



Vaše měsíční dávka informací a zábavy

červen 2011

5. Číslo

Vážení čtenáři,

je mi ctí přivítat vás u červnového vydání Nordmarské orlice.

A co v tomto, již pátém čísle můžete najít?

Opět zavítáme na Ostrov Khorinis a zjistíme, co se děje nového.

Vojta zrecenzoval obě série populárního komiksu Dirianovy toulky, tak je rozhodně nevynesejte. A ve fanartovém koutku toho naleznete rozhodně ještě více.

Také pro vás máme připravené rozhovory. Tentokrát se správcem fanartu Pivlem a s Vojtou, Nordmařanem a známým komiksákem.

Také na vás čeká téma k zamýšlení, tentokrát pod úvahovým názvem "Umírá fanart?" Navíc jsme se mrkli na zoubek aktuální spisovatelské soutěži "Zlatý Diego".

Též se můžete těšit na již tradiční RP sloupek, který si vzal tentokrát na starost Lavec. Jako cíl své recenze zvolil RP hru "Brothers in arms".

To je ode mně k úvodu vše, nezbývá mi než vám popřát příjemnou zábavu při čtení tohoto čísla Nordmarské Orlice.

Je to tam!



Mesiáš a jeho dva učedníci právě trávili příjemné odpoledne rozjímáním v khorinském klášteře, když v tom do svatyně vpadi rozrušený novic.

"Mesiáši!" zvolal unaveně "Mesiáši, vy jste zvítězil!"

"Cože?" zvolal překvapeně mesiáš

"Vyhral jste volby, před hodinou to hlásili všichni heroldi ve městě" řekl a utřel si potem zbrocené čelo. "Před klášterem stojí posel, co mi to vše oznámil"

"Jak potěšující" prohlásil Mesiáš a promluvil.

"Nuže, pojďte mí oddaní, nyní nastal čas, kdy obrodíme tento ostrov." Řekl a s úsměvem a jointem ve tváři opustil svatyni.

Ptáte se, jak jsme se to všechno dozvěděli?

Nuže, máme v klášteře dobré placeného informátora.

Nastal tedy čas vlády Zelené strany. Splní to, co hlásali její volební sliby, nebo to bude jen další lživá a mamoru chtivá strana jako byli ty s ptákem či třešněmi či se oháněli oranžovými barvami a slušným zabezpečením ve stáří? To vše ukáže až čas. Jako perličku na závěr se nám podařilo zjistit, že lord Kofus strávil dnešní noc na záchytce po bujarých oslavách, když si myslel, že se mu podařilo zmanipulovat volby. Nepodařilo.

-Gimli-

Inzerce

Hedám jehlu v kupce sena. Kdo ji najde, vraťte mi ji, potřebuji ušít záclony...

-vrabčanda-

Už vám vadí ty neustálé vlny vedra?

Nemůžete si dovolit svého otroka.

Od toho je tu Nordmarská chladírenská s.r.o.

Dodá vám ledově studený sníh až do domu.

-Nordmarská chladírenská-

Hedám tebe!

-Smrt-

Hedáme lidí schopné

komentovat FanArt. Aneb čtěte, prohlížejte a komentujte!

-fanartáci-

Khorinský maraton

Z důvodu vzrůstu spotřeby trávy z bažin, spotřeby alkoholu a nezdravého stylu života khorinských občanů se iniciativa «Zdravý Khorinis» rozhodla uspořádat závod kolem celého ostrova.

Vysoké náklady na závod

To že organizace závodu vyžaduje jisté finanční prostředky, je samozřejmost. Musí se patřičně upravit trať, připravit kontrolní stanoviště a zaplatit lidem, kteří se budou podílet na organizaci závodu. S tím vším samozřejmě «Zdravý Khorinis» počítal. Problémem pro organizátory však bylo sehnat prostředky pro armádu zla sídlící v Hornickém údolí. Ta si vyžádala velký objem zlaťáků, aby nenarušovala závod. «Zdravý Khorinis» tyto peníze sehnal, odkud však zůstává otázkou.

Trasa závodu

Závod bude odstartován za necelý měsíc u brány horní čtvrti. Závodníci proběhnou městem a poběží až na Akilovu farmu, kde bude zároveň kontrolní stanoviště. Odtud se poběží ke krčmě, kde se prý bude podávat pro žíznivé závodníky za zvýhodněnou cenu. «Zdravý Khorinis» proti tomu nebude nic mít, pokud bude jednat o pivo nealkoholické. Závod bude pokračovat přes průsmyk do Hornického údolí. Tam závodníci poběží okolo hradu, Silvestrova a Fajethova dolu, bývalého Nového tábora a Marcosova dolu. Trasa pak vede zpět do průsmyku. Poběží se na Onarovu farmu a potom skrze les k Sagitinu sídlu. Sagita se uvolila, že ošetří případné poraněné závodníky. Ti neranění budou pokračovat až k portálu do Jarkhendaru. V prastarém údolí se účastníci závodu podívají až na pirátskou pláž a poté poběží zpět k portálu. Poté budou závodníci směřovat už k cíli. Závod se bude ubírat přes temný les, kolem Kruhu Slunce a majáku až k samotnému cíli- městské bráně.

Věcné ceny pro vítěze

Organizátoři slíbili prvním pěti závodníkům hodnotné ceny. O jaké konkrétní ceny se bude jednat, odmítl «Zdravý Khorinis» prozradit, ovšem našemu týmu se podařilo vyšlourat tajnou informaci, že hlavní sponzor závodu, paladinové, daroval celou výbavu jednoho paladina.

Příjem přihlášek byl už uzavřen. Závodu se má účastnit 40 obyvatel ze všech koutů ostrova. Někteří již plně trénují na závod a jiní zůstávají v hospodě a sázejí na vítěze.

-Vojta-

FanArtový koutek

A máme tu znova FanArtový koutek.

V tomto čísle máme recenze od Vojty a také již tradiční FanArtové infocentrum.

Recenze: Dirianovy toulky

Tentokrát se podíváme na zoubek jednomu z nejznámějších komiksů ze sekce »Nové komiksy«. A nebude jím nic menšího, než Dirianovy toulky.

Dirianovy toulky



Autor: Taria

Hodnocení: 80%

Hlavní klády:

Příběh

Práce s marvinem

Hlavní zápory:

Grafické nedostatky

Nedokonalost prvních dílů

Pravopis

V první sérii komiksu se musel potýkat s problémy téměř každého začátečníka. Což především znamená vytvořit nějakou pěknou grafiku.

Grafika

Jak to už u prvních komiksů bývá, není jednoduché hodnotit, protože její úroveň jde postupem času výrazně nahoru. Proto se budu věnovat jen grafice několika posledních dílů a ke grafice dílů úvodních řeknu jen, že se jednalo o typickou, nepríliš hezkou začátečnickou grafiku.

Záhlaví je poměrně pěkné, především díky barvám. Vytknout by se měl nápis psaný neefektivní fontem. Pozadí je takové obyčejné, přesto budí dobrý dojem. Zelené rámečky nejsou příliš estetické, ovšem nekazí dojem z grafiky. Bubbleby autor během komiksu autor často měnil, tedy hlavně font. Nakonec skončil s fontem Comic Sans, kterým rozhodně nic nezkazil.

Příběh

Ze začátku komiksu to vypadalo, že se nebude jednat o příliš dlouhý příběh se spoustou zvratů, krve a tak dále. I název by tomu napovídal. A doopravdy tomu mělo tak být, ale autor nakonec postavil napínavý příběh, se zvraty. Někdo by sice mohl namítat, že je to opět příběh ve stylu »dobro proti zlu«, což skutečně je, ale ne v ohraném klišé stylu. Hlavní postava, Dirian, není žádným neporazitelným hrdinou, nýbrž obyčejným a občas i poměrně zbabělým člověkem. A příběh »toulek« jistě všechny odpůrce tohoto stylu, navzdory všem předsudkům jistě uchvátí.

Ostatní

Co určitě ještě stojí za zmínku, jsou efekty kouzel, na kterých je vidno, že si s nimi dal autor práci. V komiksu, a to hlavně v prvních dílech se hojně vyskytuje kvalitní vtipy. Bohužel, v komiksu se vyskytuje poměrně dost pravopisných chyb.

