

1000 hráčů na Dvou ostrovech – Den 2

Tento příběh je překladem anglického videa od ish



1000 Players Simulate Civilization: Rich & Poor

ish • 28M views • 3 months ago

Mapa z dne 1



Obsah

1000 hráčů na Dvou ostrovech – Den 2.....	1
Mapa z dne 1.....	1
Obsah.....	1
2. Druhý Den	2
Ostrov 1: Zrození Císaře.....	2
Ostrov 2: Panika na pobřeží.....	4
Ostrov 2: Další civilizace.....	5
Ostrov 2: Saparata (Saps).....	6
Ostrov 2: Luminara.....	7
Postavy.....	8
Mapa.....	9

2. Druhý Den

Ostrov 1: Zrození Císaře

Když se hráči druhý den znovu přihlásili, nikdo netušil, že právě teď začíná jeden z nejdůležitějších okamžiků celého experimentu. Na Ostrově 1 se totiž mělo zrodit císařství.

Remy the Rat si právě poklidně vedl svůj malý chlebový stánek, když k němu dorazil vyčerpaný hráč jménem **Schpood**:

„Remy, prosím... potřebuju jídlo. Umírám hlady.“

Remy kývl a podal mu pár krajíců: „Jasně, kámo, dej si.“

Schpood: „Jsem tak zvyklý myslet na druhé, že na sebe zapomínám.“



Schpood (čteno špúd)– byl mezi hráči známý pro svou štedrost. Rozdával jídlo, pomáhal slabším, a díky tomu si rychle získal respekt i obdiv. Jenže ne každý mu věřil. Někteří si začali šeptat, že ta jeho „dobrosrdečnost“ je jen způsob, jak získat popularitu a moc.



A pak se všechno změnilo, někdo na **Schpooda** zaútočil. Pokusil se ho zabít. Nikdo přesně neví, kdo to byl, ale útok selhal. **Schpooda** to jenom proslavilo. Z přeživšího se stal hrdina.

Hráči se kolem něj začali shromažďovat, volali jeho jméno a chtěli, aby je vedl.

A tak, na druhý den, se zrodilo nové císařství – **Říše Westhelm**.

V Rozhovoru s **Schpoodem** a **Adminem**:

„Tihle lidé mě udělali císařem!“ prohlásil **Schpood**.

„Tady vznikne naše hlavní město. A postavíme obrovský koloseum!“

„Koloseum? místo, kde lidé bojují... na život a na smrt?“ ptal se **Admin**.

„Přesně tak,“ přikývl **Schpood** s nadšením.

I když obyvatelé **Westhelmu** stále trpěli nedostatkem jídla a surovin, jejich odhodlání bylo neporazitelné.

„Už se mě jednou pokusili zabít,“ říkal **Schpood**, ukazujíc na hlavu svého útočníka, „ale ten... už je mrtvý.“



Dokonce hráč **Unusederas** začal zpívat a hrát na kytaru písně o císaři. Později jich vytvářel stále víc

Po dlouhé době se zdálo, že Ostrov 1 konečně našel naději.

A jeho novým symbolem se stal císař **Schpood**, který přežil nemožné – a proměnil zoufalství ve sjednocení.

Ostrov 1: Odpadlíci

Zatímco císař **Schpood** sjednocoval hráče a stavěl koloseum, Ostrov 1 začínal konečně působit jako opravdová civilizace. Ale ne všichni toužili po moci nebo velkolepých stavbách.

Hned vedle **Westhelmu** si malá skupina hráčů postavila svoji základnu. Měli drobnou komunitu jménem **Nevermore**. Nikdo pořádně nevěděl, co tam dělají.

„Doslova se zabarikádovali,“ říkal jeden ze svědků.

„Nechtějí s námi mluvit. Nechtějí obchodovat. Prostě... nic.“

Z jejich pevnosti bylo slyšet jen občasné šepoty a útržky z nějaké staré básně.

