

EARLY BAPHO

REBORN MAGAZINE



VYDÁNÍ 3.
ZÁŘÍ 08

RAGNAROK
RAGNAROK ONLINE



MMORPG

NOVÉ POJETÍ HER NEBO DROGA?

HEADGEARS

KAMIÓN NOVÝCH MÓDNÍCH DOPLŇKŮ PRÁVĚ
DORAZIL DO MIDGARDU

2ND SUMMER FEST

REKAPITULACE

ZLOMENÁ PODKOVA

ÚVOD KOMIKSOVÉHO PŘÍBĚHU

MEMENTO OF SUMMER

VÝBĚR HŘEJIVÝCH BGM

TAKÉ V TOMTO ČÍSLE: »ROLEPLAY PŘÍBĚH,
»JOKER
»FANARTS

KDO NA TOM MAKA ...



**ANETA
CHROMCOVÁ**
-CRAGE

žena
19 let

redaktorka
Lady Tanee,
pomocná ruka



**PETR
NAJMAN**
-LUKE

muž
18 let

redaktor
Joker,
pomocná ruka



**MARTIN
KOSTKA**
-PERTHORN

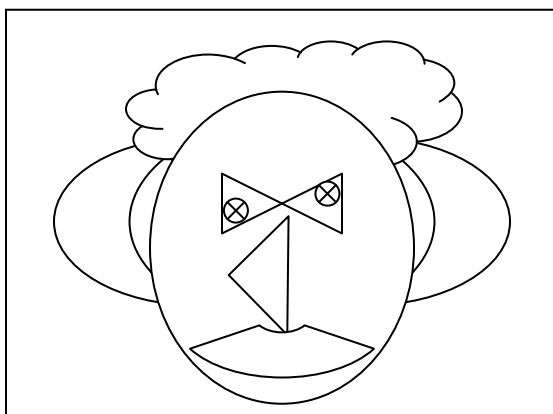
muž... (nejspíš)
17 let

šéfredaktor
Hlavní téma (Seeker),
Sageworm a další...

KONTAKT : early.bapho@seznam.cz

Děkujeme za dopisy... pište co Vás napadne

WANTED... again



hledame redaktory do tymu Early Bapha
popis: schopny, samostatny, perspektivni

ODMENA: 80 000\$

podílení na vyvoji Early Bapha



Nic dobrého tohle září...
Začala škola, hnusné počasí,
čím dál tmavější příroda.
Spěje to akorát tak
ke špatné náladě,
myšlenkám o osamělosti
a slabším chvilčkám.

Babí léto nikde a tak jediný
únik od toho všeho, který Vám poradím
je nějaký ten úchylně-zábavný večer
s přáteli u kryglu zlatavé tekutiny :) .

Na mně se teda hned po konci
Srpna začaly hroutit jedna špatná zpráva
za druhou... ale tu co pocítilo nejvíce
z nás byl konec hraní na rebornu
několika známých tváří a to v čele
se samotným Kennym.

Těm, co neví o čem je řeč asi
nemá cenu něco vysvětlovat...
Duchovnímu otci serveru přejeme
aby odpočíval v pokoji :) a Kocourkovi
aby mu z Rebornu někdo neudělal kocourkov.

Ale zanechme smutné zprávy a vraťme se do přítomnosti... i když ne tak
docela. V tomto čísle se ohlédneme za slunečnými dny letního srazu s krátkým
fotoreportem, stejně jako s pěknými letními BMG. Probereme zajímavé statistiky o
MMORPG hráčích v pokračování tématu minulého Bapha, posuneme se v ději příběhu o
mladém Gilmerovi a mnoho dalšího...

Doufejme, že ještě nepřichází zima a že si sluníčka do příchodu ledové
pokrývky užijeme. Stejně tak doufejme, že vrtkavý osud těchto několika málo
amatérsky psaných stránek bude pokračovat... a vy se brzy dočkáte speciálních
dvojitých vydání. Tedy jen pokud si to přejete.





Massive-Multiplayer Online Role-Play Games, tak to je téma v herním průmyslu čím dál více populární. Ještě před pár lety se první RPG dočkaly nevidaného úspěchu (Diablo, Atlantis, Warcraft, Neverwinter Nights, Dungeon Siege, Final Fantasy, Gothic, Might and Magic, Brány Skeldalu).

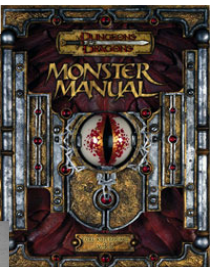
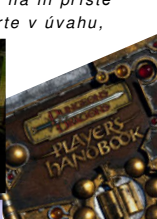
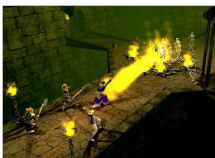
A co si pod pojmem Role-Play máme představit? Je to vlastně úplné sžití s postavou. Jistě jste si někdy v mládí vytvářeli nějaké představy o příbězích, psali jste dobrodružné romány, kreslili jste amatérské komiksy nebo jste si jen nějakou zápletku upravovali v hlavě a říkali jste si co všechno by mohlo být jinak kdyby hlavní hrdina hororového snímku nepemýšlel jako sobec, když utíká z doupěte krvelačných příšer a rozhodne se zachránit svou již předem mrtvou kamarádku. Nel on blbec tam poleze, aby si zahrál na hrdinu, podívá se jak vraždí ji a pak se úměrně hodiny váli ve vlastní krvi a střevech.