Dirianovy toulky II: Živoucí Temnota

Druhá série komiksu vynesla autora na absolutní špičku fóra. Od první série je zde vidět velký posun ve všech rovinách hodnocení.



Autor: Taria

Hodnocení: 95%

Hlavní klady:

Příběh

Práce s marvinem

Grafika

Hlavní zápory:

Pravopis

Grafika

Tady není moc co kritizovat. Vše je na velmi vysoké úrovni a navíc výborně sladěno. V záhlaví čtenáře ihned zaujme překrásný nápis, tak, že ani nevšimne, že postava je poněkud morbidně uříznuta- možná to by mohlo být vyřešeno lépe.

Příběh

Příběh je hlavním kladem komiksu. Opět by někteří „rejpalové“ mohli tvrdit, že je to opět ve stylu dobro proti zlu, ale v takovémto úžasném podání to čtenáře přestane po chvíli trápit. Příběh druhé části Dirianových toulek je strhující podívanou, s výbornou atmosférou a napínajícím stoupáním děje.

Ostatní

Stejně jako u první série se autorovi velice podařily kouzelné efekty, ale bohužel, pravopisné chyby nebyly příliš omezeny. Velkým přínosem pro komiks je, že autor stvořil značné množství nových textur a výborná práce s marvinem.

Finální zhodnocení

Já se nijak netajím tím, že Toulky jsou můj nejoblíbenější komiks. A nejsem sám. Pokud přetrpíte prvních několik horších dílů, budete odměněni výtečnou četbou na delší dobu, jelikož celý komiks čítá dohromady 72 dílů a očekává se pokračování.

Co řekl autor

"Dirianovy Toulky byly mým prvním fanartovým projektem. Původně to měl být asi desetidílný příběh o toulkách běžného vojáka, z něhož se mi nakonec vyklubal rozsáhlý příběh. Ze začátku jsem se musel potýkat s všelijakými problémy, ale v průběhu Toulek jsem se postupně zlepšoval, jak v ovládání Photofiltru, tak Marvina. S posledními díly jsem vcelku spokojen, ale pořád ještě je co zlepšovat.

Můj názor na příběh? Sice je to zas jedno klišé boje dobra se zlem, ale přesto si myslím, že komiks je originální ve svém pojetí. Je zde rozsáhlý svět se spoustou hrdinů a frakcí, které si navzájem nedívají, avšak těžké časy vyžadují neobvyklé aliance. Chvílemi to na čtenáře může působit přílišným dojmem složitosti, ale pokud vytrvá ve čtení, dostane se mu odměny v podobě velmi propracovaného příběhu se spoustou originálních prvků. Vymyšlení příběhu je ostatně to, co mě na tvorbě Toulek nejvíce baví.

Prozatím jsou zveřejněny Toulky I a Toulky II, každé o více jak 30 dílech. To je úctyhodný počet dílů na "komiksáka", který začínal od nuly a bez vize většího projektu. Určitě nelituji času, který mi to zabralo a časem se snad dostanu k tvorbě Dirianových Toulek III. Závěrem bych chtěl poděkovat všem čtenářům, kteří mě podporovali v tvorbě formou komentářů atď už pozitivních či negativních na fóru."

-Vojta-

FanArt infocentrum

Tak a opět je tu rubrika, která vám ukáže, co by se mělo v nejbližší době objevit na webu. U komiksů je to zatím velká neznámá. To samé u kreseb. Ovšem v nedávné době jste si mohli všimnout uploadu kreseb od Easymana a uploadu Zkázy ostrova Khorinis a Jak se stát Guru, co bude další jsme se nedozvěděli.

Co se povíděk týče tak by mělo dojít k dalšímu uploadu známých povídek Stmívá se a Padlý Paladin. A také by měla přibýt jedna novinka. Jedná se o povídku ze světa Risen. Není ještě jisté, kdy se na web dostane ale dlouho by to trvat nemělo. Věřím že jste stejně napjatí jako já, jak si tento průkopník povídek ze světa Risen povede. Víc se toho v tomto FanArt infocentru nedozvítíte. Tak mi nezbývá než se rozloučit a dodat, že další informace ze světa FanArtu vám předáme až za měsíc.

-Lordan-

Další povedená hra od Stonea, jako všechny hry od něj.

I já jsem se účastnil v této hře, a jen bych jí mohl doporučit, hra měla perfektní příběh a promyšlení mise u kterých jsem se osobně nikdy neručil, tak přeji Stoneovi ať se mu daří a vymýšlí stejně dobré hry nebo i lepší.

-Lovec-

RP Sloupek

Brothers in Arms

Autor hry: Stone

Hodnocení hry: 9/10

Hodnocení PJe: 9,5/10

Klady:

Aktivita PJe

Dobře vymyšlení příběh

Velká volnost hráče

ve hře

Parádní spád akce

Atmosféra bitevní

vřavy

Zápory:

Neaktivita některých
hráčů

Omezený výběr jednotek
a techniky

Gramatika některých
hráčů

Rozhovory

A máme tu rubriku rozhovory. Jak už jsem napsal v úvodníku, tak tentokrát jsme vyzpovídali Pivla a Vojtu. Vojtu si vzal na mušku Vrabčanda a Pivla vyzpovídá Lucanus. Nutno říct, že oba rozhovory jsou docela dlouhé. Tak vám při jejich čtení přejí příjemnou a dlouhotrvající zábavu.

-Lordan-

Rozhovor s Vojtou

Vrabčanda:

Jak jen začít... Klasickým "zdravíčko"? Ne, dneska začnu jinak, ahoj Vojto! 😊

Vojta:

Nazdar Vrabče 😊

Vrabčanda:

Jaký byl den? 😊

Vojta:

Dost dobřej. 😊 Na škole jsou maturity, takže mám volno, což znamená, že se dost flák... ehm ehm, samozřejmě studuju a plním pilně všechny úkoly, co mi učitelé zadali. 😊

Vrabčanda:

To znám, jen bohužel nás ředitel je no... 😊 Na jakou školu chodíš?

Vojta:

Na Gympl v Děčíně. No a naše vedení to taky moc nedomyšlelo, celej týden volno, ale v pátek do školy. To bych nenazval krokem vedle, ale totálním skokem vedle.

Vrabčanda:

Ježíš, já vám to závidím! My na škole máme přijímačky a dvoje maturity (školní a státní) a nemáme ani jeden den volno!!! 😊 No nic, přejdeme k FanArtu a začnem pěkně zhurta, jaký druh je tvůj nejoblíbenější?

Vojta:

Myslím, že to nebude pro nikoho moc těžké uhodnout - samozřejmě, že komiksy. Možná bych měl nejradiji filmy, ale bohužel, s mým internetovým připojení nedostanu často možnost se na nějaké podívat. 😊

Vrabčanda:

A povídky, menší FanArt...?

Vojta:

No jo, povídek jsem pár přečetl a byl jsem docela spokojen. Problém je, že já nedokážu žádnou číst

nějak pravidelně. Když třeba vyjde nějaký díl, tak třeba nemám čas, nebo náladu, potom na něj zapomenu a pak už vyjdou další díly a už nemá moc cenu se do toho pouštět. A navíc často pak povídka není dokončena.

Vrabčanda:

To souhlasím, kámen úrau všech povídek, ale co ty sigy, avatary nebo wally? 😊

Vojta:

Tak pokud se nějaký objeví, tak se vždy pokusím nějak ohodnotit, ale nikdy nepoužiju, protože tyhle věci si vyrábím sám.

Vrabčanda:

Opět musím souhlasit... 😊 No, přejdeme ke komiksům, ty jich máš na kontě pár mohli bys je krátce charakterizovat? 😊

Vojta:

Ale ano, rád si udělám reklamu. 😊 Tedy, začal jsem se Zkázou ostrova Khorinis. Původně to byl naprostě příšerný komiks, ale časem jsem úroveň vytáhl a to špatný zremakovat. Příběh je o tom, co se dělo na ostrově po odjezdu bezejmenného hrdiny. Pak mám výrazný podíl na komiksu Svatba, kterej jsem tvoril s Lordanem. Je to opravdu ptákovina 😊 Snažili jsme se udělat komedii o tom, jak se bezejmenný žení s děvkou Nadhou.