Na jejich zdech prý visel nápis: „Quote the Raven: **Nevermore**.“

Byli to podivíni, možná vizionáři, možná jen lidé, kteří chtěli mít klid.

Ale jedno bylo jisté — **Nevermore** zůstávalo mimo svět, zatímco všude kolem začínala nová éra.

Ostrov 1: Morálka

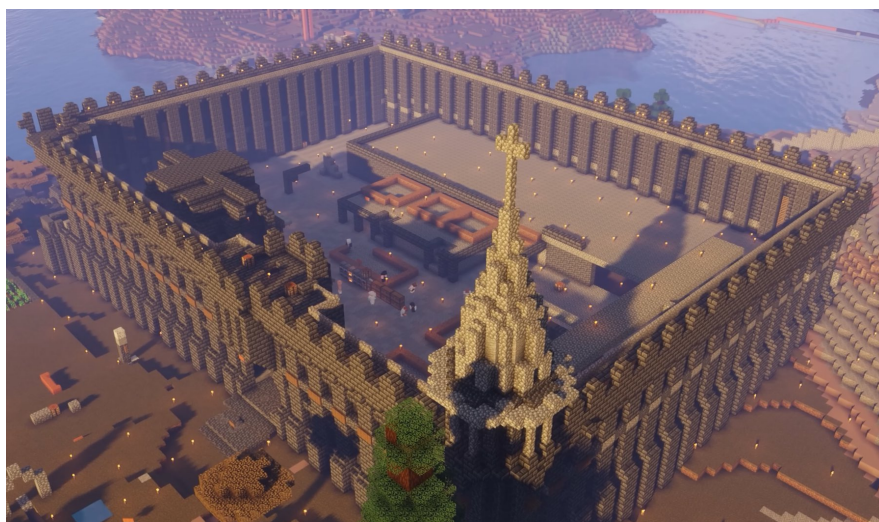
Upřímně řečeno — Obyvatelé Ostrovu 1 měli důvod být naštvaní.

Mnozí z těch, kdo si vybrali Ostrov 1, tajně doufali, že když se konečně dostanou pod zem, objeví tam žíly železa a diamantů.



Jenže místo toho našli jen **nekonečnou vrstvu lávy**, která se rozlévala z sopky a pokrývala téměř celý ostrov. Spousta hráčů v ní zahynula. Ale co bylo horší — ti, co přežili, nezačali být jen zoufalí. Začali být naštvaní. Byli naštvaní hlavně kvůli nespravedlnosti. Oni bojovali o holý život, zatímco se říkalo, že Ostrov 2 je ráj: zelený, bohatý, plný vody a stromů. A tak se mezi lidmi začalo šířit nové přesvědčení: „Ostrov 2 možná má lepší podmínky... ale my jsme lepší lidé.“

Byl to zvláštní druh hrdosti — tvrdý, ironický, možná trochu zoufalý. Umělci na Ostrově 1 začali tvořit propagandistické plakáty. Zdůrazňovaly jejich sílu, odvahu a víru. Věřili, že utrpení je ctnost. Některé z nich byly jen vtipné, jiné už znepokojivě vážné. Dokonce i **Lingulini**, šéf místní mafie, prý nakreslil pár „uměleckých“ děl, které by asi neměly spatřit světlo světa...



Ostrov 1: Lingulíny v nebezpečí!



U sopky proběhl rozhovor s Lingulinim a Adminem:

„Admine, právě jsem přežil atentát!“
„Hráč Legolikes najednou začal po mě útočit!“
„Byl jsem z toho tak vystrašený, že jsem omylem zahodil svůj meč...“
„Musel jsem rychle seběhnout k naší základně!“

Admin na to: „Jak se tomu hodláš postavit?“

Lingulíny: „Vypsal jsem na něj odměnu. Každý člen mafie teď ví, že Legolikes je nepřítel číslo jedna.“

Napětí viselo ve vzduchu, když se najednou z mlhy objevilo několik postav.

