

# PLAYBIŠÍK

mangazín životního stylu

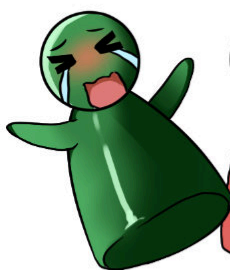
#047: Akicon2023

Kdo si hraje, **nezlobí!**

HRAVÁ PŘÍLOHA  
UVNITŘ:

**DOMINO,  
NEZLOB SE!**

Zábavná desková  
hra pro celou  
rodinu!



**VESELÉ  
OBRÁZKOVÉ  
PŘÍBĚHY  
WOLF BERY &  
LIONEL KORZÁR:  
IDEÁLNÍ WAIFU  
LYGAST: KOLOBĚH  
TAIFU NO ME: UFC295  
ZUZANA MATYSOVÁ:  
BOJ S ČASEM**

**DARKSENA:  
SWITCHED LIVES  
ROZHOVOR  
&  
PLAKÁT**



# DarkSena

## ROZHOVOR NEJEN O PROHOZENÝCH ŽIVOTECH

*DarkSena je stálící české mangy, kterou si pamětníci vybaví již ze stránek prvního sborníku Vějíř. Můžete ji najít v Artist Alley mnoha conů nebo skrze její webovou Switched Lives. Jak se takový webový komiks vaří a jak se vlastně dostala ke své tvorbě, nám prozradila v exklusivním interview!*

### Kdy jsi vlastně začala s kresbou?

Kreslení mě bavilo už jako malou holku, kdy jsem škrábala skicy na volné listy v sešitech. Později si jakéhosi talentu všimli i moji rodiče, kteří mě pak poslali na uměleckou školu, kde jsem si uvědomila, že to je něco, čemu se toužím věnovat do konce života.

**Jakožto opravdu zkušená kreslířka komiksů (účastnila se již prvního vydání Vějíře), kdy jsi s komiksy začala a čím tě tahle forma zaujala?**

Od střední školy jsem četla aktivně japonské manga komiksy a velmi mě zaujaly, takže jsem si to chtěla taky ozkoušet. Podílela jsem se jako host a autor převážně na anthologiích a dódžinech v zahraničí a to od roku 2008, takže těsně předtím, než jsem se zapojila do projektu Vějíř.

**Tvůj styl je nádherný, velmi originální a na první pohled poznatelný! Jak se vyvinul / co ho inspirovalo?**

Děkuji za kompliment :). Umělecký styl se vyvíjí díky vnějším vlivům a i tím, co zrovna člověk v daném momentě má rád a o co se zajímá. První komentář typu, že mám velmi unikátní styl, přišel kolem roku 2010. Do té doby jsem vůbec nevnímala, že se můj umělecký podpis posunul trochu jiným směrem.

**Jak vidíš soubor digitální kresba vs. tradiční kresba? Které médium je tvoje preferované a proč?**

Jsme v digitální éře, takže většina umělců pomalu opouští anebo už kompletně konvertovala k digitální tvorbě. Já jsem ještě velmi oldschoool kreslířka, takže preferuji tradiční médium, které využívám maximálně, nicméně si troufám tvrdit, že umělci by měli být versatilní, tudíž by měli ovládat oboje média na stejné úrovni.

**Na začátku tohoto roku jsi začala vydávat svůj komiks Switched Lives, můžeš ho představit čtenářům, kteří o něm třeba zatím nevědí?**

*Switched Lives* je žánrově Boys Love příběh o dvou kompletně odlišných postavách, které žili tzv. život toho druhého. RH měl velmi traumatické a komplikované dětství, psychické šrámy si nesl do dospělého života, kdy hledal lásku v náručí náhodných žen. Pitky, radovánky a noční život byla jeho doména. Sid vyrůstal jako milovaný jedináček perfeccionistické matky. Po krásném dětství nastal nátlak na založení rodiny a splnění matčiny snu. Obě jejich linky se jednu noc protnuly.

**Switched Lives je poměrně realistické drama, z čeho příběh vychází? Kde čerpáš inspiraci?**

Já sama jsem měla velmi komplikované dětství, takže část svých zážitků jsem přenesla do prvního hlavního charakteru. První nástřel příběhu vznikl někdy v roce 2019. Toužila jsem udělat příběh o dvou lidech, co mají úplně jiný život, ale zároveň hodně společného.

**Děláš pro svůj komiks kresbu i scénář – která z těchto částí tvorby je pro tebe zábavější?**

Určitě realizace. Jako kreslířku mě baví udělat z myšlenky a představ něco hmatatelného. Mám strašně moc představ, ale jen velmi limitovaný počet se dostane přímo na papír :).

**Jak velkou část příběhu Switched Lives máš již promyšlenou dopředu a kolik příběhu vzniká přímo při tvorbě?**

Příběh *Switched Lives* jsem měla v hlavě akumulovaný v roce 2022, kdy jsem v létě stejného roku začala kreslit kapitolu první „*Story of RH*“. Předem jsem měla promyšlenou celou první sezónu, kterou právě dokončuji a která obsahuje celkem 32 kapitol.

**Jak probíhá tvorba jedné kapitoly Switched Lives? Co všechno se musí stát, než je kapitola úspěšně vydaná?**

Jelikož mám celý příběh již více či méně shrnutý v hlavě, tak nad kapitolou vždy probíhá brainstorming – jak nejlépe kapitolu rozpanelovat, aby to mělo hlavu a patu, ale zároveň aby člověk obsáhl celou konkrétní myšlenku. Pak přijde realizace – finální rozvržení panelů se skicou, co a kde bude, kde budou bubliny, jak velké a kolik textu musí pojmout, pak linky, stínování a finále. Jelikož jsem stará škola, tak je můj komiks dělán tradičně, tudíž musím stránky oskenovat, olinkovat, vyretušovat, doladit odstíny, nalít text, vše zkontrolovat a hotovo, může se poslat na web.