Pak jsem stvořil komiks zvaný Příhody temného mága v důchodu. Je to teprve druhý komiks dělaný z Gothic 3 a to je na tom to nejdůležitější, protože jinak na tom není nic příliš výjimečného.

Pojednává o mágovi z města Ištar, který po letech služby odchází do důchodu. Zatím všechny díly tvorí jednotný celek, to ale jen kvůli

položení základů. Později to už budou opravdu jen jednotlivé příhody. A nakonec mám komiks Nástroje destrukce, který bych ohodnotil jako svoje nejvydařenější dílo. Vytvořil jsem vlastní svět s vlastními postavami. Hlavní hrdinové, členové spolku zvaného "Cestovatelé" pořádají dobrodružné výpravy po bezejmenném ostrově, který obývají. Na začátku příběhu se chystají k další cestě, aniž by tušili, co za dobrodružství je čeká.

A pak mám ještě malý podíl na Žoldáckých komiksech.

Vrabčanda:

Takže je toho trochu více... 😊 Ted' upřímně, považuješ se za dobrého komiksáka?

Vojta:

Tak to je celkem ostrá otázka. No, myslím, že něco zkušeností už mám, takže bych se mohl považovat za dobrého komiksáka, ale ne výborného, co myslíš ty?

Vrabčanda:

Myslím, že máš dobrou představitost a lrpělivost (válka ve Zkáze, by mi jeblo). Jenom by to chtělo máknout na grafice, trochu originálnější... 😊 Ale příběh a atmosféra je tvoje... 😊 No každopádně, koho bys zařadil do úplný špičky (pět nejlepších) z komiksáků?

Vojta:

V první řadě děkuju. 😊 A prvních pět komiksáků? No rozhodně bych tam hodil Tariu, jeho komiksy mě uchvátily ze všech nejvíce. Pak i MarekI, i přes tu grafiku, ta je slabší, ale dokonale přebita příběhem. Rozhodně bych tam zařadil i samotného El Kamila, který na svém kontě má taky pěknou řadu komiksů, škoda že už nevydává. Potom Riki, hlavně díky Jak se stát guru. U jejich komiksů mě vždy hodně zaujala grafika. No a pak našeho správce, Pivla.

Vrabčanda:

Ok a někoho, komu to nejde? 😊

Vojta:

No, já se nechci nikoho dotknout. 😊 Nikoho jmenovat nebudu, ale pokud chce někdo vidět nějaké horší komiksy, mohu mu vřele doporučit sekci "staré komiksy", kde se dá najít spousta špatných komiksů, ale bohužel i těch lepších.

Vrabčanda:

souhlasím! A kdo si myslíš, že udělal nějaké revoluční kroky, kdo experimentoval (ať úspěšně či ne), kdo má dobrou grafiku a kdo příběh? 😊

Vojta:

Revoluční kroky... To je pěkná otázka, ale chce to trochu se zamyslet... Svým způsobem by se dal považovat za revoluční komiks Poslední rok na fóru, protože něco takového tu ještě nebylo- příběh o našem fóru. Zajímavý krok byl také Pivlův Killer, s dělením dílů. Na nějaké experimenty si ted' nevzpomenu. Napadají mě jen černobílé komiksy, ovšem nevím, jestli měla černobílost úspěch, protože jsem v době prvních černobílých komiksů na fóru ještě nebyl. Graficky mě zaujaly nejvíce asi Rikiiny komiksy a příběh měl výbornej Taria a iMarekI.

Vrabčanda:

Dobrá a pět nejlepších děl ještě jmenuj... 😊

Vojta:

Takže určitě tam patří Dirianovy toulky, zejména druhá série. Potom Komiksy o Zlatém vejci. Pak bych sem zařadil Povstání Spáče, i když je to možná dost kvůli tomu, že to byl jeden z prvních komiksů, co jsem četl. Pak bych přidal Jack s story a nakonec asi Jak se stát guru.

Vrabčanda:

Díky, opusťme FanArt a vrhnem se na sérii Gothic, co si o ní myslíš?

Vojta:

První dva díly jsou to nejlepší, co jsem kdy hrál. A první díl ještě o něco převyšuje. Ta úžasná atmosféra Gothicu 1 mě úplně uchvátila. A ten příběh! Prostě nádhera. Gothicu 2, i s datadiskem, prostě něco chybělo, ale i tak to byla úžasná, úchvatná hra. Gothic 3 byl už o hodně slabší, ale ihal bych, kdybych řekl, že mě jeho hraní nebavilo. Forsaken Gods a Arcanii už za Gothic nepovažuju.

Vrabčanda:

Sdílím dopodrobna tvůj názor. A co modifikace?

Vojta:

Módy jsou výborná věc, prodlužují životnost hry. Dosud jsem hrál Život pirátů, Trosečníka, Příhodu na moři, Khoranu prolog a The Secret of Joke. Pak jsem ještě okrajově načal Velayu a Die Vorgeschiede. Nejlépe bych hodnotil asi ten Secret of Joke. Výborný příběh, prostředí. 😊 Ne, dělám si strandu, i když to byl pěknej mód. 😊 Nejvíce se mi líbil asi Život pirátů nebo Khorana, ale třeba taková Příhoda na moři si mě hodně získala těmi lod'mi.

Vrabčanda:

A třeba Temná Tajemství nebo Velya? Velké, české modifikace nemáš v plánu? 😊

Vojta:

Temná Tajemství jsem zkoušel, ale vždy mi to nějak pokazilo Gothic, takže jsem z toho radši sešel. No a tu Velya mám nainstalovanou, jen čekám, kdy mě zase chytne chuť to zase hrát.

Vrabčanda:

Tak jí pak zhodnoť, hlavně ty moje pokusy o překlad angličtiny... 😊 Bez gúglu bych byl asi úplně v hajzlu, ale aspoň jsem si procvičil ájinu. 😊 Chýlíme se ke konci, ale mám ještě pár otázek, jak ses seznámil s Lordanem? 😊

Vojta:

Ale jo, překlad byl poměrně dobrý, občas bych sice něco přeložil trochu jinak, ale je to dobrý. No a teď já a Lordan. Asi je všem jasné, že se známe osobně. Rád bych vám řekl, jak jsme se poznali v nějaké zajímavé či napínavé situaci, ale bohužel... Seznámili jsme se ve škole. 😊

Vrabčanda:

A jak jste se dostali ke Gothicu a fóru? 😊

Vojta:

Jak jsem se dostal ke Gothicu? To už si asi nevzpomenu. A fórum má na svědomí Lordan. On našel web a poslal mi odkaz na komiksy. No, já chtěl tvorit taky, tak jsem se regnul na fórum a Lordana k tomu potom víceméně donutil. Jak Lordan našel web by mě vlastně taky zajímalo. Zvláštní, že jsem se ho na to ještě ani neptal. 😊

Vrabčanda:

Hmm, díky. A co řikáš na Risen a Risen dva? 😊

Rozhovory - pokračování ze strany ?

Vojta:

Risen je výborná hra. Pravý nástupce Gothic. Jen tomu chybí taková ta "Gothicovská" atmosféra. Často slýchám, jak si lidi stěžují na velikost světa. Ale mě to naprosto vyhovuje. Sice není tak velký, ale do posledního detailu propracovaný a nedá se říct, že tam není co objevovat. Na Risen 2 se těším a určitě si to zahrnu (a to je co říct, protože nový hry už vůbec nehraju) Jen novinky okolo moc nesleduju, co ž není dáno nezájmem, ale tím, že nechci přijít o žádné překvapení.

Vrabčanda:

S tím sledováním souhlasím, bohužel, moje zvědavost je téměř nekonečná... 😊 Tak, koho rád potkáš na fóru, koho míň?

Vojta:

Rád počkám zejména Lucanuse, Lordana, když tam je, tak Tariu a pak ještě nějakého Vrabce. 😊 A koho míň? Ten už fórum naštěstí nenavštěvuje.

Vrabčanda:

A kdo to byl? 😊

Vojta:

Ale ne, to nemůžu říct, to by bylo neseriózní. 😊

Vrabčanda:

No tak, nekaž mé vydíračské a vymahačské dvednosti, škoda, že mě neznáš, hnědka bys to vyklopil, tak šup, šup! 😊

Vojta:

No, tak dobrá, prolomím ledy... Byl to KuckmaHepčíkkyEhmEhmnn.