„Počkej... kdo to tam jde?“ zeptal se Admin.

„To jsou lidé z **Infernace**,“ vysvětlil Lingulíny. „Naši spojenci.“

Skupina vedená hráčkou jménem **Cynikka** přistoupila k nim.

„Jsem královna **Infernace**,“ prohlásila hrdě. „Jsme národ plamene.“

Naším úkolem je chránit tuto posvátnou horu a zachovat její sílu.

Věříme, že s tebou, **Lingulíny**, dokážeme žít v rovnováze s ohněm.“

Lingulíny přikývl: „Dohodnuto. Když někdo zaútočí na vás, zaútočí i na nás. A kdo se pokusí napadnout nás oba... skončí v lávě.“



„Kdo nás ohrozí, toho odpálíme jak Koopa skořápku!“ (Odkazuje na **Mário**)

Od toho dne se **mafia** a národ **Infernace** stali spojenci. Jejich plán byl jasný:

využít výšku sopky, lávové proudy, vařící vodu a terén jako přirozenou obranu.

Ostrov 2: Panika na pobřeží

Zatímco na Ostrově 1 se schylovalo k nebezpečným spojenectvím, na Ostrově 2 vládla zatím pohoda — alespoň do chvíle, než se na obzoru objevily lodě. Desítky člunů se pomalu blížily ke břehům **Koalice Cass**.

„Do háje, připlouvají k nám!“ vykřikl jeden z hlídek.

„Vypadá to na vojsko **Commonwealthu**!“



Cass vyběhla na hradby, její vlasy vlály ve větru a pohled směřovala k horizontu.

Skutečně, moře bylo plné lodí, které jeli ze směru **Commonwealthu**.

„**Poplach! Všichni do zbraně!**“ zavelela **Cass**.

„**Vyklidit pobřeží, připravit obranu! Nikdo se nesmí dostat na břeh!**“

Na chvíli zavládla panika. Hráči pobírali zbraně, natahovali luky a stavěli zdi z kamene. **Cass** se však snažila zachovat chladnou hlavu — něco jí na tom nesešlo.



A pak se z vody ozval hlas z lodí:

„**Počkejte! Nepřišli jsme bojovat! My se jen ztratili!**“

Na čele lodní flotily stál hráč jménem **3BelowZero**, celý promáčený a mávající rukama.

„**Přisaháme, že nejsme žádní útočníci! Jen jsme hledali místo, kde se usadit!**“ volal zoufale.

Cass si vyměnila pohled s několika vojáky a nakonec kývla.

„**Zadržte útok. Nechte je přistát.**“

Když lodě konečně dorazily ke břehu, z nich vystoupila skupina unavených a zmatených hráčů.

„**Já za to nemůžu,**“ bránil se jeden z nich, „**my jsme jen následovali světlo z pobřeží.**“

„**Jo, světlo, které sem určitě přivolal Admin!**“ obořil se jiný.

Admin, který situaci sledoval z výšky, si jen povzdechl. „**Já v tomhle prsty nemám, přísahám!**“

Nakonec **Cass** vyšla vpřed a zvedla ruce, aby utišila dav:

„**Poslouchejte mě! Ti lidé nejsou naši nepřátelé. Jen hledali nový domov. Není důvod k boji. Všichni zpátky na svá místa, Koalice zůstává v klidu!**“