No nechal jsem se trochu unést, ale jistě víte co myslím, kdyby totiž žádný role-play na světě neexistoval, neexistovaly by ani knihy, filmy, hry (tudíž i ragnarok a my bychom nebyli závislí), neexistoval by ani tento článek, protože autoři by mohli psát tak jediné učebnice fyziky a možná ani to ne, když si vezmeme jako příklad gravitační sílu, která způsobila milióny smrtelných zranění a vlastně za nic nemůže, tudíž když na ni přistě budete nadávat a budete se s gravitací chtít soudit, berte v úvahu, že je zcela nevinná.

Pokud znáte hry na hrdiny (ať už fantasy, historické, moderní, sci-fi, cyber nebo post-apokalyptické), kdy se ocitáte se svým druhým já ve fiktivním světě spolu s ostatními hráči a na vaše postavy dohlíží člověk, znající pravidla daného světa, mám takové tušení, že dál nemusíte číst :)

Ty hry na hrdiny (Dračí Doupě, Dungeons & Dragons, FATE, Fallout PnP, Shadowrun, teoreticky i LARP...) jsou totiž v překladu RPG (že už jste to někde slyšeli? :-D) v těchto hrách totiž jednáte a zodpovídáte za osud své postavíčky a čím víc se jí dostáváte pod kůži, tím je to víc vzrušující, reálnější a víc vás to baví.

Když necháme hry na hrdiny být a přejdeme k počítačovému hram, jedná se prakticky o to samé, jen odpadne člověk, který se stará o chod hry a splňování pravidel, a vaši společníci nejsou lidé z masa a kostí ale skripty v jazyce dané počítačové hry... Přestože hry na hrdiny v realitě jsou mnohem zábavnější, realističtější a mají své kouzlo díky vaší představivosti, je mnohem pohodlnější, než se scházet s přáteli zapnout počítač/konzoli a už nikdy nevycházet na denní světlo :).



Jak jsem již zmínil spousta her se dočkala velkého úspěchu, spousta ani zdaleka tak velkého jako by si zasloužila.

Jenže lidská touha je nekonečná a čím víc toho máte, tím více jste rozmazlení. A tak se začaly objevovat hry s možností více hráčů, později se ukázal internet jako skvělá příležitost a začaly vznikat první MMORPG... spousta lidí v tom uviděla možnost k útěku z reálného života. Nečekané že?

Na jednu stranu obří vývoj herní technologie, na stranu druhou hrozná následky na rozvoj lidských osobností.

Moje vize je taková, že si v budoucnosti nasadíte pár čidel napojených na síť na tělo a budete se procházet další realitou, nerozeznatelnou od skutečnosti a jen různé programy vás přenesou do fantazií jakých budete chtít.

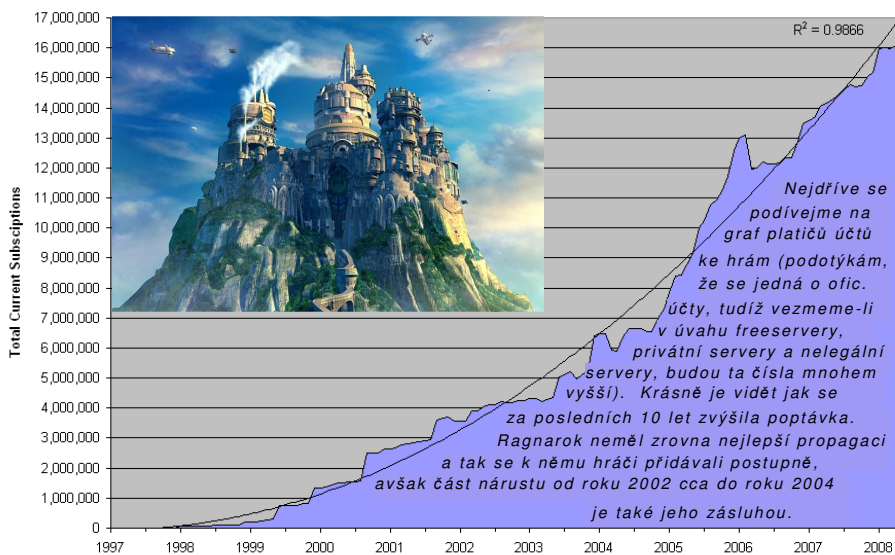
Vraťme se ale do reality a k Ragnaroku. Víte jak si RO vede na světové scéně? A jak si vedlo před pár lety? Víte, že nebyť WoWka, Lineage a podobných ptákovin, které jsou prakticky dost podobné mohl by být Ragnarok Online stále jedním z nejlepších MMORPG na světě?