Vrabčanda:

Vojto, on ti nic neudělá, jsi pod mým dohledem a já jsem troj. 😊

Vojta:

No dobrá, koukám, že mě šifrařské schopnosti jsou nepřekonatelné. 😊 Byl to makyn, možná si na něj ještě vzpomínáš.

Vrabčanda:

Jojo, fajn mnich... 😊 Ještě jedna věc, jaké topíky nebo téma rád navštěvuješ?

Vojta:

Poslední dobou jen fanartové sekce, takže mi vždycky udělá radost nějaké novej příspěvek v

topicích s komiksy. A opravdu rád jsem navštěvoval naší Nordmarskou Červenou lucernu. Škoda, že to tam nějak zemřelo. Měli bychom to tam oživit, co myslíš, šéfe skupiny? 😊

Vrabčanda:

No jo, mám pro to pár příspěvků a úchylnech básniček, snad se někdo připojí, moná se taky objeví už v tomhle čísle... 😊 Takže, jsme u konce, pokud něco chceš vzkázat, máš možnost, pokud se mě chceš na něco zeptat, máš možnost, pokud chceš vést monolog, máš možnost... 😊

Vojta:

To je možností... Byl by hřich nějakou nevyužít. 😊 Tak v první řadě bych chtěl říci: Podpořme fanart! Není zrovna v příznivé situaci a je potřeba jak tvorit, tak komentovat. No, tebe bych se chtěl zeptat, jak jseš na tom s jistou žoldáckou záležitostí (😊) A monolog... Ten radši nepovedu, to by bylo na dlouho. 😊

Vrabčanda:

No špatně, pořád makam jak žebrák a času je pořád míň... 😊 Takže díky za rozhovor a čest a sílu. 😊

Vojta:

Tobě taky!

Rozhovor s Pivlem

Lucanus:

Zdravím tě, Pivle... Doufám, že jsi pohodlně usazen, dobře naladěn a náležitě připraven na rozhovor, protože já nejsem ani jedno... 😊

Budeš to tudíž muset kompenzovat ty.

Hned na úvod začnu zotra. Jsi připraven odpovídat na veškeré dotérné dotazy, které jen můžu mít a to pravdivě a nezkresleně??? 😊

Pivl:

Také tě zdravím Smougu. Sedím na rozvrzané, osm let staré kolečkové židli, úplně zmordovaný po tréninku a tentokrát opravdu úmorné škole... Jo myslím, že jsem připraven. 😊

Lucanus:

Takže, skvělé podmínky. Víme tedy už, co děláš... Prozrad' nám něco o sobě?

Kdo vlastně jsi, kde bydlíš, kolik ti je let, co děláš rád, co děláš nerad, co neděláš vůbec, no prostě všechno, co vymyslíš. 😊

Pivl:

Jmenuji se Pavel Švagr, bydlím ve Zduchovicích (malebná, přesto proslulá vesnice na Příbramsku :D), je mi 15, rád hraju fotbal a všeobecně sportuji, takže nepohrdnu žádným sportem kromě těch zimních, kde mě víc baví akoráť lyžování, rád sedím u pc, když nikdo není doma a u bratra v pokoji se přezírám dobrými věcmi, které jsem si poctivě nakradl v kuchyni. Nerad se nudím, nerad se rvu, nerad někomu nadávám, nerad dostávám špatný známky ve škole.

Pivl:

Nerad jím vařenou zeleninu a houby a nerad se nechávám mlátit, urážet, šikanovat, bu****vat a další tyhle prkotiny, doufám že to stačí, v záloze mám totiž ještě oblíbený jídlo, film, knihu, souhvězdí, styl holek a další věci.



Lucanus:

Ano, teď udiveně podotknu, že bydlíme opravdu jen kousek od sebe a přesto se prakticky neznáme... Musíme napravit. 😊
Říkal jsi, že hraješ fotbal. A jak je to u tebe s tím pasivním sportem? Který vede, když jde o koukání na televizi?

Pivl:

Upřímně řečeno fotbal mě na koukání ani tak nebene jako samotné hraní, je pravda, že se na něj dost často dívám, ale nijak extra mě to nevzrušuje, také asi proto, že to je s českým fotbalem, tak jak to je... Určitě nepohrdám hokejem, tam zase naopak hraje roli to, že jsme v něm vážně dobrí a hlavně se v něm pořád něco děje, stačí si dojít na záchod a skóre může být už o dvě branky jiné. Tenis mě také baví, ale upřímně je to strašně zdlouhavá hra.

Lucanus:

V kultuře jsi zmínil spoustu věcí, které máš rád, ale vynechal jsi hudbu, dle mě asi tu nejdůležitější. Takže, jaký hudební styl posloucháš? Jaké máš oblíbené interprety a hlavně, proč hudbu posloucháš? Jen k oddechu? Nebo je pro tebe inspirací, když něco děláš? Pochlub se. 😊

Pivl:

Já čekal, že se k tomuhle tématu vrátíš a budeš ho rozvíjet, tak jsem tomu nechtěl nějak předcházet.

V hudbě poslouchám hlavně rock, nepohrdám ani punkem. Mám radši takové slabší rockové kousky blížící se k popu, ale ani hard rock neodmítu. Nejoblíbenější kapela

zcela jistě The Rasmus, (poslouchám od 9 let) Thee Days Grace, Good Charlotte, Green Day, Paramore, 10 Second to Mars, Sum 41, Blink 182, Chris Dauthry a další skvělé kapely... Určitě zmíním i soundtracky, protože kolikrát si sednu k pc a místo právě téhle hudby si pustím soundtracky z her a filmů. Samozřejmě tímhle se hodně pyšní gothic série, tím myslím včetně Arcanie, kde hudba byla více než skvělá, jen bohužel hrála dost potichu, takže by nebylo na škodu si ty soundtracky najít na netu a dát si volume doprava. 😊

Skvělé herní soundtracky měl i Zaklínač a já doufám, že tak bude i v dvojce, která je za rohem, z filmů je to například Hon na Čarodejnice, Poslední Samuraj a další známé filmy.

Lucanus:

Nakousl jsi i soundtracky her. Jaký herní žánr a jaké hry patří mezi tvé oblíbené? Kromě gothica, samozřejmě, ten počítejme automaticky... 😊

Pivl:

Tak před gothicem jsem hrál vyloženě jen strategie. Začal jsem na Settlers: Dědictví králů, šel jsme přes Age of Empires 3 až po Lord of the Rings 2, všechny tři hry mě bavily a upřímně od dob, co mě kamarád opravdu silně ukecával k tomu, abych začal hrát gothica a já tak přecejen nakonec udělal, ziju jen ve světě RPG... Po tom, co jsem dokonal Gothicu I, jsem si okamžitě kupil trojku (nikdy jsem toho nelitoval), až rok a půl po té jsem si kupil dvojku a datadisk, pak se mi do rukou dostal Zaklínač a pak i Risen a Arcanie. Nic jiného jsem od dob, co jsem přišel na fórum, nehrál. 😊

Lucanus:

Takže jsi teď jen čistý RPGčkař nebo občas zabruslšíš i někam jinam? Nějakou odreagovačku nebo tak něco?

Pivl:

Odreagovačku? Jedině pár onlinovek... Například The west, všem doporučuju, vydržel jsem u ní asi rok a půl a opravdu to stojí za to, dle mě nejlepší online browsersová hra, co je.

Lucanus:

Jo, tak to bohužel neznám Mé znalosti onlinovek končí asi Traviánem a Bite Fightem... V životě jsem je nehrál, ale ty reklamy a odkazy byly všude a asi ještě i jsou... 😊

Ale nakousl jsi už i fórum...

No a tomuhle tématu se už moc dlouho vyhýbat nemůžu, protože od toho tu přeci jsme, ne?

Takže začneme hezky od začátku.

Jak dlouho už vlastně na fóru jsi a co tě kdysi přimělo se zaregistrovat?