**Jak se změnil tvůj proces tvorby od prvního Vějíře do posledního dílu Switched Lives?**



Když jsem začala s komiksem typu manga, tak jsem samozřejmě vůbec nevěděla do čeho se řítm, takže to podle toho taky vypadalo :). Za celé ty roky jsem naakumulovala znalosti, takže proces se dosti zrychlil a už nikde netápu jako dřívě. Navíc, když člověk pravidelně vydává každých čtrnáct dní, tak si jaksí zvykne na tu svoji denní rutinu.

### Co se ukázalo jako největší úskalí při tvorbě pravidelně vycházejícího komiksu?

Asi udržet si dobré mentální zdraví. Jako čtenáři si možná neuvědomují, kolik hodin denně musí kreslíři strávit nad stránkami, které si pak posléze přečtou za pět minut. Celý ten proces je velmi mentálně náročný a vysilující navíc, když si chcete udržet co nejlepší kvalitu kapitol.

### Protože jsi tvořila jak klasický komiks i webkomiks, jaký vidíš rozdíl v jejich tvorbě?

Webkomiks je jednodušší na přípravu, protože když tvořím ve vertical stroll, tak jde jeden panel za druhým a tak moc nemusím přemýšlet nad tím, jak co nejlépe panely rozvrhnout na stránku, aby to dávalo smysl.

### Přemýšlela jsi o tom, že bys *Switched Lives* eventuelně vydala knižně?

Ta idea tam vždy bude, ale momentálně nemám dost velký drive na to jej vydat v knižní podobě. Možná někdy v budoucnosti tu potřebu mít budu.

### Komunikuješ se svými čtenáři? Měli jste nějaké zábavné interakce?

Ano, snažím se odpovídat na zajímavé komentáře od čtenářů. Párkrát se mi stalo, že jsem se od srdce zasmála, co lidi dokážou vtípného napsat i v té nejvíce emočně hutné kapitole.

### Co kreslíš nejraději, co nejmíň ráda a co nejpodivnějšího jsi doposud nakreslila?

Nejradši mám záhyby na oblečení a celkové detaily tu i tam. Nejméně mám ráda kreslení budov a interiérů. Nejpodivnějšího mě celkem nic nenapadá, protože za tu řádku let, co už kreslím, mně asi nepřijde už skoro nic divně :).

### Kde tě mohou čtenáři najít a na jaké svoje projekty bys je nalákala?

*Switched Lives* je zadarmo k přečtení na platformě Webtoon a Tapas. Pravidelně přidávám nové ilustrace na Instagram a DeviantART.

Mám dva projekty *Frozen Lily* a *Astray Soul*, které jsou na stole a říkají si o realizaci. *Frozen Lily* je volně pokračování příběhu z *Vějíře* 2010, kde byl prequel obou protagonistů. *Astray Soul* bych toužila vydat jednou knižně. Jedná se o fantasmagorii, která existuje v mé hlavě už od roku 2009, ale ještě nemám úplně dotazený příběh.

Pro Playbišik vyzvidala **Etuta**



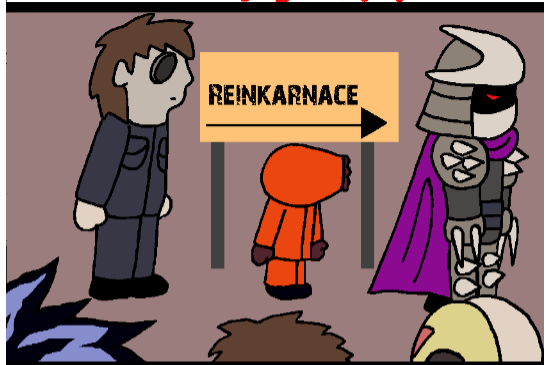
DarkSenu můžete sledovat na:  
Instagram: @darksena\_draw  
Switched Lives najdete na  
Tapas | Webtoon