Bohužel a bohudík jde vývoj stále dál a dál, s tím mnoho neuděláme. A ať se vám to zdá sebebláznivější, za pár let si budeme říkat, jak mohl někdo ptákovinu jako WoW vůbec instalovat, neříkáte-li si to už teď. :-D

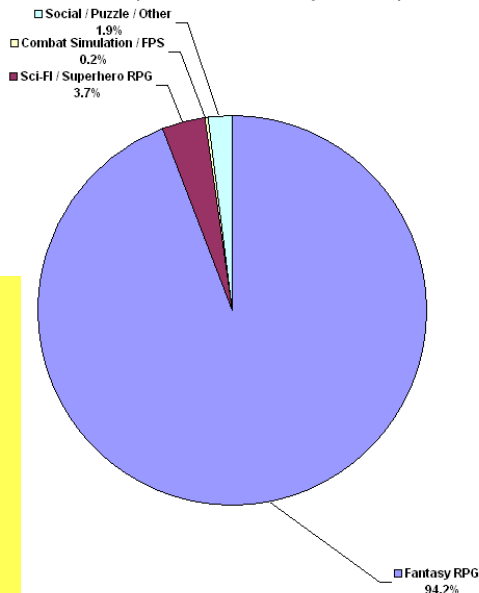


MMORPG

Total MMOG Active Subscriptions



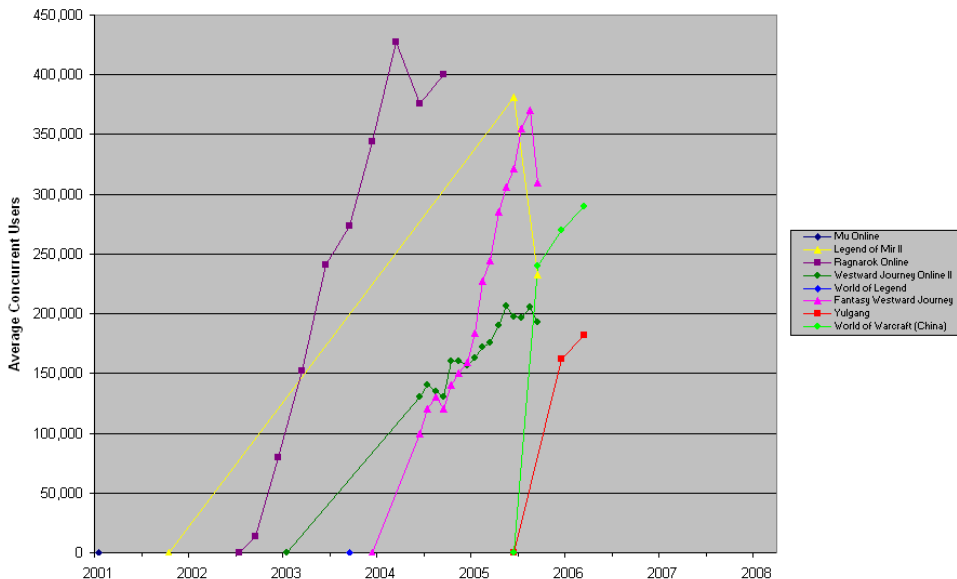
MMOG Subscriptions Market Share By Genre - April 2008



Dále graf rozdělení her, MMOG průmyslu: Drtivých 94,2% zabírají Fantasy RPG. Dalším největším konkurentem jsou až Sci-fi hry - RPG se superhrdiny s 3,7% Dále jsou to společenské hry a ostatní, které zabírají na trhu 1,9%. No a pouhých 0,2% celého trhu zabírají bojové blbosti a střílečky, což je docela zvláštní, když si vezmete, kolik turnajů se u nás v těchto FPS hrách koná a kolik lidí je hraje.



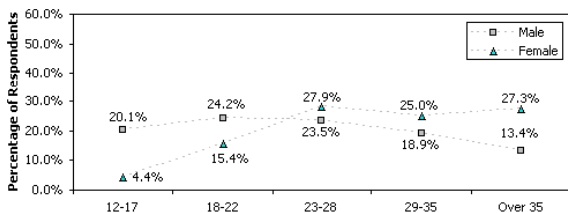
Asian Market - Average Concurrent Users



Graf oblíbenosti na asijském trhu. Mu Online (tečka na začátku roku 2001) je kupodivu v zemích vycházejícího slunce dost nepopulární. Legend of Mir II (Žlutá) si vedla chvíli dobře. No a masivně všechny převálcoval Ragnarok (Fialová) ... škoda že graf nepokračuje až do roku 2008, možná by jsme byli překvapeni. Za zmínku snad stojí World of Warcraft, (světle zelená) , která už zrovna moc nepatří mezi asiaty oblíbené MMORPG.

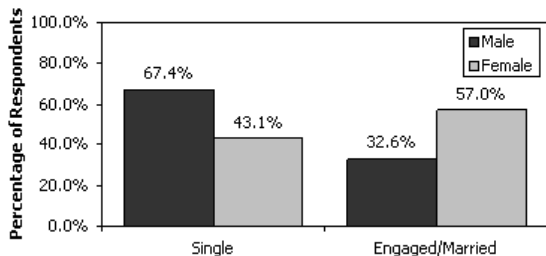
Gender and Age Distribution

N male = 2439, N female = 404



Marital Status

N male = 2384, N female = 442



Další graf uvádí v kolika letech hrají tyto hry ženy a v kolika muži.