Pivl:

Na fóru jsem dva roky a za tři dny 6 měsíců. Moje zaregistrování na fóru je stejně náhodné jako to, že jsem začal hrát gothica. Na fórum jsem přišel jako každý jiný - mladí och s nedostatkem psacího čitu a s plnou kopou žvástů, stejně jako každý druhý spamer s dotazem ohledně Gothic 3, protože mi tam nešel marvin mód, dočas nebyl zodpovězen, protože nešel vyřešit a tak jsem se po fóru podíval více. Zapadl jsem mezi soutěže a hry, později jsem se připojil do off topiku a pomocí svých rp her jsem se dostal do své první skupiny a oficiálně tak začal asi po půl roce účinkování na fóru svou fanartovou "kariéru" a to u vás - U Nordmařanů. 😊

Pivl:

Pak přišla spam páry, kde jsem se poprvé celofórumově proslavil jako král spamu na nejlepší akci fóra a to spam páry, kterou jsem sám založil a o rok později jsem se paradoxně stal moderátorem. 😊

Lucanus:

Ano, starý kolega z Nordmaru... Kde jen je všem starým členům konec... 😊

Upřímně, jako spamer začínal skoro každý. Snad kromě pár lidí. Tak a když už jsi nakousl to své moderátorství. Mohlo by to někoho zajímat. Osvětli nám, jak se člověk stane modem? Jaká byla tvoje cesta k tomuto postu?

Pivl:

Moje cesta? Ani né tak tvrdá jako zřejmě ostatních. Poslední dobou se může stát moderátorem vážně skoro každý, jen jde o to, aby v dané sekci, kterou by chtěl moderovat měl přehled a musí tam být dost často. Já osobně jsem se na moderátora dostal díky konkuru, kde jsem díky známosti s Kamilem kvůli předchozím věcem a grafické soutěži na fóru, kde jsme spolu také soutěžili a také právě kvůli tomu, co jsem psal výše, povýšil na moderátora fanartu. V poslední době hodně moderátorů nemá čas na moderování a jejich práce padá na mladší členy fóra, kteří tak získají šanci, se dostat do moderátorského týmu. 😊 (nemyslete si, že je to nějaká výhoda být moderátorem, kromě banánometu na tom nic voňavého není)

Lucanus:

No, a někteří z nás ani ten banánomet nemají...

Ne, že bych si stěžoval. Ještě tak někde nadhánět a lovit spamer. 😊

A tím moderováním FanArtu Splnil se ti tvůj sen nebo jsi chtěl být někde jinde?

Pivl:

Upřímně řečeno, člověk když je na fóru, tak chtě nechtě tak trochu touží po moderátorské funkci a někde v nitru ho to alespoň trochu určitě láká, alespoň tedy většinu. Já jsem byl stejný, sice jsem to nijak extra nepotřeboval, ale poměrně se mi do toho chtělo, ovšem kromě banánometu to nepřináší nic dobrého. Pokud nemáte čas, nebo vás moderování dané sekce nebabí, rozhodně tam nemáte co dělat. Akorát to ubírá na vašem volném čase a vlastně nic extra tím nezískáte, tudíž na fóru můj sen stát se moderátorem určitě nebyl. Mým snem bylo a stále je i trochu něco jiného.

Lucanus:

Ano, tak mohu říci, že ten moderátorský panel je opravdu taková lákavá možnost. Nicméně, dá se z toho rychle vystřízlivět. Např. při moderování nějaké skupiny, aspoň mě ty chutě nějak přešly. 😊

A když jsi už svůj sen nakousl, nemohu se nezeptat. Prozradíš nám, co to vlastně je? Po čem tedy opravdu prahneš, zda to považuješ za splnitelné?

Pivl:

Vydat nějaké fanartové veledílo, které by bylo tak dobré, že by ho nějací bořci přeložili i do Němčiny, což se samozřejmě nestane.

Lucanus:

Tak to je asi snem skoro každého FanArtáka. Možná až na to překládání. 😊

No, každopádně ti budu držet palce a doufat, že ti to jednou vyjde. Bylo by pěkné, kdyby to někdo z české komunity dotáhl takhle daleko. 😊

A když jsi už načal FanArtová veledíla. Máš na fóru nějaké oblíbené dílo, na které se těšíš jako malý? Pochlub se a uved' jich kolik, kolik jen chceš.

A též nám u každého sděl, čím tě daný výtvor zaujal. 😊

Pivl:

Upřímně řečeno, dle mého nové fanartové přírustky na ty staré dobré ani z daleka nemají. Z nových vážně pravidelně nesleduji téměř žádný. Dříve jsem měl radost z každého nového dílu Manuho života, který byl můj první přečtený komiks na fóru se skvělou zápletkou. Velice napínavý byl samozřejmě také Knights of the Temple, který nedávno skončil i na webu. Ovšem musím říct, že více napjatý jsem vždy byl těsně před vydáním nějakého filmu, přeci jen je to mnohem větší fanart a mnohem děle na něm lidé pracují.

Lucanus:

Tak to je samozřejmostí, filmy jsou jednoznačně nejsložitější tvorbou.

Ovšem, FanArtovou situaci bych ještě neposlal úplně do "kopru". Starí autoři stále ještě sem tam něco předvedou a objevuje se i pár nadějných nováčků, které však čeká kus práce...

Ale úplně jsi vyneschal povídky. To vážně nemáš žádnou oblíbenou? Neber to jako snahu o to, abys mi řekl, že máš rád moje povídky. To vím už dávno. 😊

Ale co třeba takový Garrett, VMC, Kofi, Stranger? Nenajde se nějaká povídka, která tě opravdu nadchla a hital jsi ji jeden díl za druhým?

Pivl:

Čekal jsem, že jako povídkář na to určitě navážeš. 😊

Upřímně už od malíčka jsem ke čtení neměl úplně výrazně kladný vztah, přesto mám pár oblíbených knížek a povídek, ale nikdy se mi nestalo, že bych byl úplně zapálený do nějaké povídky, že bych čekal na to, kdy vyjde další díl, ono takové čtení povídky je totiž trochu delší věc, zvlášť právě u těchto zmiňovaných elitních povídkářů, ve kterých jsi samozřejmě vynechal úmyslně sebe, 😊

kde ty povídky jsou i poměrně dost dlouhé a času není dost. Samozřejmě všichni píší (a píšeš 😊) opravdu skvěle a určitě se mi vaše povídky líbí, ale jak říkám, nikdy jsem pro to neměl takový mega zápal jako pro tvorbu komiksů a filmů. 😊

Lucanus:

Ano, vynechal jsem se úmyslně, přečetl jsi mě dokonale. Ale to jen z toho důvodu, že sám sebe bych nezařadil do této elity fóra. Spíše o třídu či dvě níže. 😊

No, je vidět, že každému se líbí to jeho. A ty, jakožto komiksák a filmář, preferuješ to svoje. A tím jsme se vlastně dostali ke tvé specializaci. Máš za sebou několik úspěšných komiksů, Vánoční balíčky, Videa k songům a dokonce děláš na filmu Dark Angel.

Můžeš nám svou tvorbu nějak představit, ohodnotit sám sebe, jako autora a říci, které dílo považuješ za svůj majstrštyk?

Pivl:

Tak na fóru jsem začal komiksem Cesta Bojovníka, ze začátku jsem chtěl takový normální drsnácký příběh jednoho hrdiny, neměl jsem dost zkušeností a jako většina nových uživatelů jsem se do toho bezhlavě pustil. Brzy jsem se dočkal poměrně pozitivních ovací, při čemž dříve ještě "mladí Rudobaroni" z toho byli úplně

nadšení, ovšem postupem času se laťka hodně zvýšila a já toho musel hodně změnit, při čemž jsem vymyslel příběh asi na tři série dopředu a o dost více ho zapletl a zvážnil, ovšem jak už to bývá, člověka ta práce přestane bavit a proto jsem vymyslel nový projekt založený na úplně originálním systému - Killera, tenhle komiks je zcela jiný než všechny ostatní a jeho tvorba mě i poměrně baví, ale je dost náročná a já si toho s výmyslem dalšího, mě extrémně se líbícího se příběhu a založením nového projektu: Dark Angel přidal na hlavu moc.