# ideální waifu



# KOLOBĚH

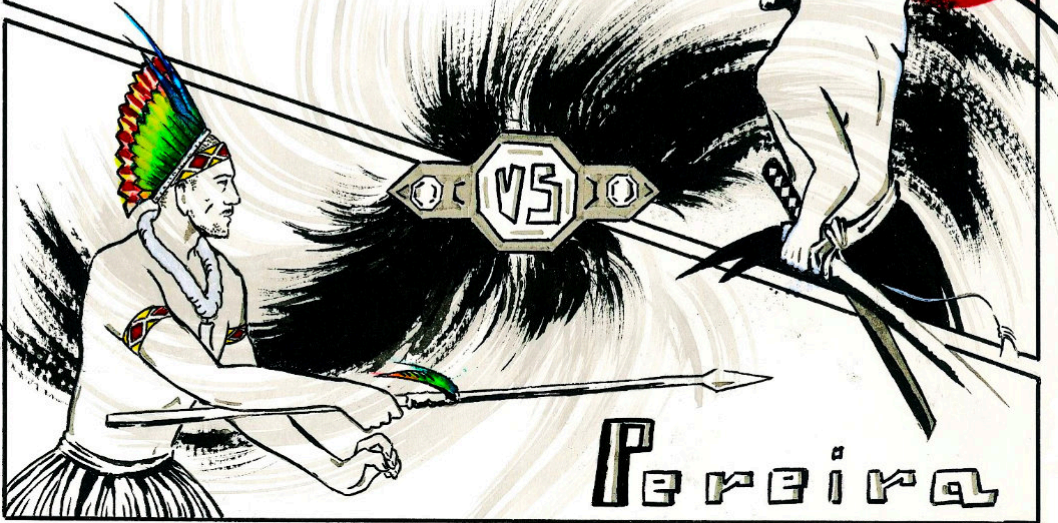


# UFC 295

Taijū No Me



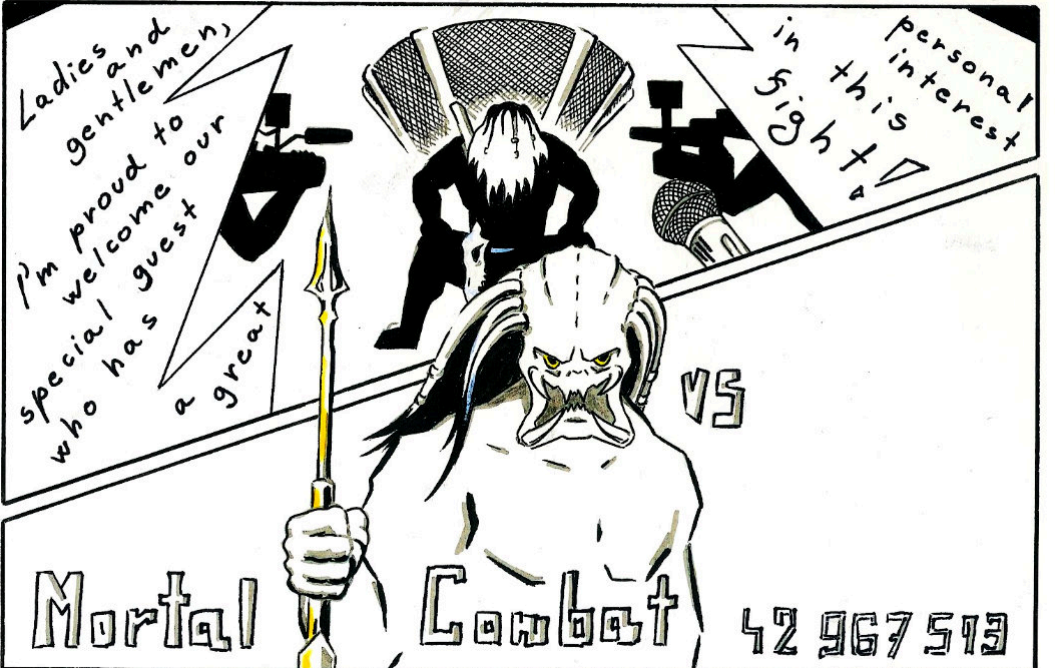
## Procházka



## Pereira

Ladies and gentlemen,  
I'm proud to  
welcome to  
special guest  
who has  
a great

personal  
interest  
in this  
fight



## Mortal

## Combat

42 967 513

# 3x RENAI RELOADED



V letošní soutěži ve tvorbě vizuálních novel (<https://akicon.cz/souteze/renai/>) se šlo 8 různorodých týmů. Týmy větší, menší či sólisti. Tvůrci zkušení i nováčci na poli interaktivního storytellingu. Položili jsme jim tři jednoduché otázky:

1. Co bylo inspirací pro vaši hru?
2. Jaká byla největší úskalí, na která jste při tvorbě hry narazili?
3. Na co jste ve své hře nejvíce hrdi / co se vám nejvíce povedlo?



## **Painappuru Project CROWN!: Girlfriend Guide**

1. Původně jsem chtěla na soutěž udělat jinou vizuální novelu, ale kvůli časovému omezení jsem zvolila námět, který mě ležel v šuplíku! Původně byla Girlfriend Guide vizuální novela – fanfikce na hru Fire Emblem Three Houses. Pro účely soutěže jsem se ale rozhodla, že z toho udělám originální hru s originálními postavami. Ano, fanoušci hry možná poznají, o které postavy se původně jednalo, ale rozhodně to nejsou kopie. S tím souvisí i to, že scénář a dialogy vlastně nakonec psala Ayuwi, která Fire Emblem nikdy nehrála. A jsem za to moc vděčná, protože postavám vdechla nový život. Protože je hra celá vizuálně laděná do osmdesátek / devadesátek (i když samotný příběh se odehrává v současnosti), rozhodla se Ayuwi při psaní postav inspirovat seriálovými archetypy postav té doby. Do „sexbomby“ Samantha dala například hodně z Casey (postava Pamelý Anderson z Pobřeží

hlídky), do nejlepších přátel hlavního hrdiny, Vince a Astrid, zase Estelle a Beu z Golden Girls. Samotný Scott, jakožto egoistický hlavní hrdina, čerpá z Hříšného tance. Romantické lince se skrytými pocity chtěla dát atmosféru ze Šestnácti svíček a humor se inspiroval jejím oblíbeným filmem Cesta do Ameriky.

2. Největším úskalím se ukázalo vyhoření po nekonečných přípravách na letošní Animefest. Měla jsem tam s Etutou přednášku o vizuálních novelách, na konci které jsme oznámili tuto akiconi soutěž! Předchozí půlrok jsem kreslila komiks do Vějíře a opravovala starou VN hru, kterou jsme vytvořily s Etu, Maido Manii, abychom ji mohly spolu s přednáškou znovu ukázat světu. A ačkoliv jsem si říkala, že musím začít hned plánovat svůj příspěvek do soutěže na Akicon, po Animefestu jsem padla za vlast a na Girlfriend Guide pracovala jen velmi pomalu. Zahodila jsem plány na větší hru, vytáhla tento námět a pomaličku ho začala přepracovávat. Nakreslila jsem nové designy postavám a vymyslela celý vzhled hry. Pak ale došlo na psaní scénáře... a práce se nějak zastavila. Psala jsem tak dvě věty za večer a tímto tempem bych hru nikdy nedokončila. Jelikož měla Etu vlastní nápad a vlastní hru, nemohla jsem být v týmu s ní a dlouho jsem si myslela, že to musím zvládnout sama. Nakonec se to ale ukázalo jako výhoda! Během léta jsem se viděla s Ayuwi a napadlo mě, že bych mohla o pomoc s dialogy říct jí, jakožto zkušené autorce fanfikcí. A jen díky tomu mohla vzniknout tato hra, na kterou jsem já i Ayuwi pyšná.