A dle tohoto grafu hrají ženy hry více, když jsou zadané/vdané, než za svobodna, z toho vyplývá, že jsou stále zadané, nebo se přestávají postupně partnerovi věnovat a radši hrajou :D

Martin Kostka



Máme po prázdninách, ani jsme se nenadáli. Začíná se ochlazovat, začíná padat listí... holt nám končí léto a ve do výloh obchodů začínají nějací šílenci rvát vánoční výzdobu. Jak je to se žhavými novinkami, které náš Baphík nosí s několikaměsíčním zpožděním? :D

Především se nám na serveru díky nudícím se questmakerům pomalu ale jistě začaly objevovat některé z nejnovějších čepiček. V tomto vydání dokonce recenzujeme v sekci Lady Tanee dvě z nich.

Pro maximální zevláký, kterým už nestačí ani GW ani PvP zprovoznil Kocourek zpátky Capture the Flag mapku.

ÚTÓÓÓK!
Chrocht



Zase tolik se toho za ten měsíc neudálo... Přibyla možnost dohlížet na to kolik kdo zabil potvůrek v guildhuntech, na CP se nám objevil vylepšený výpis itemů (i mimo kafru).

No a začaly se nám na serveru objevovat nová GM, v důsledku toho že nám taťka odesel do důchodu. *sob* ... o tom ale více příště.

Martin Kostka



FASHION-GEARS

Gangster Scarf nový módní výstřelek, aneb čepka co vas rychle přivede na buben (teda aspoň ty normální ne moc majetné :D)

Questik na tuhle čepičku nám udělal Mefist, wah asik neví co s peněží :D a nebo vytuneloval zelinářství :D. Jak už nám bylo napovězeno questik začíná v hospodě v morrocu žádná jiná známá než assassinska tam není. Jen co vejdete k baru uvidíte nějakou nástěnku, proklikáte (ještě ze je to česky :D i necizojazyční znalci mají možnost). Zjistíte že jste posláni do gildy rougu, tam sejdete do druhého patra a pokecáte s Rigorosem, ten vás pošle do Rekenber corporation, která se nachází na severu Lichthalzenu, tam sejdete do 2 patra projdete kolem par uradujících a uvidíte pochodujícího strážce, sinové v cloaku neprojdou budou vyhozeni, ani backslide, sprint, snap, shadow leap

a žádná podobné blbosti vám nepomůžou (dostanete se tam ale listina nebude reagovat). Nebudeme vás připravovat o překvapení a napovíme pouze to, aby jste dlouhou a vytrvale sledovali strážného s trochou logiky a štěstí kolem něj stihnete proběhnout, proklikajte stul dokud se vám v chat okně nezobrazí ze ste si přečetli listinu a můžete se vrátit za Rigorosem. Pokud nemate warpik tak se zas pěkně projdete, pokecáte dostanete fiktivní odměnu a vrátíte se zpět do hospůdky k nástěnce. Ta Vám sdělí, že Kiksni v assassinské gildě shání nějakého šikovného zabijáka.



FASHION-GEARS



Made by Vilem Tell

Tak se tam tedy vydáte, Kiksni Vám poví, že máte najít Gilgameše chlapíka na zabití, který se ale zamaskoval jako golem a popřeje Vám hodně zdaru, při hledání. Půjdete o maku výš a doleva, kde se to jen hemží golemi, Hodně štěstí při hledání!). Až najdete a zabijete Gilgu (nic příjemného) vrátíte do gildy assassinů, oznámíte svůj úspěch, dostanete opět fiktivní odměnu a zase se vrátíte za nástěnkou do morrocu.

Ta Vám sdělí, že jedna babička hledá pomocníka, a že se nachází v Morroc ruins. Tak si opět uděláte malinký výlet. Babičku Sheallu najdete v křoví u jezírka (nvm proč zrovna tam, ale hoši radši se držte zpátky, vzpomeňte si na starou Kropáčkovou z Kameňáku ;)). Mno tak babička Vás požádá o přinesení pár drobností na marmeládu, takže si vyžádá 500x green apple, 500 x apple, 300x apple juice, 10x unripe apple, 5 golden apple a 1x AOA.



Made by Mrs. Kropackova

Mno dle ingrediencí to vypadá, že bude jahodová ;). Mno jinak tyhle maličkosti vás vyjdou hm odhadem pokud nakupujete přes mercha tak cca na 3,3 mega pokud ovšem nemáte AOA schované v kaffě. Jen, aby za to ta marmeláda stála ;). Jen co jí donesete požadované ingredience, nabídně se babička, že vám za odměnu udělá šátek, ale požaduje 10 red scarfu. Až je přinesete uplete Vám gangster scarf. Tahle věcíčka přidává +5 ATK a pokud jí má rouge či stalker na sobě dává šanci na Slyness.

Hunter Hat je další z nových čepiček, která přišla na Reborn ve stejnou chvíli jako Gangster Scarf. Stylově zelená čepka, avšak může ji vyrobit jen archer class. Copak vůbec umí? Kromě toho, že vypadá dobře >.< zvyšuje útok na Brute monstra o 10%, dále fyzický útok na DemiHuman monstra o 5% a přidává LUK +1.