Nestíhal jsem ani jedno ani druhé a natož pak, když se mi na hlavu postavila funkce moderátora, proto jsem se snažil dokončit své dříve rozdělané malé projekty a chopit se toho největšího projektu. Rozmýšlení bylo těžké, ale vyhrál jasně Dark Angel, zastavil jsem práci na komiksech a vrhl se na film. Zkušenosti jsem moc neměl a tentokrát jsem si na to dal pozor a tak jsem do úvodu filmu dal vážně jen lehké, nijak extrémně těžké záběry, přesto trailer složený ze "slabých scén" sklidil výborné hodnocení, což mi dodalo šťávu a zápal. Pak jsem nasbíral zkušenosti s programy a začal i měnit celé spektrum natáčení, které tu možná ani nebylo. Přesto, že projekt ted' bohužel stojí, bude to má vrcholná fanartová tvorba, kterou do budoucna snad vytvořím a ve filmové sekci zřejmě i poslední. Při času, který jsem nevěnoval filmu, jsem se opět věnoval komiksování, ovšem přepadla mě "Swarlova nemoc" a já chytil slinu na další projekt, který prozatím držím v tajnosti, přesto jste mohli vidět nedávno v mé podpisu odkaz na trailer k tomuto projektu.

Co se těch menších projektů týče, vánoční balíčky mne vždy bavili a strašně rád vzpomínám na doby, kdy jsme je s Rudobarony tvořili společně, nápady jsem samozřejmě bral ze své hlavy, většinu jen z takových malých záblesků myšlenek, které pak daly dohromady celý balíček. Kdybych se měl hodnotit, určitě bych se nehodnotil vůbec, nemám rád sebechválu, tudíž by to mé hodnocení sama sebe nedopadlo moc dobré, navíc, když člověk dělá dílo, musí se líbit i jemu samotnému, pokud to tak není, není důvod to zveřejňovat a proč bych měl hodnotit sám sebe, od toho tu jsou přece ostatní.

Lucanus:

No, tvé hodnocení sama sebe byla jen taková očukáváčka. Většina lidí má totiž problém zhodnotit sebe a své výtvory. 😊

Ale máš pravdu. Musí se to líbit i tobě. Jenže s postupem času se mění názor autora. Tvé hodnocení sebe sama tedy necháme být. Je však pravdou, že tvé výtvory byly a stále jsou prvotřídní a sklízí zasloužený úspěch. A máš jich za sebou opravdu hodně.

U Dark Angela ti držíme palce. Topic filmu pravidelně procházím a doufám, že se tvůj problém s milostnou scénou vyřeší co nejdříve a ty budeš pokračovat. 😊 A jak jsi sám naznačil, nápady na novou tvorbu stále máš. Prozrad' nám, kde bereš inspiraci?

Pivl:

No upřímně, inspiraci neberu téměř nikde.

Pivl:

Jako pesimistický introvert mám vážně strašně hodně času uvažovat nad vším možným a proto kolikrát zabloudím i do nových nápadů na děj, možná, že si to mé podvědomí bere z nějakých filmů, nebo dokonce i her, ale že bych sám věděl o nějaké inspiraci v něčem jiném, to asi ne, i když pravda je, že inspiraci pro Killera jsem vzal ze Zákлинаče, což je samo o sobě i docela poznat a Dark Angel se ve skutečnosti bude také podobat možná jednomu filmu který jsem viděl, ovšem je z 20. století a je to thriller. Název prozradit nemůžu, protože bych tím vlastně odhalil i to, jak bude zápletkově zhruba vypadat i můj film. 😊

Lucanus:

Takže se vlastně inspiruješ svým nitrem?

Pivl:

No... Hodně úzce řečeno se to tak vlastně dá říct. 😊

Lucanus:

Zajímavé.

Ale posuňme se dál. Jsi aktivním členem Rudobaronů. Býval jsi u Nordmařanů. Máš zkušenosti s nějakým větším skupinovým projektem? Kdy se opravdu dá dohromady tak pět lidí a dělají na jedné jediné věci? Balíčky nepočítejme. 😊

Pivl:

U Rudobaronů jsme měli rozdělané dva projekty, oba komiksy, ten první byl opravdu senzační a napovídalo to i nejelitnější obsazení v rolích tvůrců, ono vlastně stačí jen slyšet, že scénář dělal Kofi a grafiku Riki, pak už je úplně jedno, že screeny dělal nějaký Pivl. Každopádně, měli jsme hotovy dva díly asi za 4 měsíce, což bylo opravdu strašné, přesto by ten komiks určitě útočil na přední pozice v síni slávy fanartu. Nyní máme rozdělaný další projekt, ve kterém dělám "scénáristu",

avšak příběh vymýslí ****, bohužel, ten je na tom podobně jako ten první.

Lucanus:

U Vás ve skupině tedy také bují ta standardní nedokončovací nemoc, která se teď rozmáhá prakticky kdekoli a kdykoli?

Pivl:

Určitě, na malé projekty máme, těch jsme vydali hodně, avšak velké projekty si bud'to vybíráme vážně hodně velké nebo prostě takové, že jejich dokončení je náročné a v momentální situaci, ve které skupina je, je vážně minimální šance na dokončení velkého díla. Vlastně náš jediný "skupinový projekt", který jsme dokázali vydát, byl

VÁNOČNÍ BALÍČEK 2010, který vyšel nedávno a strašně rád na to

vzpomínám, protože v těch dobách jsme vážně vstali z mrtvých, ovšem tam byla taky ukázána ukázka toho, jaký je dnes o fanart zájem - minimální. Kromě pár komentářů se u obou díl nic nedělo a přitom to stálo fakt strašně práce a vážně jsme se podíleli VŠICHNI. Dle mě to přineslo další obrovský úpadek chuti u nás ve skupině a ani se nedivím, přitom ta díla, co v balíčku byla, byla podle mě velice dobrá.

I mně to vzalo motivaci - Měl jsme tam první část mého prvního komixu z Risen a jak to dopadlo?

Když jsem viděl tak málo odkazů, ani jsem se neobtěžoval na velikonoce udělat další plánovaný díl (druhou část).

Lucanus:

Tak Rudobaronské balíčky jsem samozřejmě viděl. A ten nezájem je opravdu vidět úplně u všeho.

Dokonce ani ten Risen FanArt teď moc nebude. A to by se před vydáním R2 dal očekávat opak.

Každopádně budeme Rudobaronům držet palce a doufat, že se opět seberou a ukáží, že na něco opravdu velkého mají.

Rozhodně by tomu napovídala i sestava skupiny. :)

Tímto bych tedy uzavřel ten FanArt a posunul se dále...

A není blíže, než k tvým oblíbeným skupinám. Máš na fóru nějakou skupinu, ke které by ses rád přidal?

Nějakou, kterou máš nejradší?

Něco jako srdeční záležitost?

Existuje také nějaká, ježíž tvorba, ať už nynější či dávno minulá, tě nějak uchvátila?

Prosím vynech nás a Orlici, vypadalo by to jako reklama. 😊

Pivl:

I za ostatní Rudobarony děkuju a samozřejmě, doufám v to samé.

Co se týče skupin tak dříve jsem opravdu vzhledem k elitnímu obsazení Strážců

rovnováhy, ale stejně jako u Rudobaronů, je ta elita k ničemu, když nedokáže být pořádně aktivní, což je obrovská škoda. Strážci mě ale poprvé nepřijmuli a podruhé už jsem měl více rozumu a nezkoušel to. 😊

Nordmařani mi byli vždy hodně blízcí a to nejen proto, že jsem tam byl už dříve za tvé vlády. (Neberte to jako reklamu, ale vážně jako čistý fakt a pravdu), i ve hře jsem měl vždy strašně Nordmar rád. 😊

Ostatní skupiny jsou bohužel zakládány a zase rušeny aniž by předvedly co v nich je.

Před pradávnem mě zajmul RP systém Kláštera, ale stejně jak jsem přišel, jsem odešel po měsíci, protože mě to nakonec neuchvátilo natolik, jak jsem myslел. (neznamená, že jiné by nemohlo), Beliarovci mají skvělé téma, ale stejný problém jako Rudobaroni - aktivity a odhodlání do práce.

Pivl:

Tudíž na fóru beru jako srdeční záležitost jako Rudobarony a dokud naši Rudobaronskou lod' neopustí poslední námořník, budu tam stále. 😊

Lucanus:

Krásná slova. Tak nějak jsem to očekával. 😊
A když už teď známe tvé oblíbence ve skupinách, co tvé oblíbené a neoblíbené sekce na fóru? Kam chodíš rád, kam jen občas nakoukneš a kde ti to vyloženě vadí a ani tam nevlezet, pokud tedy třetí položka vůbec existuje???