3. Nejvíc jsem asi pyšná na celkový „vibe“ hry. Věnovala jsem hodně času tomu, abych dala filtry na všechny pozadí i postavy. Abych se vlastně i při kresbě snažila napodobit styl mých oblíbených anime té doby jako Neon Genesis Evangelion nebo Sailor Moon. I styl zobrazování dialogů je stylizován do titulků ve žluté barvě. Jako přechody jsem použila zrnící obrazovku a i hudbu jsem zvolila takovou, aby evokovala nostalgii. Poslední týden před odevzdáním jsem se i přemohla a nakreslila snad 10 nebo 11 CG – tzv. Computer Graphics, jak japonci označují obrázky přes celou obrazovku ve vizuálních novelách. Přijdou mi jako hlavní odměna při hraní vizuálních novel a mám ráda, když může být člověk spokojený, že má odemčenou celou galerii.



### ATP Projects: Gokigen na Schmetterlinge

1. Vždy, keď moje deti začnú leto resp. letné prázdniny, atmosféra sa tak tak trochu preniesla aj na mňa. Človek potom nielen prežíva tú dobu z iného pohľadu, ale aj robí všetko pre to, aby to bol pre nich podobne bezstarostný a šťastný čas, ako ho mal sám. Navyše som už dlhšie nenapísal veľmi jednoduchú romantickú story. Naša hra je preto spojením týchto dvoch prvkov.
2. Našťastie sme nemali žiadne skutočné problémy, preto môžem asi len spomenúť, že keď bolo treba spraviť dodatočné fotografie tak, aby zapadali do existujúcich, často bolo nutné dobre načasovať výlet (počasie, čas kvôli tieňom, etc.). Raz sa stalo, že som musel dlhšie čakať na mieste, kým odíde oblak, aby som mohol spraviť použiteľné fotografie. Ale inak sa naozaj na nič nedalo sťažovať.
3. Asi nekomplikovanosť príbehu a letná atmosféra hry.



### Silly Dino: Gorgon's Wish

1. Zkreslení faktů, ohybání morality vlastní lidskou touhou. Při psaní se nám velkou inspirací stala píseň Veridis Quo od Daft Punku.
2. Velikost projektu a dvojjazýčnost. Nezkušeně jsme si toho prostě navymýšleli víc, než bylo v našich schopnostech. Určitě dobré ponaučení pro příště (jestli nějaké příště bude).
3. My jsme hlavně rádi, že jsme to dotáhli do konce.

Ale velkou radost jsme nakonec měli z designu postav a jejich rozmanitosti; každá se stala něčím oblíbencem a ani my jako tým se nemůžeme shodnout jednohlasně, koho máme nejraději. A tak to asi má být.



### tým Kotata: Low Poly Otome

1. Chtěl jsem použít AI obrázky tak, aby byly integrální součástí děje.
2. Neorganizovanost a přílišná očekávání hlavního scenáristy a programátora. Měl bych to vědět – jsem oni v jedné osobě.
3. Několik lidí naše hra pobavila. To nám osobně stačí.



### Painappuru Project SEED: (I See) Nothing

1. Konkrétní inspiraci asi neurčím, možná v některých částech smířování s traumatem z hraní *Saya No Uta* také jsem si chtěla zkusit vytvořit něco jiného než romantickou komedii.
2. Klasicky nedostatek času a mezery ve scénaristických schopnostech. Plánovala jsem ještě romantickou příběhovou linku s doktorkou, kterou jsem bohužel nezvládla uspokojivě napsat.
3. Mrzí mě, že jsem nestihla vytvořit opening a nezkusila si napsat vlastní hudbu. Hrdá jsem třeba na to, že tolik hráčů pochopilo metaforu příběhu, ale nejvíc mě potěšilo, že se nám v soutěži sešlo tolik super her!



### Emil „Moti“ Gašparec: Poslední přísada

1. Nápad na Poslední přísadu vznikl hlavně z limitací, co jsem si sám stanovil.
  - Potřeboval jsem nápad, který zvládnu dokončit za měsíc a sólo.
  - Chtěl jsem použít AI smysluplným a efektivním způsobem.
  - Také jsem chtěl volby ve hře něčím obzvláštnit a použít měnu, se kterou by hráč pracoval. Když jsem hledal téma, jeden z kandidátů byla první scéna hry. Šílený vědec a jeho poskok stojí nad hrncem. Ještě jsem nevěděl, kdo je Kruton a co ho čeká. Ani kam všude ho to může zavést. Všiml jsem si ale, že pokaždé, když jsem se k tomuto nápadu vrátil, začaly mě svrbět prsty touhou to prozkoumat.
2. Udělal jsem stejnou chybu jako v minulosti. Omezený vizuál jsem chtěl vykompenzovat animacemi a kvantitou. Zkusil jsem testovně jednu scénu a vše vypadalo zvládnutelně! Udělat to samé pro naprosto každý řádek textu udělalo samotné psaní dialogů tou nejlépeší částí.
3. Že každý průchod hrou je extrémně odlišný a ve hře není jediná volba, která by neměla vliv. Nemůžu se nabažit toho, když vidím dva lidi si povídat o jejich zkušenostech. Začnou ze stejného bodu, ale po chvíli jeden mluví o koze a druhý o voze, jak kdyby každý z nich hrál něco úplně odlišného.

## RENAI RELOADED

### beseda s autory

Osm statečných týmů připravilo osm her do letošní soutěže vizuálních novell! Chcete vědět, jak tvorba her probíhala? Jak měly hry na začátku vypadat a co z nich nakonec vzešlo? Špeky ze zákulisi? Máte na autory zvědavý dotaz, který nezapadl v tomto rozhovoru?

Přijďte s námi besedovat!

**Malý sál, sobota 28. října 14:00–15:00**  
**Akicon 2023**



### denzil: Případ v Idalumu

1. Tak hlavní inspirace byly detektivky od Raymonda Chandlera. A pak cyberpunk žánr a Cyberpunk 2077 hra.
2. Až na časový limit, kvůli kterému jsem některé věci jako třeba hudbu vůbec nestihl, byl pro mě největší problém rozepsat se po letech, kdy jsem nic moc nevytvořil. Pak už to překvapivě šlo bez větších zádrhelů, i když jsem hodně musel vybírat, čemu se věnovat a co vynechat. A že toho bylo... Snad časem do verze 2.
3. Můj jediný cíl byl stihnout to a to se podařilo. Co mě docela překvapilo bylo, kolik se toho dá udělat jenom se zvuky. Na hudbu nezbyl čas a nakonec to tak asi bylo líp, protože zvuky příběh doplnily velice dobře a zrovna k tomuhle světu se hodily možná víc než hudba.