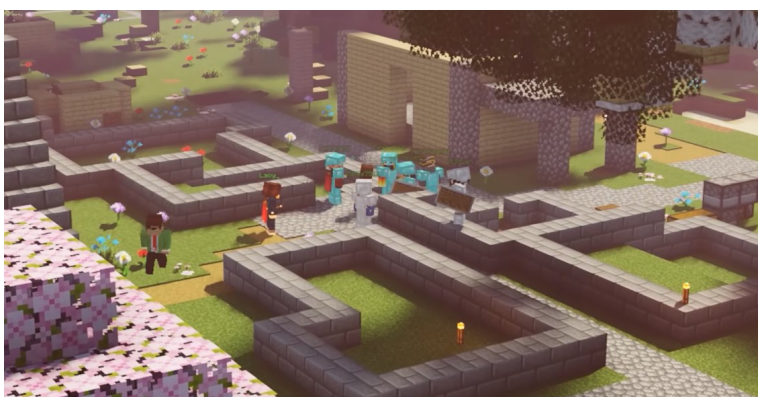
Napětí pomalu opadlo. Migranti se omluvili a po chvíli zase nasedli na lodě, aby pokračovali dál po moři.

Na břehu zůstala **Cass**, která se ještě chvíli dívala za nimi.

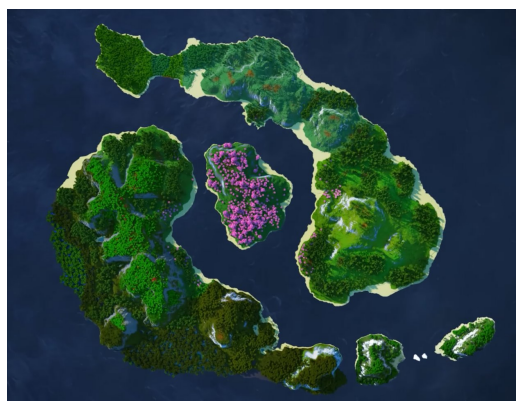
„**Tohle mohlo dopadnout hodně špatně,**“ poznamenal **Admin** tiše.

Cass přikývla: „**Jo... ale dnes jsme zvolili mír.**“

A to se taky počítá.“



Ostrov 2: Další civilizace



Hráči konečně zjistili, že **Ostrov 2 vlastně žádný ostrov není** — ale celé **souostroví**, řetězec menších ostrovů spojených mělčinami a mosty z dřevěných prken.

Na **severním ostrově** se rychle začalo rozrůstat osídlení.

Byla tam úrodná půda, spousta stromů a zvířata na pastvinách. Ideální místo pro civilizaci. Proto se tam usadily hned tři velké skupiny: **Commonwealth**, **Koalice Cass**, a nakonec i **Velké Království Tríkolóry**, kterému vládl panovník jménem **Jophiel**.

Jophiel stál na ochozu své pevnosti z andezitu a ukazoval na prapor vlající nad hradem:
„Červená patří podzemí.“
„Zelená patří planinám.“
„A modrá patří moři,“
„Společně tvoříme Trikolóru.“ řekl hrdě.
„Národ všech vrstev světa.“



Zatímco sever kvetl, **střední ostrov** byl úplně jiný svět. Tam, mezi růžovými stromy sakur, vznikla malá, ale nápadná civilizace jménem **Barbie Land**.

Tuto Civilizaci vedla **Madzvie**. Při pohovoru s **Adminem** řekla:
„Life in plastic! It's fantastic!“
(Odkazuje na film Barbie)



Byla to trochu zvláštní, ale mírumilovná komunita — a jejich město se brzy stalo turistickou atrakcí všech kolemjdoucích.

Ostrov 2: Saparata (Saps)

Naopak jižní ostrov byla jiná písnička. Obrovský, vlhký, plný džunglí, lián a bažin. Zatímco ostatní hráči tam vkročili jen na chvíli a rychle se vrátili zpět, našel se tu jeden člověk.

„**Saps**, co tu staviš?“ se zeptal **Admin**
„Copak to nevidíš?“ odpověděl klidně.
„Tohle je můj rekreační dům.“
Admin se rozhlédl kolem. Nebyly tam žádné židle, žádný nábytek — jen pískovcové pilíře a lesklá podlaha: „Rekreační dům? Vždyť tu nemáš ani místo, kam si sednout!“
Saps se jen pousmál: „Drž koně, kovboji. Ještě to není hotové.“

Byl jedním z mála hráčů, kteří se rozhodli nepřidat k žádné civilizaci. Nechtěl se nechat vtáhnout do politiky, do válek a do nekonečného dramatu, které mezi královstvími vřelo. Raději žil sám, obklopen džunglí, a z dálky pozoroval svět, který se měnil.