Pivl:

Rád chodím samozřejmě do fanartu, tam jsem jako ryba ve vodě, mám to tam strašně rád a s každým novým dílem, pokud mám samozřejmě čas, přichází i dávka naštězení na to, jaké to bude. (tím myslím i skupiny) Rád chodím do určitých částí off topiku. Rád si počtu v Harpyji, občas nakouknu do pc her, dříve jsem rád chodil i do soutěží a her a gothic sekcí, ovšem tam poslední dobou nestihám chodit. Extra vyloženě nějakou sekci nerad nemám, ale nerad se zapojuju do diskutativních topiků v off topiku, protože ty se většinou pořád opakují dokola a pak samotné diskutování ztrácí smysl.

Lucanus:

Tak FanArt byl prakticky samozřejmostí, obzvláště u tebe. A další otázka bude podobná. Které lidi na fóru vidíš rád, s kým prohodíš pár slůvek a koho naopak moc nemusíš?

Pivl:

Tak kontakt mám na všechny jak dosavadní, tak bývalé Rudobarony, na některé dokonce telefonní čísla, takže ty samozřejmě mám rád všechny, kdybych měl jmenovat ty, na které si vzpomenu tak určitě Hunter, Zero, Lerak, Swarlemijas, Riki, Kristi, Max, Stancek

(ikdyž na toho kontakt nemám snad dokonce žádný), Shaidarol, Dreamer, Dragomir (málokdo ho asi pamatuje). Pak jsou to lidí, se kterými jsem na něčem pracoval, nebo jsme v nějakém projektu popř. hře potkali: To jsi samozřejmě ty 😊, Alexios, Jarin, Xykon, El Kamil, a určitě i spousta dalších. Pak jsou to lidí, které jsem si přidal kvůli společným názorům nebo tomu, že jsme se hodně na fóru potkávali, což je hlavně Christian Bassisst, který bydlí ode mne asi nejblíže a hodně jsme si psávali, když ještě chodil na fórum a patří tam hlavně spameri z mé nemálo slavné minulosti ve spammerské společnosti, tudíž jsou to všichni účastníci SPAM PÁRTY, takže například Estel a Morrisst, ale je jich strašně moc a pamatoval si to taky nemůžu, takže se omlouvám těm, na které jsem zapomněl... Koho nenávidím? Ty, co se nedokáží poučit a neumí se ani podívat na pravidla, jedno je, že to někdo porušuje schválně a druhá věc je, že vůbec nemá páru, kde ty pravidla najít, takže o seznamu těchto lidí si můžeš udělat představu sám.

A ještě bych zapomněl na moderátorský tým! To bych přišel o funkci, kdybych je nezmínil! 😊 Samozřejmě to myslím upřímně - jsou to super lidi, tudíž samozřejmě lidumil Gregus, Kloudici, Jémák a kráva s kosou. 😊

I ty ostatní.

Lucanus:

Tak o těch neoblíbených, které jsi neprávno jmenoval, jistý obrázek již mám.

Výčet oblíbenců byl skutečně obsáhlý. To musím uznat.

A vzhledem k tomu, že jsem už skoro vyčerpal všechny otázky, jež jsem chtěl položit, přejdeme k těm finálním.

Jak bys celkově zhodnotil sérii Gothic?

A který díl série máš nejraději a proč?

Pivl:

Skvěle začatá série něčeho neobyčejného, dobrě pokračovala, pak přišla úplná změna, přišla hra, která přináší také něco neobyčejného, ale úplně v jiném hledisku, než to bylo v předchozích dvou dílech, ano mluvím o Gothicovi 3, přesto je to hra, kterou jsem hrál ze všech dílů nejdéle. (ani jednou nedohrál), pak přišel JoWood a jeho Forskaen Gods, spousty rozporuplných dojmů a Arcania? Stušná hra, (hodně lidí ví, že patřím mezi tu malou menšinu, kterým se hra líbila), avšak skřížit systémy Gothicu, se systémy ze Záklínače a dalších RPG a zastínit tak pravou podstatu Gothicu, byla vážně velká blbost, díky které JoWood taky zkrachoval. Ovšem nikdy nebudu říkat, že pro mě série gothic skončila druhým dílem s datadiskem a proč? Protože bych nedokázal unést to, že tak skvělý příběh zůstane nedokončený a proto se mi mnohem lépe dívá dozadu na celý příběh Gothicu, včetně Arcanie. Dle mě skvělá série, bohužel od druhého dílu s datadiskem byl každý nastávající díl úplně o něčem jiném a klady jedné hry, byly záporu druhé a naopak. Nejraději mám Gothic 2 Night of the Raven, protože mám strašně rád Ravena jako postavu a to, že se objevil v datadisku,

Pivl:

o kterém jsem si před jeho hraním nezjistil žádné info, tudíž jsem o něm nic nevěděl, pro mě bylo vážně strhující a celkové pojetí, atmosféra a herní svět, včetně příběhu, byl skvělý. Jen škoda toho, jak datadisk zasadili tvůrci do děje Gothic 2, kam se to poměrně dost nehodilo, ale to je vážně malíčkost.

Lucanus:

Skvěle rozvedeno. Ani mě nenapadá, co bych tak ještě vypích, takže asi dále. Co tvůj názor na Risen a chytané Risen 2?

Těšíš se? Myslíš, že hra bude úspěšná?

Pivl:

Můj názor na Risen I je docela rozpacičitý, protože hra jako samotná nemá nijak extrémně kvalitní příběh, ovšem první minuty hry a celá první a možná i druhá kapitola, byly vážně úžasné, veškeré úkoly a celé první poznávání světa bylo vážně úžasné. Ovšem zbytek mě nebaivil natolik, že jsem nedokázal ještě do dnes hru dohrát úplně až dokonce. (rozehrál jsem ji už dvakrát). Co se týče Risen 2 tak začnu pozitivně, je klidně možné, že Piraně vytvoří velice výtečnou hru, možná bude atmosféricky a technicky i mnohem lepší než Gothic, ovšem bojím se, že piraně dělají strašně změn oproti jedničce, je sice hezké, že se to snaží přizpůsobit představě fanoušků, ale například pro mě, jsou ty změny fakt razantní a nějaké ulehčování typu: "Proč nebyly na Faraze pistole?" -

Protože to je poměrně daleký ostrov a primitivní díra" mi příde jako odpověď docela blbá, protože to by si snad i Inkvizitorovi muži s sebou přivezli střelné zbraně. No, uvidíme, co z toho bude, já se jen bojím, aby tvůrci vážně moc neodbočili od

základního zadání Risenu jako takového.

Ale na hru už se smaozřejmě těším. ☺

Lucanus:

Opět zajímavý názor.

A co celkově říkáš na Piraně a JoWooD?

Pivl:

Úplně rozdílné firmy s úplně rozdílnými názory a pohledy. Neříkám, že některý má názory horší a někdo lepší, ovšem pro nás, Gothickáře, je pohled na hru určitě lepší od Piraně. Samozřejmě vím, že Piraně potřebovaly peníze a tak se spolčili s JoWooDem, ovšem výsledný efekt (G3) jen dokazuje, že to nebyl nejlepší tah.

Lucanus:

Svatá pravda. Ale na druhou stranu, první dva díly je dosti vynesly na výsluní. ☺

A jsme už skoro na konci. Zbývá jedna z nejdůležitějších otázek. ☺ Jak bys zhodnotil českou komunitu fandů série Gothic?

Co říkáš na fórum a web?



Pivl:

Fandů série Gothic je v česku opravdu hodně, web gothicz.net měl tak trochu kapku štěstí, ale zároveň za to může tvrdá práce Kamila a Pauliho, popřípadě

dalších lidí, že se velké množství fandů ukázalo na těchto stránkách a právě díky velké rozmanitosti, která na stránkách je a spoustě zajímavých informací se registrovali na fórum. Rozhodně web i fórum gothicz.net je velice dobrý a přináší vše a pro každého, proto tam také spousta uživatelů zůstává tak dlouho. Navíc, díky dřívějšímu velkému registrování lidí, jsou na fóru ti skvělí lidé, kteří tu dnes jsou a kromě spousty stráveného času prohlížením fóra, mám na některé sekce a dny zde strávené, skvělé vzpomínky a samozřejmě jsem poznal nové skvělé lidi, které bych nikde jinde nepoznal.