### Nantoka Narusó: SemiFantasy III: Duch draka

1. Inspirací mi bylo devadesátkové fantasy, dračák a mé pubertální já, které pídžejovalo a tvořilo praštěné textové adventury.
2. Původně jsem chtěl AI generované obrázky použít jen jako pracovní grafiku, ale neodhadl jsem rozsah grafických prací, ilustrátorka Ella nestihala a nakonec jsem musel z dočasných AI artů udělat finální grafiku.
3. Dokončil jsem hru po 25 letech! Ale jsem rád, že jsem ji vytvořil až teď, myslím, že je to lepší, milejší a vtipnější hra, než by byla před čtvrt stoletím.



# DOMINO, NEZLOB SE!

desková hra pro celou rodinu (2–4 hráče).

**Subiči se snaží dostat k Domině po cestě, kterou zároveň tvoří. Kdo dorazí k Domině jako první, dostane od Dominy odměnu. Kdo se opozdí, bude potrestán! A tudíž vyhrává každý!**

Hra obsahuje:

21 domino kostek (dále „domino“) • 4 figurky subiků (dále „subik“) • 1 figurka Dominy (dále „Domina“)

## Příprava hry:

- Zamíchejte domina a položte je na stůl lícem dolů.
- Jedno domino otočte a dejte doprostřed stolu. To je startovní domino.
- Každý hráč si vezme do ruky tři domina (tak, aby je neviděli soupeři).
- Hráči si určí, kdo začíná.
- Začínající hráč přiloží první domino. Přiložené domino určí směr cesty – ta směřuje od startovacího domina a pokračuje k prvnímu přiloženému dominu. Vzdálenější pole přiloženého domina se stává cílem, na který se postaví Domina. Za startovací domino ze strany, kde nebyl přiloženo první domino, si hráči postaví svoje subiky. Od této chvíle je pole na této polovině domina startovním polem (start). Pokud nemůže začínající hráč přiložit domino, jeho tah propadá a začíná následující hráč.

## Pravidla:

- Každý hráč ovládá jednoho subika.
- Kostky domina vytvoří cestu, v jejímž cíli se nachází Domina.
- Kostka domina se skládá ze dvou polí cesty.
- Kostky domina se mohou přikládat jen stejnými znaky na polích k sobě.
- Kostky domina lze přikládat pouze na konec cesty, nebo za start cesty, nikdy ne na bok cesty (větvení je zakázáno).
- Tah hráče se skládá z přiložení (či nepřiložení) domina k cestě a posunu subika.
- Kolo hry znamená, že svůj tah provedou všichni hráči.
- Pokud hráč přiloží své první domino k cestě, nasadí svého subika na start (první pole cesty), nebo na další volné pole (pokud je pole start obsazené jiným subikem). V tomto kole pak již se subikem nepostupuje.
- Hráč může přiložit dvě domina naráz, pokud ta na sebe navazují a pokud má nasazeného svého subika na cestě.
- Po přiložení kostky/kostek se Domina posouvá na poslední pole na cestě.
- Poté, co své subiky na dráhu nasadí všichni hráči, lze přikládat kostky i zezadu, ke startovnímu poli trasy. Hráč se stále pohybuje dopředu k Domině (která svou pozici po přiložení kostek zezadu nemění).
- Na konci každého tahu hráče se figurka hráče pohne o:
  - 1 pole**, pokud nepřiloží **žádné** domino
  - 2 pole**, pokud přiloží **1 domino**
  - 4 pole**, pokud přiloží **2 domina najednou**
- Pole obsazené jiným hráčem se do počtu polí nepočítá (hráč ho přeskočí). Figurky subiků se navzájem nevyhazují.
- Pokud má hráč na konci tahu méně než tři domina v ruce, vezme si jedno domino ze stolu.
- Pokud hráč nepřiložil domino z ruky (ve které má tři domina), může si ho vyměnit za jiné domino otočené lícem dolů tak, že jedno domino z ruky vrátí též otočen lícem dolů.

## Konec hry:

- Jeden z hráčů dojde do cíle k Domině a stává se vítězem! (Svým tahem se přemístí na poslední pole cesty. Toto pole nesmí přeskočit, protože by vypadl z cesty a hra by pro něj skončila.)
- Všechny domina ze stolu jsou rozebrána a žádný z hráčů již nemůže nebo nechce během jednoho kola přiložit domino. Pak vítězí hráč nejbližší Domině.

Autoři: **DanQ, Leontin, Lionel Korzár, Etuta** • Grafika: **DanQ** • Art: **Etuta**  
Konzultace pravidel: **Pecka, JacomoDeVre**