Přesto měl přátele — hodně přátel. Jeho nejbližším byl **Fluixon**, druhý velitel skupiny migrantů, kteří se předchozího dne nešťastně připletli ke Koalici **Cass**.

Saps sám působil klidně, skoro jako by se ho chaos světa vůbec netýkal.



Ostrov 2: Luminara



3BelowZero a migranti konečně dorazili na své vytoužené místo úplně na severu ostrovního řetězce. Na první pohled vypadali, jako by byli bezvýznamní — ale brzy se ukázalo, že tahle malá skupina změní celý svět.

Migranti si dali jméno **Luminara**. Viděli se jako „světlo“ Ostrova 2 — vynálezci, stavitelé, lidé, kteří chtějí zlepšit život pro všechny. Když se sešly, jejich vedoucí, **3BelowZero** řekl:

„Jsme požehnaní, že tu můžeme žít. Jsme osvícení. Jsme světlo. Jsme **Luminara**.“

Jejich volba místa nebyla náhoda. **3BelowZero** po prvním dni zkoumal snímky od hráčů z Ostrova 1. Z toho odhadl, kde leží druhý ostrov. Pomocí „souřadnicového“ systému dopočítal že, severní nejvzdálenější bod Ostrova 2 je nejbližší ostrovu 1 a založil **Luminaru**. Cílem byl velký plán: až budou hranice jednou otevřené, postaví mohutný most, který oba ostrovy spojí – gesto důvěry a krok k možnému míru.



Ale nápad mostu neměl jen nadšené podporovatele. Zástupce velitele **Luminary**, **Fluixon**, a pár dalších obyvatel měli obavy. Viděli propagandu a rozhořčení z Ostrova 1 a báli se, že by most mohl být jen snadnou cestou pro invazi.

V rozhovoru s **Fluixonem** a **Adminem**:

Fluixon: „Ten most je špatný nápad. Jít na sever byla chyba. Ostrov 1 nás jednou přepadne, **Luminara** bude první cíl.“

Admin: „A co cíl světového míru?“

Fluixon: „Respektuji cíl našeho vedoucího, ale dělá to špatně. Nemáme se kamarádit s našimi nepřáteli. Musíme se spojit se zbytkem Ostrova 2 a jít proti Ostrovu 1!“

Admin: „A co jestli **3BelowZero** dokončí ten most?“

Fluixon: „V tom případě, Varoval jsem všechny, a když přijde nebezpečí, tak budou vědět, že jsme je varovali.“

A tak **Luminara** stála na prahu rozhodnutí: most jako gesto míru — nebo zákaz vstupu kvůli bezpečnosti? Rozhovor teprve začínal, ale už bylo jasné, že to, co se tady rozhodne, ovlivní celý další vývoj ostrovního světa.

Postavy



– **Schpood** (čteno špůd) – Císař Westhelmu



– **Legolikes** – Atentátník Lingulíniho



– **Cynikka** – Vůdce Infernace



– **Madzvie** – Vůdce Barbielandu



– **3BelowZero** – Vůdce Lumináry



– **Jophiel_** - Vůdce Trikolóry



– **Unusederas** – Nejlepší Hudebník v Westhelmu

Mapa



Civilizace v druhém dnu

Z ostrovu 1 zbylo 428 hráčů

Z ostrovu 2 zbylo 493 hráčů

Zbylo 921 hráčů z původních 1000 hráčů

Civilizace:

Ostrov 1: Lingulini Mafie, Westhelm,

Nevermore, Invernace

Ostrov 2: Koalice Cass, Commonwealth,

Trikolóra, Barbieland, Luminara