Lucanus:

A mně už zbyla jen ta jediná finální otázka, která musí přijít...

Máš nějaký vzkaz, prosbičku nebo připomínku pro čtenáře?

Pivl:

Mám jen takovou prosbičku, nikoli pro čtenáře, ale všeobecnou a to, aby na fóru

Pivl:

zůstala stejně skvělá parta jako je teď a aby se registrovali na fórum další noví fajn členové, co nás obohatí nejen svou osobností, ale třeba i svým fanartem. 😊

Lucanus:

No, tomu říkám opravdu promyšlená prosba.

Tím jsme se ovšem dostali až na úplný závěr.

Mně už jen zbývá ti velice poděkovat za tvůj čas a vyčerpávající odpovědi, popřát spoustu úspěchů v čemkoli, co jen budeš dělat a doufat, že se ti to vše povede. 😊

Tímto se těbou loučím. Měj se krásně a opět někdy na fóru na viděnou. 😊

Pivl:

Děkuji i tobě a Orlici, že jste si vybrali právě mne, bylo mi potěšením pro vás dělat rozhovor. Také se měj hezky a já si myslím, že na sebe určitě brzo zase narazíme. 😊 😊

Tak a rozhovory jsou úspěšně za námi. Nutno říct, že, jak jste mohli sami vidět, byly opravdu velmi dlouhé. Dokonce bych řekl že rozhovor s Pivlem byl ten nejdelší, jaký se kdy v Orlici objevil. A přinesl nám mnoho zajímavých informací.

Ted' už ale k další rubrice, jež je, jak už asi někteří z vás vědí, Něco k zamyslení.

Něco k zamyslení

Umírá fanart?

Možná, že se někdo při této otázce jen usměje a řekne si: «To je nemožné, fanart je nesmrtelný!». Ještě před rokem bych dal takovému člověku za pravdu a usmíval se s ním. Situace se od této doby bohužel razantně změnila a já tvrdím, že fanart je možná jen pár kroků od svého zániku.

Co dnes vychází alespoň relativně pravidelně? Opravdu toho moc není. Komiksy Nástroje destrukce a Údolí stínů, Nordmarská orlice a výstavní sál Řádu je asi všechno co je pravidelně aktualizováno. Pak je tu pár děl, kde se můžeme s novými díly setkat jen velice zřídka a potom? Potom už nic, pokud nepočítáme občasné výkyvy v podobě kresek, či grafické tvorby.

Kde je zakopaný pes? To půjde dohledat jen těžko. Hlavní příčinu lze vyhledat v odlivu komentujících. Myslím, že za vše mluví má vlastní zkušenosť. Když loni, je to přesně rok, finišovala Zkáza ostrova Khorinis, dostávala pro dnešní poměry neuvěřitelnou stránku komentářů. Dnes jsem u svého, značně kvalitnějšího komiksu, s větší slávou autora, velice vděčný, když mám alespoň ty tři. Počet čtenářů zůstává třeba stejný, ale skoro nikdo už nehodnotí. Takový úbytek komentářů je pro všechny tvůrce velice demotivující. Ale ani fanartáky neholám nechat čisté.

Setkáváme se stále s výmluvami typu: «Nemám čas, nemůžu tvorit» či «Poslední dobou nemám vůbec náladu na tvorbení náladu, takhle by to stalo za nic». A já si jsem naprosto jist, že tyto výroky jsou pravdivé maximálně v polovině případů. Něco je studium vysoké školy či složitá životní situace a něco jiného «studium základní a střední školy. Ne, tady je na vině, stejně jako u úbytku komentářů, lenost. Chce to jen trochu sebezapření. Ne si jen přečíst komiks nebo povídku a zhodnotit si to jen zběžně v hlavě. Je potřeba si ty myšlenky v hlavě trochu srovnat a sepsat alespoň nějaký smysluplný komentář. A tvůrci v sobě musí potlačit tu lenost a něco udělat. Jinak můžeme fanart rovnou odepsat.

Poznámka autora: Článek napsán 14. května

-Vojta-

Zlatý Diego

Zajisté si mnozí z Vás všimli, že se nyní začaly dít poměrně velké věci ve FanArtové sekci fóra, konkrétně v části povídek.

Jak je to možné, kdo to má na svědomí a proč se to vůbec děje?

Na to se pojďme podívat právě tady a teď.

Tohle vše má na svědomí jeden jediný člověk, který přišel s opravdu skvělým nápadem, jež zajisté pomůže zčerpat ty místní, a nutno říci, že i dosti stojaťé, vody povídkářských rybníčků.

A z malých rybníčků by se rázem mohlo stát jedno obrovské moře povídek, které zaplaví fórum a dokonce i samotný web.

A to vše díky VMCčkovi a jeho povídkářské soutěži, jež nese název Zlatý Diego.

Nutno říci, že VMC je jedním ze starých, skoro až legendárních, povídkářů fóra a tudíž je i možná škoda, že se sám soutěže nezúčastní. Na druhou stranu, ti, co se zúčastní, si mohou už předem gratulovat, protože tímto vypadl jeden z největších možných konkurentů.

Zamysleme se nad tím, co k tomuto vlastě autora soutěže vedlo.

Zajisté byl tím největším pohnutím tohoto pokroku komentářový nedostatek, který již automaticky demotivuje nové potenciální autory povídek k tomu, aby si své psaní rychle rozmysleli.

Upřímně, Vás by bavilo psát, kdybyste věděli, že si to za měsíc přečte tak pět lidí a z toho maximálně dva komentují, a to ještě s noční dávkou štěstěny na pisatelově straně?

Právě z tohoto důvodu se moc nových povídek již nějakou dobu neobjevuje, což je docela škoda, protože nadějných autorů je na fóru více než dost.

A tohoto poznátku nasvědčuje i fakt, že do soutěže se již přihlásilo více než dvacet lidí.

Což je rozhodně velmi slušná účast. Sice by se nedalo říci, že všichni přihlášení jsou typičtí povídkáři, nicméně se jedná o dost jmen, jež se těší nemalé známosti na fóru, ať už díky povídkám, komiksům či jinému FanArtu.

Rozhodně se však můžeme těšit na kupu nových a zajisté i velmi kvalitních povídek, které dosti oživí celou jednu FanArtovou sekcí.

Závěrem už zbývá jen vyjádřit velký dík autorovi za tento projekt a popřát mu, ať mu to celé vyjde přesně tak, jak si jen přeje.

A zároveň všem účastníkům držíme palce a přejeme hodně inspirace a úspěchů s jejich díly.

Tým Nordmarské Orlice.

Závěrem

Tak, vážení čtenáři, jsme na konci.

Možná, že některí z vás tu hledají povídku, ta však tentokrát z technických důvodů nebude. Ale nesmutněte, jistě ji zde najeznete v dalším čísle.

A další číslo? No, musím vás informovat, že bude o trochu později. Přichází totiž léto a s ním slavná okurková sezóna. Navíc hodně lidí z Nordmaru bude přes prázdniny sluní své pozadí u moře, nebo bude zaměstnáno na brigádě, nebo něco podobného. Tedy bude za prázdniny, tedy za červenec a srpen uvedeno jen jedno číslo.

A tím už se vyčerpalo veškeré závěrečné téma, tak vám přeji, aby jste si užili léto a opět za měsíc a půl se můžete těšit na náš plátek.



Nordmařané 2011

Šéfredaktor: Lordan

Grafika: Lucanus

Gimli

Vrabčanda

Lordan

Lovec

Redaktoři: Lucanus

vrabčanda

Lovec

Vojta

Vytvořeno v: Gimp

Photofiltre

Pro

forum
gothicz.net

Vytvořila skupina
Nordmařané

Tímto se s vámi loučí vaše Nordmarská Orlice

Doufáme, že ke čtení se vrátíte

Děkujeme za Váš čas, děkujeme velice

Snad s námi meč Váš nikdy nezkřížíte

Pomalu, zlehoučka, rozpíná svá křídla

Mávne několikrát, mezi mraky se ztratí

Každý z Vás zajisté dobře ji zná

Odlétá však za měsíc zase se vátí