Cactus needle taky není takový problém. Fabřicy a Golden hair je možné huntit společně ve třetím patře v Geffenu.

Questík není zas tak náročný.

Oběháte si pár NPC zabijete pár kondorů a pak malý bonboněk ve formě Gryfona. A ani není zas tak náročný na itemy což jsou bucket hat (1) no kdo má štěstí na slotování může nakoupit neslot u NPC a pak utratí nějaký ten milion při slotování a nebo stráví nějaký ten časek v Biolabu s ostatními patře a bude se přetahovat s ostatními hráči o Removery. Zelená a bílá barva jsou snadno dostupné na trhu za pár tisíc.





FASHION-GEARS

Slotovou saint robu... je možné, že při huntění bucket hat zabijete sem tam nějakého Erenda a budete mi šťastní jako já, že vám padne i ta Sanitka, nebo pokud trávíte čas v byalanu na obeaune a nebo opět utratíte u NPC cca 50k a pak se pokusíte naslotovat není to zas tak drahé jen potřebujete 300 tisíc a 5 steelu.

Dále berety ty padají často v Rachelu pro ty kdo tam tráví opět dosti času a nebo dostupné běžně na trhu. A pak už jen zbyvají Green Lace, buď máte trpělivost a skočíte si na Wormtaily, nebo uděláte par raydric huntu, kde máte jako odměny taming gift sety a nebo si odequipíte své pety ^^.

Takže když to shrnem cenově pro majetné, ale netpělivé se tato čepka vyšplhá na hodnotu kolem 3,8 mega. A pro ty trpělivé a nemajetné chvíli huntění, takže je teď už jen na Vás či se do questíku pustíte a nebo ne. GL při huntění.



Proč sakra všichni musíme čumět na jednu stranu?



Aneta Chromcová



BGM



2ND SUMMER

REBORN FEST

Ve složce, kde máte Ragnarok, najdete složku BGM, označte si pouze skladby - čísla, které chcete (ctrl+levá myš) a zaposlouchejte se do skvělé tématické hudby :) .

- 16- Pomalá melancholická hudba z Labyrinth Forestu
- 17- Skvělé, rytmické a lehce exotické BGMko ze Sunken Ship
- 24- Opuštěné písečné pláně Sogratské pouště
- 26,30- Veselé písničky travnatých polí
- 35,38,42- Underground hudba (orc field, sfinga, glast heim)
- 45- Exotické BGMko skalnatého jihu - Assassinské gildy
- 46- Husí kůži nahánějící song z rozlehlých chodeb ant hellu
- 48- Další zchlazující song z Orc dungeonu
- 50- Pěkný, tématický a hlavně pohodový
- 61- BGMko ledově chladných podzemí hodinové věže
- 65- Mooc pěkná písnička, jedna z typických songů pro hry dálného východu.
- 67- Song rychlejší, než sračka
- 72- Juperos theme
- 74- Gonryun theme
- 78- Další exotický název (visuté lávky pod Umbalou)
- 82- Meeow , meeow, meow meow ^.^ ... už se chytáte ? :D
- 87- Další z krásných songů, rozlehlé opuštěné pláně a doly
- 93- Hugel theme?
- 96- Ice cavern
- 101- Ujetý song, další typický výtvar zemí vycházejícího slunce
- 106- Podzemní komplex, plný žhavé lávy a doupěte tajné organizace.
- 107- Dost zvláštní BGM
- 110- Hřůzu nahánějící hudba z Odínova chrámu
- 111- Nameless ve dne
- 114- Moscovia theme ^.^
- 116- Opuštěný Moscovia field
- 125- Drums of war
- 127- Zvláštní, mystické BGMko



Už cestou domů z Brna jsem přemýšlel co napíšu za recenzi, místo které teď píšu tyto slova. Ano řeknu Vám to na rovinu, přemýšlel jsem tak intenzivně, že jsem usnul a celou cestu se se mnou táhly sny typu: jak fotáku narostou nožičky a já ho hledám po celém vlaku, procházející se druhohorní ještěr mezi sedadly apod. Teď už ani nevím jestli byla realita, když se porouchal vagón ale to je vedlejší. Příště si tu tequilu v takovém stavu dávat nebudu :)



Jelikož to byl můj první sraz, nemůžu objektivně zhodnotit jak to dopadlo a tak zveřejním kladné hodnocení i kritiku.





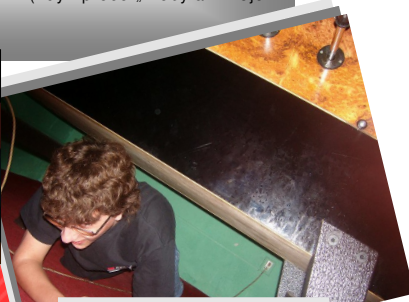
RETURN FEST



Celou dobu jsem potkával lidi, o kterých jsem ani nevěděl, že existují a od myšlenky, že je RO singleplayer s botama jsem upustil (alespoň z části). Nevím jak bych popsal to, že jsem se několikrát válel smíchy po stole... nejspíš tak, že jsem se několikrát válel smíchy po stole. Osobně jsem poznal hned několik super lidí, které bych móóóó rád viděl znovu. Udělali jsme 3 Empty Bottly.



