaveny ze dřeva. Když projdeme dále, dojdeme do chrámu Temple of Moon. Zde sídlí zde převážně kněžky. Když půjdeme cestou dále, tj. na sever, dorazíme do střední části města, na souostroví zvané Temple Gardens. Zde najdeme spoustu malých ostrůvků s kaplemi a také portál do přístavu. Půjdeme-li po cestě na sever, objevíme se v tajemné čtvrti „Cenarion Enclave“, kde se schází Druidové. Na východ se rozkládá asi nejzajímavější část města a tou je Craftsmen's terrace. Zde se můžete naučit téměř všechny profese, leží zde hospoda (inn) a mnoho zajímavých obchůdků, ne však tolik jako v Tradesmen's terrace. Uprostřed Darnassu leží městská banka, která je zasazena do stromu vyřezaného do podoby medvěda – ať žije originalita.

Stejně jako Darnassus, tak i **Exodar** leží na ostrově nedaleko Kalimdoru.. Jedná se o město, vybudované poměrně nedávno Draenei poblíž největšího úlomku jejich vesmírné lodě. Exodar byla v minulosti satelitní budovou patřící rase Naaru kolem dimenzionální pevnosti Tempest Keep. Proto se v této lodi nachází nespočet technických zázraků, jako například magicky nabitě kabely které vedou energii světla přes celou loď a napájejí různé systémy, jako osvětlení, ohřev vzduchu a podporuje i bez toho nezanedbatelné síly Draeneiů. Exodar je rozdělen na 4 části, velkou centrální halu a 3 hlavní křídla. Vůdcem Draenei je Velen kterého můžete najít ve Vault of Lights.

Dále jsou na řadě, neméně krásná, města Hordy. Hlavním městem bojovných Orků a Istitvých Trollů je **Orgrimmar**. Celé město bylo postavené za necelých 5 let a působí,

přinejmenším velmi hroživě. Nad celým městem má dohled náčelník Thrall a jeho šamani. Trollům v Orgrimmaru vládne náčelník Vol'jin. Po vstupu hlavní bránou se ocitnete ve čtvrti „*Valley of Strength*“. Mimo jiné zde najdete spoustu obchodů a krámků, překupníků a obchodníků. Dále na východ je úzká čtvrť, která se jmenuje „*Valley of Spirits*“. Zde se scházejí hlavně trolí mágové a kněží. Pokud byste touhle čtvrtí prošli dále, zjistili byste, že na konci je zadní vchod. My se však vydáme na sever od čtvrti Valley of Strength a dorazíme až do „*The Drag*“, temné čtvrti, kde ale seženeme výzbroj a zbraně. Když tuto strašidelnou ulici mineme, narazíme na jeskyni, jménem „*Cleft of Shadow*“, místo černokněžníků a jejich démonů. Půjdeme dále na východ kde se nachází čtvrť bojovníků „*Valley of Honor*“. Zde se můžete potkat s nejrůznějšími bojovníky, lovci, ale i podvodníky. Poslední čtvrtí v řadě je „*Valley of Wisdom*“, místo mýtických šamanů a také sídlo legendárního náčelníka Thralla.

Podle mě, nejděsivějším městem je sídlo Nemrtvých – **Undercity**. Kupodivu to kdysi bývalo lidské město, není tu však vládne elfská vůdkyně *Lady Sylvanas Windrunner*. Zajímavé je, že tu lidé žili po staletí v míru, až do invaze nebezpečné nákazy, která se po celém království rychle rozšířila a celý lid proměnila v nemrtvé. Do města se jede speciálním výtahem, po čemž se ocitnete ve středu města - je Ruins of Lordareon. Tato čtvrť se nachází na různých stupínkách a mostech a musíte zde být velice opatrní abyste nepadli. Další část města se nazývá „*The War Quarter*“ – čtvrť bojovníků a trenérů. Překvapivě se zde také schází knězi. Další čtvrtí je „*Mage Quarter*“, která se nachází na severovýchod od Ruins of Lordareon. Zde sídlí převážně mágové a čarodějové. Další čtvrtí, která se nachází na jihovýchod od Ruins of Lordareon je „*The Rogue Quarter*“. V této čtvrti hledají útočiště hlavně Podvodníci, najdete zde však i prodavače jedů a jedovatých bylin. Pátou čtvrtí je „*The Apothecarium*“, místo kde se sešívají kusy těl na výrobu Hnusů a kde také sídlí Lady Sylvanas Windrunner.

Thunder Bluff je město Taurenů, rozkládající se na čtveřici kopců, které se tyčí na rozlehlých pláních Mulgore. Městu vládne náčelník *Cairne Bloodhoof*, který sídlí na centrální plošině. Taurení se zde zabydlili asi před pěti lety, kdy je Kentauři vyhnali z Barrens. Kentauři jsou také odvěcí nepřátelé Taurenů a nyní i Orků, protože Orci Taurenům pomohli v boji proti Kentaurům a dostat se tak do Mulgore. Thunder Bluff je také spojen leteckou cestou s Moonglade, zemí Druidů. Do Thunder Bluffu se dostanete velkým výtahem, který vás vynese až na vrchol jednoho z kopců, na kterém město leží. Poté co vystoupíte, můžete vyrazit do čtyř různých čtvrtí, většinou beze jmén.