**Přejeme příjemnou zábavu!**

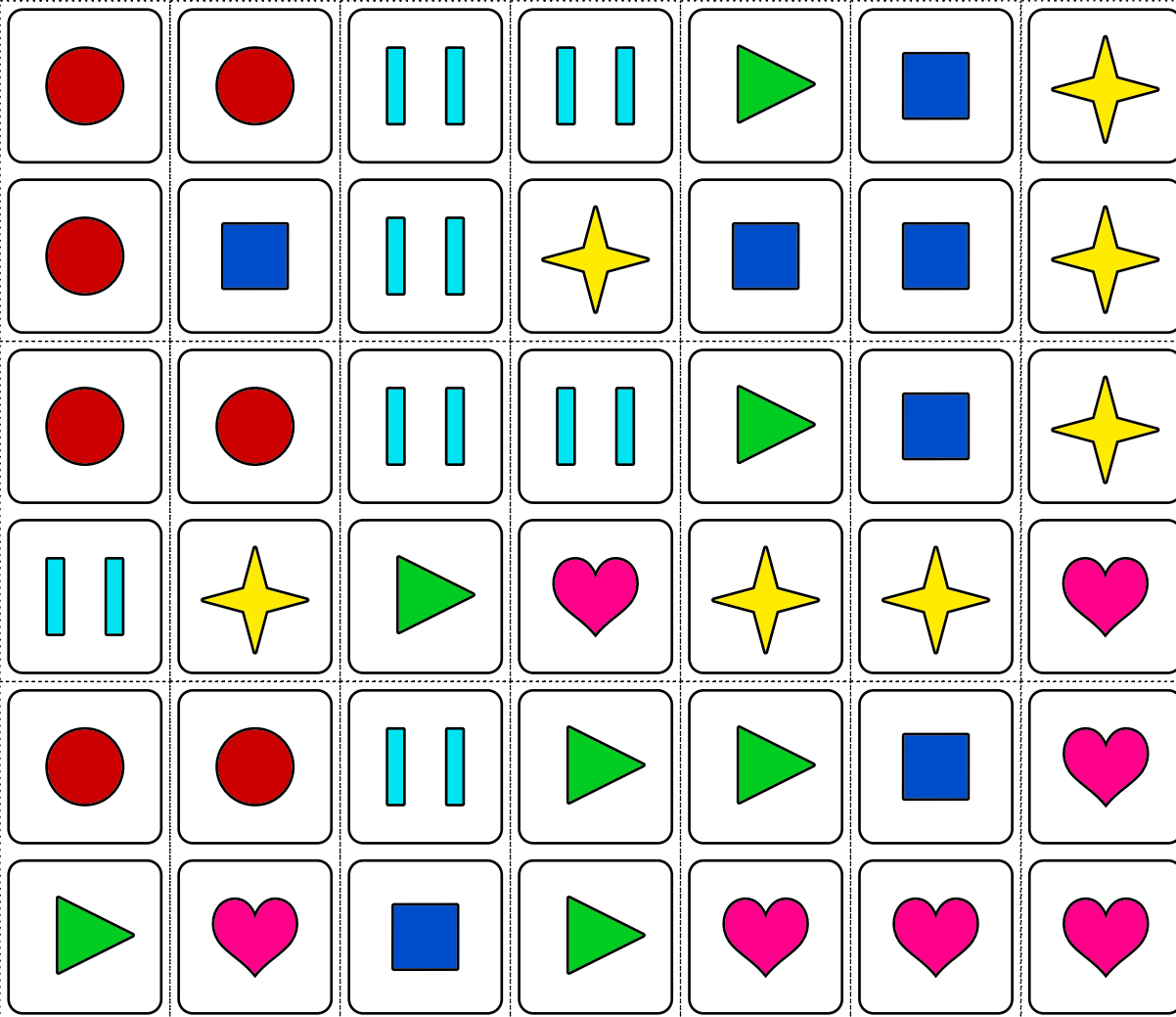
## Návod na výrobu:

Vytiskněte si přílohu, podlepte silným kartonem dle potřeby, domino kostky a figurky vystříhnete a můžete začít hrát!

Navštivte hru na:  
[danq.itch.io/](http://danq.itch.io/)  
[domino-nezlob-se](http://domino-nezlob-se)