Teď bych se věnoval té kritice: Celou dobu jsem potkával lidi, o kterých jsem nevěděl, že existují :) . Moc lidí mně nepoznávalo, natož pozdravit, což není zrovna příjemné, když vy víte kdo je ten druhý. Většinu nicků jsem zapomněl (s mou sklerózou nic nového). Rozbila se mi vodnice a otec, který zkoumal fotky se mně ptal proč jsem to uklízel :D (když přece „ nebyla “ moje ;))



Přesto všechno byl srazík jedna z nejlepších akcíček, které jsem zažil. (Možná taky proto, že jsem měl na rozdíl od jindy peníze).

Něco jsem zaslechl, že další sraz by měl být na listopad... no uvidíme. 8)





Flin se snažil vyškrábat ze všech sil na lávku, kterou nevědomky rozhoupal, div mu nevypadla pochodeň.

„Klid držím tě“ řekl pomalu Arzach, tahající robustního Flina za košili nahoru a podal svou pochodeň za ním stojícímu Gilmerovi. Lávka se přestala houpat a Arzach se pomalu i se zátěží merchanta zvedal až si klekl.

„Flina, cos přes ty prázdniny žral?“ začal se rozčilovat Arzach.

„Drž hubu a vytáhni mně.“

Pobavená skupinka stojící vzadu jen pozorovala jak se ti dva mají rádi, kvůli úzké lávce jim nemohli jinak pomoci.

„Doprdele ty seš ale tlustý prase.“ Pokračoval Arzach a tahal Flina.

„Ty tupče, jestli mi tu novou košili roztrhneš tak poznáš jak vypadá moje sekera zblízka.“ Sotva to merchant dořekl začaly mu odpadávat knoflíky jeden po druhém.

„Rychle ho chyt' za ruku.“ Vykřikla Annis.

To už ale Arzach nestihl, jen zase skočil na lávku a pozoroval, jak se Flin z košile vysmekl, na poslední chvíli se chytil za dolů visící rukáv hadru, který ještě před chvílí připomínal luxusní kupeckou košili.

„Ty idiote,“ začal zase Flin „Jestli to nepůjde sešít tak ...“

„No tak se pusť ty chytráku, trháš to jen svou vahou.“

...Flin zmlkl.

„Vyhoupnu tě na vedlejší lávku, bude to lepší, než bych tě tahal nahoru. Tak se i stalo a Flin dopadl s cárem košile a sotva hořící pochodní na vzdálenou desku. Druhý kus košile zůstal Arzachovi v ruce, nenápadně si z boty vytáhl dýku a zuřivě rozřezal cár hadru na něco, co by se snad dalo použít jedině s násadou od smetáku.

Za chvíli je doběhl udýchaný Spark, radši se ani neptal co dělá Flin na úplně jiné lávce. Cesta se vlekla a profesorova silueta v dálce se vůbec nepřibližovala...

„O prázdninách jsem se trochu informovala co budeme letos ve škole dělat.“ Přerušila dlouhé ticho Annis.

„A ... měli by jsme několik dnů strávit v Payonských a Albertských lesích, navštívit Payon a nejspíš i východ Sogratské pouště.“ Dokončila acolytka.

„Tak to bude docela zajímavý rok,“ přidal se Gilmer. „Těšíš se na Payon Divo?“

„Jasně, na lukostřelectví jsem trénovala už dost dlouho. Ty bys Gilmere už měl taky přemýšlet o svém zaměření, snad nechceš být celý život novic.“

„Hm“ zabručel tiše Gilmer.

„Nech ho Divo, nemá kam spěchat a pracovat na sobě může i bez přestupu na povolání.“ Zastal se ho Spark

„Vždyť jsem mu jen řekla...“

„Že by se sebou něco měl dělat?“

„Sakra tak jsem to nemyslela, přestaň Sparku.“

„Doprčic to bolí.“ ozvalo se zepředu.

„Co se děje?“ optal se Spark.



LEGENDA O GILMEROVI

„Arzach má něco s nohou, špatně došlápl na propadliště,“ informoval Gilmer o situaci. „Možná ji má zlomenou, Annis potřebujeme tě vepředu.“

Diva se opatrně otočila dozadu, chytily se s Annis za ruce a zaklonily se každá dozadu, aby zabíraly na lávce nejméně místa a pomalu se otáčely.

„Ne, že mně pustíš, rozplácnutá na zemi mezi hromadou Fabre bych nevypadala zrovna hezky.“ zavtipkovala Diva. Po chvíli už byla Annis mezi Divou a Gilmerem. „Mám ti tu udělat stojku nebo něco takového?“

„Ne, jen se nehýbej.“ řekla acolytka a chytila Gilmera kolem pasu, přitiskla se k němu a udělala s ním rychlou otočku kolem své osy, takže se dostala až ke zraněnému Ninjovi. „Příště se radši soustřeďte na cestu,“ řekl Gilmer. „Máme ještě nejméně půlku před sebou.“

„Ono by to šlo lépe kdyby se třeba Annis dala na povolání mouchy, okřídlené nymfy, ďáblice, nebo lesní víly.“ Provokoval Divu dál Spark. „Mohla by tam s náma po jednom odletět.“

Diva zrudla, a otočila se dozadu, protože teď už mezi ní a Sparkem nikdo nebyl a začala vytahovat něco z boční kapsy.