Posledním „hordáckým“ a i celkově velkým městem je **Silvermoon**. Před tisíci lety jej postavili krásní, leč podlí Krvaví Elfové. Války, které ve světě Warcraftu zuřily se tohoto krásného města skoro nedotkly, avšak v poslední válce došlo k vpádu Pohromy přes brány Silvermoonu a dosažení studny Slunce. Studna i město byly skoro zničeny, ale Krvaví Elfové se rozhodli město vybudovat znovu, lepší a hezčí než kdy před tím, a znovu navrátit svou zašlou slávu. Je to kouzelné město, proto ho i se zbytkem světa pojí portál do Undercity. Nejdůležitější je ale královská čtvrť, kde sídlí *Lor'themar Theron*, vůdce Krvavých Elfů na Azerothu.

Ani tento vyčerpávající výčet nejdůležitějšího však nedokáže ani zdaleka nastínit magickou atmosféru, která prostupuje celým tímto světem. Oblasti, obklopující tyto města jsou stejně různorodá, jako města samotná².

² Pro lepší představu příkládám v příloze ilustrace.

„IMERZIVNÍ IDENTITA“

Ponoření se do postavy, vžití se do role – imerze se dá definovat mnoha způsoby. Vždy je to však důležitá součást hry. V případě pohlcující virtuální reality si stačí nasadit přilbu a kontaktní rukavici, a pak si jen užívat nový svět. Jelikož však počítačové hry spadají pod low-VR, musíme mít jistého „prostředníka“, který nás do hry zavede. V tomto případě si člověk vybírá a vytváří svého herního avatara, který může být kterékoli rasy, povolání a podoby. Z široké nabídky postav si můžeme vybrat udatného Nočního Elfa, který ovládá již po desetitisíce let tajemnou magii a s neuvěřitelnou lehkostí se prohání nejen oblastí Teldrassilu. Nebo například hrdého Trpaslíka, či výstředního Gnóma, kteří jsou jednou z nejzvláštnějších ras Azerothu. Stejný půvab v sobě skrývají i Draneiové, či Lidé.

Z hordí „komunity“ je výběr stejně pestrý, jako v případě Aliance. Například temní válečníci – Nemrtví, známí také jako „Opuštění“, nebo ohavní Trollové a Orkové, žijící v Orgrimaru. Neméně dobré herní vlastnosti mají i obrovští Taureni a v porovnání s nimi – elegantní Krvaví Elfové.

Každá rasa má své zvláštní schopnosti, kouzla i individuální historii. Každou zasáhly krvavé války, které po tisíciletí vládly v tomto světě. Každá rasa přispěla ke svržení slavné „Plamenné legie“ jako celek, ale i pomocí svých povolání. Ta jsou na výběr stejně jako i postavy samotné. Ke každé se hodí jiné povolání, proto je ke každé z nich výběr povolání omezen. Tady je jejich stručný popis:

- DRUID - jsou strážci světa, čerpajíc svoji energii z přírody jsou výbornými bojovníky; možnosti přeměňovat se ve zvířata je hra za ně velmi pestrá
- HUNTER – „lovec“, je pověstný svým ochočováním zvířat, i výbornými střeleckými vlastnostmi
- MÁG – jak sám název napovídá, jedná se o kouzelníka, ovládajícího tři odvětví magie kterými jsou Arcane (tajemné), Frost (ledové) a Fire (ohnivé)
- WARRIOR – válečník; ovládá nejvíce bojových schopností, ovšem nemůže používat kouzla – místo „many“ (z ní čerpají v boji kouzelná povolání) má „range“ – což je druh jisté agrese, čím víc jí warrior má, tím lépe bojuje
- WARLOCK - toto povolání je zaměřené na *černou magii*, dále také může na pomoc vyvolat svého démona ať už Impa, Voida, Sucubu, Inferna či Felguarda
- ROGUE - Rogue je velmi mazaný bojovník, který se po svých obětech vrhá ze stínů, používá dvě dýky, meče nebo palice (mace), které má natřené různě zneschopňujícími jedy
- PRIEST - toto povolání se převážně specializuje na uzdravování svých týmových kolegů; talenty u priesta se rozdělují do 3. větví, a to discipline, holy a shadow

- PALADIN - paladin je od pradávna strážce světla a zarytý bojovník proti démonům; díky svým blesingům a aurám je velmi prospěšný pro partu; se svou odolnou zbrojí může absorbovat těžké rány a efektivně se bránit i když je nepřítel převaha
- SHAMAN - shamani jsou duchovními vůdci jejich národů a klanů; ovládají sílu všech čtyř živlů, ohně, vody, země a vzduchu, s jejichž pomocí sesílají kouzla a používají totemy, které léčí nebo posilují jejich přátele

Ze své vlastní zkušenosti vím, že tato hra je opravdovou „drogou“. Je to místo, do kterého se prostřednictvím internetu může dostat kdokoli. Je to opravdu kvalitní on-line „podívaná“, kterou si zamiluje každý.

PŘÍLOHA

SVĚTADÍLY



MĚSTA



IRONFORGE



STORMWIND



DARNASSUS



EXODAR



ORGRIMAR



UNDERCITY



THUNDER BLUFF

SILVERMOON