# DOMINO, NEZLOB SE!



DOMINA



Subík#1



Subík#2



Subík#3

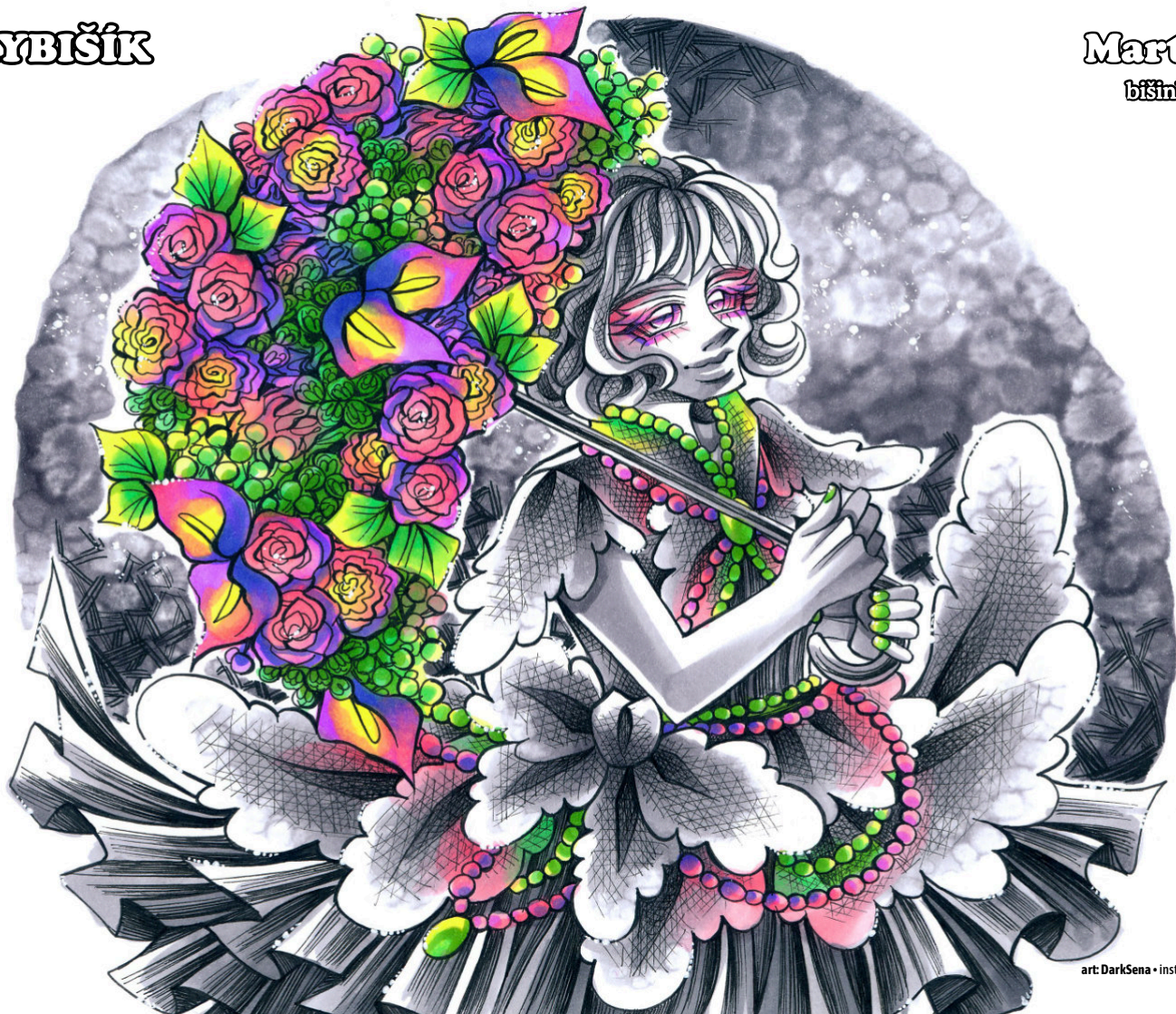


Subík#4

PLAYBIŠÍK

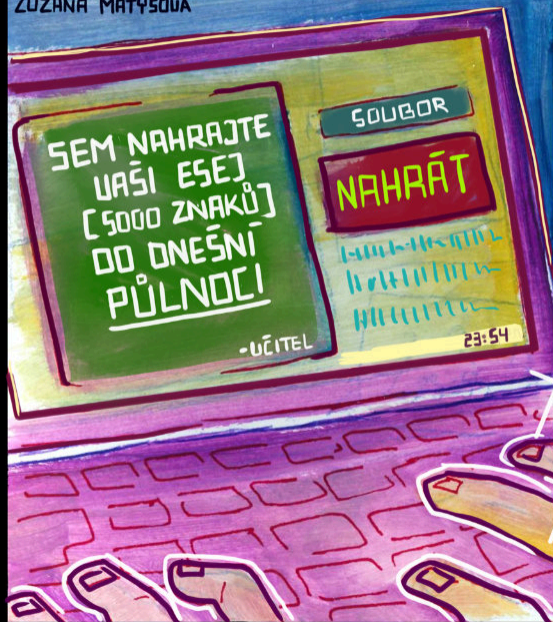
Martinka

bišinka měsíce



# BOJ S ČASEM

ZUZANA MATYSOŤA



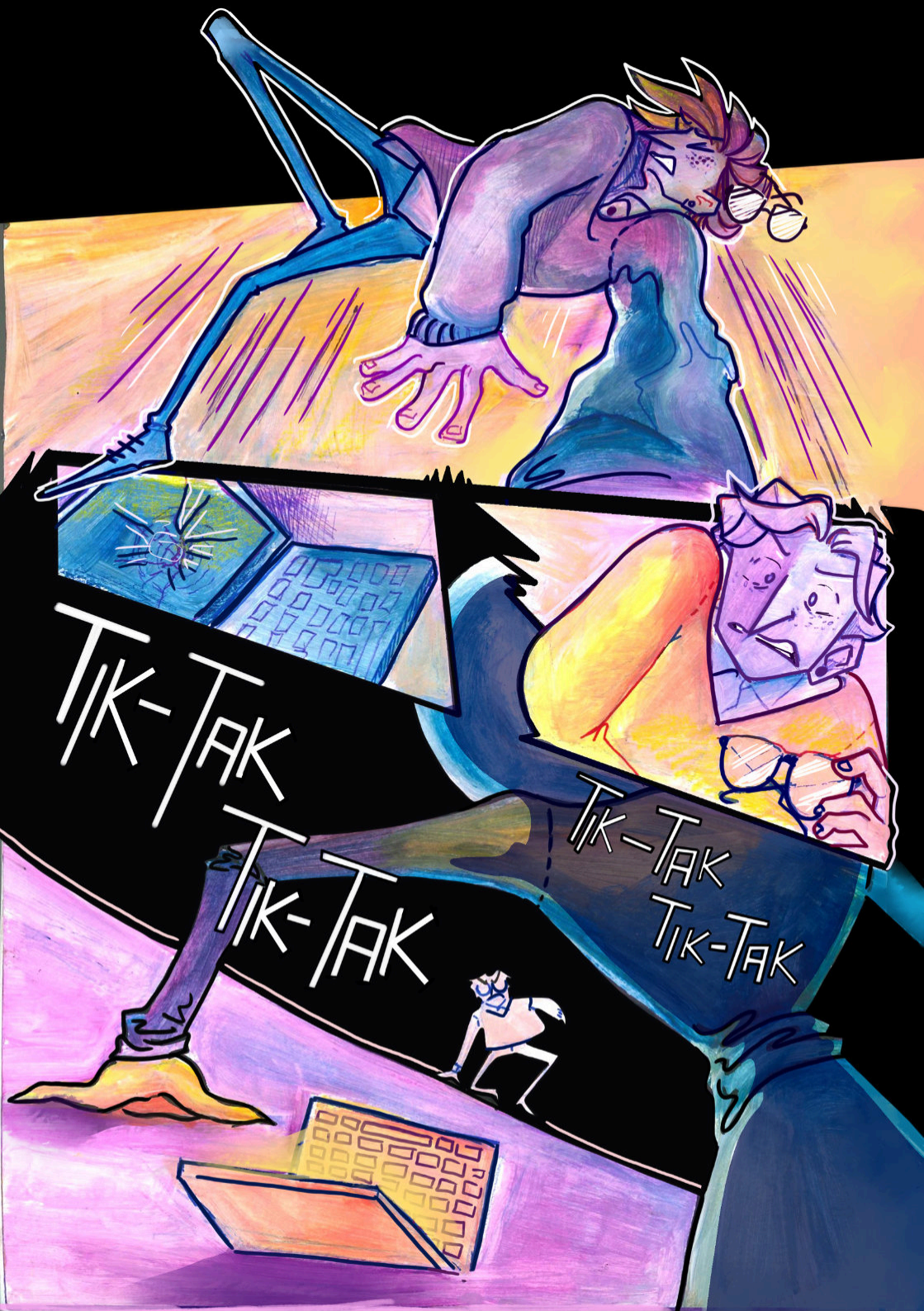
POČET ZNAKŮ:  
4720/5000











TIK-TAK

TIK-TAK

TIK-TAK  
TIK-TAK



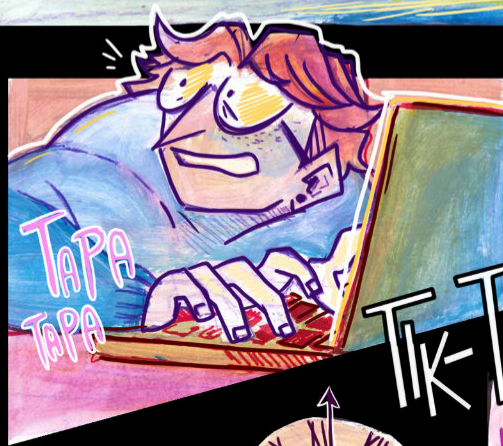
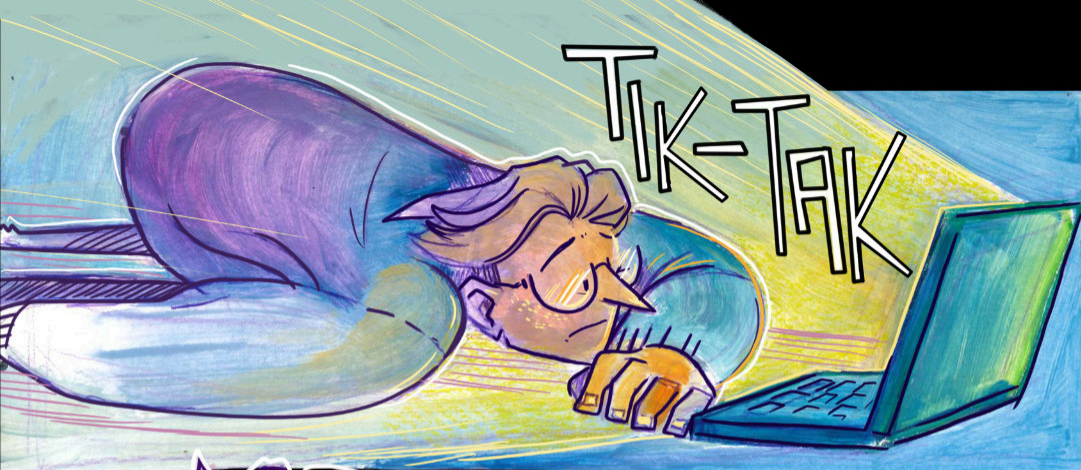


TIK-TAK

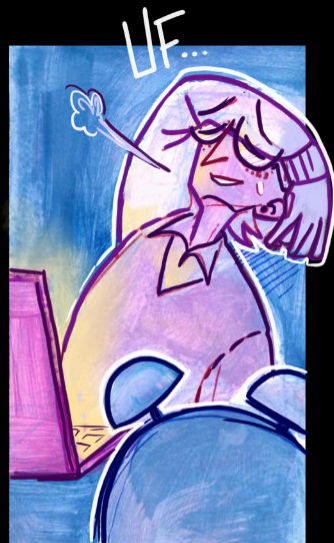
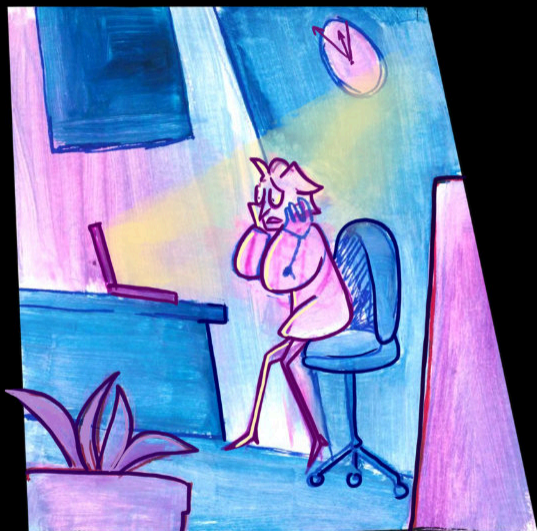
TIK-TAK

TIK-TAK

TIK-TAK