„Tenhle bič mám připravený do budoucna, kdy se ze mě stane skvělá tanečnice. Ale jestli chceš vyzkoušet jak to s ním umím už teď, tak pokračuj.“ Naštvaně zakřičela novicka a praskla s bičem do prostoru. Spark se zastýděl a něco omluvného si zamumlal pod nosem.

Annis zatím šikovně vyléčila Arzachovy rány a pokračovalo se v cestě. Nikdo si ani nevšiml, že na ně Flin nepočkal a klidně si po své cestě pochodoval sám. Zbytek cesty už nikdo ani nepromluvil... „No to vám to teda trvalo bando,“ znuděně vypadlo z Thomase dosud čekajícího v cíli. „Flin už tady se mnou nějakou chvíli je a čekáme jen na vás.“

Arzach měl nějakou sprostou připomínku ale radši jen hodil po merchantovi jeho rozcupovaný zbytek košile.

„Vidím, že všichni došli v pořádku s pochodněmi.“ Nenechal se profesor vyrušit. „To je dobře, neboť vás teď teleportuji do katakomb, každého na jiné místo.“ pokračoval Thomas a odemykal při svém proslovu další z kovových vrat, které byly cílem jejich dnešního dosavadního výkonu.

„Je mi jedno, jestli se nějak dokážete zkontaktovat a najít, ale cílem vaší výpravy je pro vaši úroveň celkem silná příšera, nacházející se uprostřed celého labyrintu. Jinak všechny chodby samozřejmě nejsou prázdné a bezpečné, takže doporučuji opatrnost.“

Vešli přes železnou branku, porostlou mechem do úzké kamenné chodby, Thomas za nimi zamknul a na jednoho po druhém použil fly wing.

Sotva Gilmer procitnul na úplně jiném místě, ležící na zemi, byť chodba vypadala stejně, uslyšel vzdálený ženský křik.



... to be continued :)

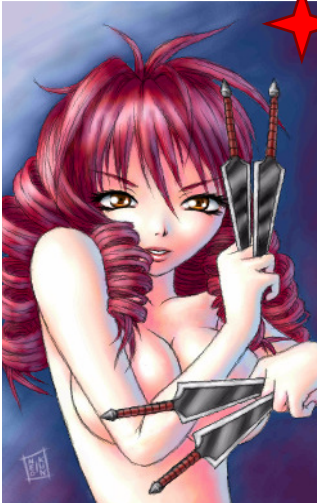


V tomto Baphíkovi Vám představíme pouze 3 povedená dílka a do budoucna se snad můžete těšit na mnohem více.

Mimo to tímto okamžikem vyhlášíme soutěž o hodnotné ceny (v RO), díky toho se vaše kresba může dostat do brzkých vydání a možná i vyhrát.



Napravo Assassin se Sakkatem a maskou. Hodně pěkný a propracovaný náčrtek. Šátek, chrániče a vůbec celý equip je fakt solidní:)



Nalevo vidíme tentokrát lehce svlečenou Emi Isuzu, Vice-presidentku z anime názvem Tenjho Tenge.

Emi to vážně sluší... jen s téma kudličkama ^^



No a zde už máme první výtvar hráče na Rebornu. Obrázek je kreslen bez předlohy a její autorku můžeme znát pod nicky Ageku nebo Ayumi.

Obrázek má jméno Orchid Mist.

Soutěž: Vydáním tohoto Bapha vyhlášíme naše redakce soutěž o nejhezčí anime/manga kresbu roku 2008 v okolí Rebornu.

Podmínky jsou jednoduché: vyhodnocují se dvě kategorie (ruční kresba / PC kresba). Každý soutěžící má možnost poslat dva obrázky (z každé kategorie jeden). Vyhodnocení soutěže bude probíhat kolem 15. listopadu, kdy plánujeme vydání Listopadového vydání Early Bapha.

První cena je 500k tisíc zeny, druhá cena je 5 Ygg. Berry a třetí je 10 Dead Branch. Každý zúčastněný získává vejce Peta (dle umístění). Ceny jsou pro obě kategorie stejné. Autor nejlepšího obrázku získává Blue Hairband.