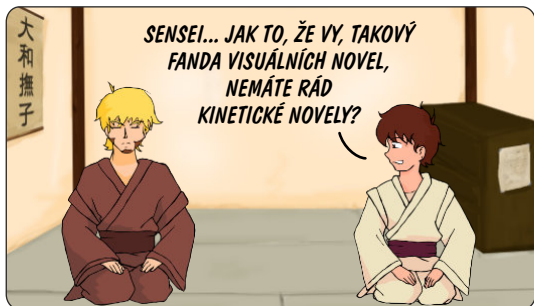
NAHRÁNO VE 23:59

KONEC

@zrazi\_pictures

# Mistr Jedi & Jedi junior

renai meditace



NETREFIT SE NA TLAČÍTKO MYŠI PRO POSUN DIALOGU NEPOVAŽUJI ZA MOŽNOST SELHÁNÍ...

napsal: DanQ • nakreslil: Jarník • 27. 10. 2023 © Nantoka Narusó

— inzerce —

AKICON VERZE!

CS/EN

Majo Manie

REMASTER LEGENDÁRNÍ HRY!

JEŠTĚ VÍCE BIŠINEK!

paiñappurūproject.itch.io/maido-manie

— v příštím vydání: —

PLAYBIŠÍK

magažín životního stylu 048: LinkCon'23

Zelda a krize Identity!

Nikdy jsem se neidentifikoval jako Zelda!