Obrázky nám pošlejte na mailovou adresu redakce:

early.bapho@seznam.cz



Co ještě (ne)víte, aneb zajímavosti z okolního světa. Nebudeme to s tím Ragnarokem přehánět :)

- Jídlo v konzervách bylo poprvé vyráběno pro vojáky Britského námořnictva v roce 1813. Zajímavé však je, že první otvorák na konzervy spatřil světlo světa až po roce 1870.
- Colgate začal jako první prodávat zubní pastu v tubě. Dříve se prodávala ve sklenicích.
- První tanky vyrobila Británie během 1. světové války. Název TANK byl použit proto, že nic neznamená a Němci tak nemohli poznat, o jaký druh zbraně se jedná.
- Elektrické křeslo vynalezl zubař.
- 40 procent světového denního tisku se tiskne na papír z kanadských lesů.
- První pouliční telefonní automaty nebyly na mince, ale stál vedle nich výběrčí, kterému se platilo. Automaty přijímající peníze se objevily v roce 1899.
- Barbie a Ken jsou pojmenováni po dětech zakladatelů firmy Mattel.
- Ovocné jogurty vymyslela v roce 1933 nedávno zaniklá Radlická mlékárna.
- Taneční droga extáze vznikla jako přípravek na hubnutí na počátku 20. století.
- V roce 1590, za vlády papeže Urbana VII., byl vydán první celosvětový zákaz kouření na veřejných místech.
- První protialkoholní záchytná stanice na světě byla založena v Československu.
- Největší rukopisná kniha světa, tzv. Kodex Giga, pochází z Čech.
- Americké město Lititz v Pensylvánii založili v roce 1756 příslušníci Moravské církve. Město bylo pojmenováno podle hradu Litice v obci Litice nad Orlicí.
- Čtyři kilometry pod antarktickým ledovcem je jezero Vostok staré 35 milionů let.
- Staroměstský orloj byl v 18. století málem sešrotován.
- Vinylové LP (long-playing record) vymyslel Peter Carl Goldmark v roce 1948.
- Thomas Alva Edison je držitelem více než 1300 patentů po celém světě.
- První CD začaly vyrábět japonské a holandské firmy v roce 1979.
- Ledový čaj se poprvé podával během světové výstavy v Saint Louis. Nikdo totiž v létě nechtěl pít horký anglický čaj.
- Udělá-li rozhodčí při japonském zápasu sumo chybu, požádá z účtů o odchod do důchodu.

Petr Najman

Napište nám dopis, nápady, dojmy a vůbec všechno co Vás napadne. Pokud to bude v našich silách, zodpovíme dotazy, uděláme reportáž na přání a uspokojíme veškeré čtenářovy choutky :) .

Pokud by jste dostali chuť občas se o něco podrobněji zajímat a sepsat k tomu pár řádků, podílet se na vzhledu nebo se prostě nějak zapojit do redakce Early Bapha, můžete dostat s trochou štěstí příležitost, napište nám.

TO BE CONTINUED

A je to tady. Říjen, svátek dušiček, jinak také známý jako Halloween a s ním i speciální dvojité vydání Early Bapha!

Můžete se těšit na 28 stran skvělého čtení, včetně článku o Halloweenu, psaného celou redakcí. Hlavní témata budou rovnou dvě a to GameMasteři - článek i o historii Rebornu se dvěma interview a ... a to druhé bude překvapení, máte se každopádně na co těšit. Také nás čeká pokračování komiksu už na celou stránku a slibuju, že tentokrát se už pohneme i v příběhu o Gilmerovi...

Bapho tým



Ehm... ehm... moje krycie meno je Candy Cane a pokúsim sa Vám vyrozprávať príbeh malého dievčatka menom Zlomená Podkova. Keď sa rozhodovala, či bude z nej dobrodruh alebo si nájde trvalé zamestnanie, stretla milého mladíka, ktorý jej si ťúbil, že sa o ňu postará a zaviedol ju do akadémie na základný výcvik... Ale tam ju nechceli vziať, pretože výcvik dopadol katastrofálne. Nakoniec ich ale presvedčila, dostala základné vybavenie a s oným mladíkom, ktorý sa jej ani nepredstavil, vyrazila do sveta za dobrodružstvom... ehm... ako prológ to snáď stačí.

Skutočne má ochrániš pred všetkým? Vieš, ja už od mala mám hroznú smolu... aj čierne mačky mi spreď cesty utekajú, troška mám strach, keď ma nechceli vziať...

Neboj, nič sa ti nestane...

HAHAHAHAHA

HAHAHAHAHA

Help

Help

SMŔŤ?

To je na mňa moc... Sorry, Baby.

NECHÁPEM... EŠTE SOM ANI NEVYTIAHOL STOPKY... HM... TO NEMAL ANI NOVIC RESS?

HM... ČAS VYPRŠAL A SME TU STÁLE SAMY? TO MÁŠ TAKÚ SMOLU, ŽE ŤA ANI RÝCHLA ZDRAVOTNÍCKA POMOC NEZMERCILA NA RADARI? CHŮĎA...

PRETIAHOL SOM ČAKACIU DOBU O PÁR HOĎIN, ALE BOLO MI TEJ MALIČKEJ LÚTO... BUDE TO MAŤ AKO DARČEK K SVIATKU MŔTVÝCH... A VEZMI JU K VÁM, TAM PREŽEJE URČITE DLHŠIE...

ZBLÁZNILA SI SA??? Ta sem nepatří, je to živá bytosť! ŽIVÁ!!!

Hm... v pravidlách sa o tejto situácii nič nepíše... Fajn, ber si ju, ale máš ju na starosti ty a zodpovedáš za ňu vlastnou existenciou!

Urobila si dobrú vec, dāko sa o tú maličku postaráme, neboj.