



Prosinec 2020. Speciální Diegovské vydání.

Úvodník

Ahoj čtenáři,

já vím, že je tohle nečekané, ale je to pravda. Právě teď čteš další číslo Orlice. Teda... ono se to asi nedá počítat jako oficiální číslo Orlice, vzhledem k tomu, že ho mám pod taktovkou já, bývalý Nordmařan. No a taky proto, že se na něm podílí jenom malá část současných Nordmařanů. A zbytek nemá vůbec tušení, že se něco takového chystá.

Ale ty tu jsi určitě kvůli vyhlášení výsledků povídkové soutěže Zlatý Diego. Na to tě přenese naše věrná Orlice.



Pokud ale chceš slyšet tu dlouhou a útrpnou cestu k tomuto číslu, tak čti dál.

Všechno to vlastně začalo chvíli po spuštění Diega. Já a pár velkých jmen naší komunity jsme si říkali, že by bylo super, kdyby byl zpátky rok 2010. Pokud jsi tehdy na fóru nebyl, tak věz, že to byl čas, kdy bylo fórum neskutečně aktivní. Zrovna vycházela Arcania a všichni se těšili, až ji budou moc zkritizovat. Svým způsobem byla možná

Arcania tím jedním pomyslným hřebíčkem do rakve zdejší komunity, protože diskuze o ní zmizela rychleji, než všichni čekali.

Každopádně, fanartová komunita byla aktivní a vznikala dnes možná už kultovní díla. Na Dirianovy toulky, Lov chňapavce, Příhody temného mága v důchodu, Caragul, Příchod Barbara, Proti Králi, nebo Povstání Spáče si určitě ještě někdo vzpomene. Tehdy, až na úplném konci roku, také vznikla první Orlice a jenom o pár měsíců později se uskutečnil první ročník Zlatého Diega, tenkrát pod taktovkou uživatele VMC.

Ve chvíli největší odvahy jsme světu oznámili, že nás rok 2020 už nebaví a oficiálně vyhlášíme rok 2010, načež jsme šli znovu oživit fórum. Jak se nám to povedlo se můžeš přesvědčit sám. Právě během tohoto období jsem si pročítal staré Orlice a dostal nápad, že bych vyhlášení vítěze pro tenthle rok trochu okořenil.

A tak jsem dostal nápad tematicky obléknout vyhlášení do stránek Orlice. Následně jsem začal na Discordu pokládat různé otázky ohledně Diega ostatním účastníkům a čtenářům svidinou, že dostanu něco jako kdysi bývalo interview.

Netrvalo dlouho a do plánování se připletl i Vojta, především proto, že jsem od něj potřeboval všechny šablony pro Orlici. Nakonec se sám nabídl, že pár odstavců napíše a uděláme z toho plnohodnotnou Orlici. Také navrhl, abych napsal Lordanovi..

A to je konec příběhu o tom, jak vznikla tahle Orlice. V režii mojí, Vojtově, Lordanově a tvojí.

No, a protože jsem ještě ze staré školy a na „nové“ verzi Orlice jsem nikdy nedělal, tak nemám ani svůj vlastní portrét. Proto se budu podepisovat stejně, jako jsem to dělal 9 let zpátky.

Teď už si ale užijte zbytek Orlice!

-Janp-

Trigothic od Lordana



Šaty dělaj člověka



Fanartové ohlédnutí



Na tomto místě by asi měla být nějaká recenze, nicméně jelikož nová fanartová díla už v podstatě nevycházejí, není moc co hodnotit. Tak snad by se mohl aspoň starý fanarták ohlédnout zpátky za tím, co již vzniklo a trochu – a třeba z ryze osobně zaujatého hlediska – zavzpomínat, co za ta léta vzniklo zajímavého.

Samozřejmě, když se řekne fanart, vzpomínám nejraději asi na dvě období. Jednak na ty roky Khoriniských draků, kdy jsme sdíleli tvůrčí zkušenosti a vůbec radost z tvorby s Pivlem a s JENIKem, jednak společná práce na filmu Versus s Lordanem, spojené s řadou našich osobních setkání.



Versus není snad čtenářům třeba zvlášť představovat, stejně jako Pivla, co by největšího fanartového tvůrce.



Rád bych se proto podělil o pozapomenutá díla, která mnozí z vás možná ještě/už neznají, ale která podle mě stojí za to, abychom se na ně znovu podívali.

Vzpomínám si například na Cordův film In the Name of God, který z hlediska postprodukčních efektů sice mnoho nenabídne, nicméně i dnes nabízí zcela ohromující scénu pochodujících vojsk a napínavý příběh o přátelství.



Říkám si nakonec ale, že filmy snad až tolik zapomínané nejsou. To mezi komiksy si dneska hned vybastím pár kousků, které jsem měl vždycky rád, ale u kterých se bojím zapomnutí. Tak například Bergmarské rytíře od Wilhelma alias Scorpiia či Cestu do údolí zlatého vejce od JMarka! – oba dva mi evokují staré časy, kdy jsem já na fóru začínal a oba tyto komiksy mě tehdy nadchly atmosférou, skutečně, při jejich čtení jsem se hned cítil zaujat světem a příběhem.



A aspoň jeden komiks abych ještě zmínil: Whiperův alias Lerakův Štístko, komiks, který svou drsnou, temnou atmosférou na mě ve své době působil opravdu jako zjevení. Takovým způsobem onehdy nikdo netvořil!



A co povídky? Asi nezapomenu na dojmy z vítězné povídky úplně prvního Zlatého Diega od Katolíka – Růže, šerík a vlhká mozaika. Ta tehdy nasadila velmi vysokou laťku všem budoucím výhercům naší povídkové soutěže.



A mohl bych dále nostalgicky vzpomínat, až by se tento článek stal neučitelným. Jaké jsou vaše oblíbená pozapomenutá díla? Napište je do komentáře k Orlici ;-)

Zlatý Diego 2020

Je to tady. Část, kvůli které tu všichni jste. Tento ročník se nesl v znamení padání. Necelých 13 % z Hagenovy posádky spadlo tento rok do Kolonie. Vážně by se na místo výměny měla dát nějaká varovná cedule. Ale nepadali jen paladinové. Také pár hrdinů propadlo kouzlu Beliarova Drápu. A trolí víle Tararxaraxarigerfie padl do oka pirát Malcom. A když zapadlo slunce, tak se neohrožený Abuyin pustil do boje proti zločinu. Dokonce i lovec vzal nohy na ramena a padal na ostrov Faranga.

Tento rok zaznamenal vysoký počet povídek – celých 19. Tímto tedy děkuji všem účastníkům za povídky, ale i čtenářům za komentáře a diskuzi jak na fóru, tak na Discordu.

Reklamní přestávka

Navštivte znovu oživený Youtube kanál
Gothicz.net!



Pozornosti zvláště doporučujeme nové
playlisty: Gothic 1 Mods obsahující videa
z modifikací pro Gothic 1



Gothic 2 Mods obsahující videa
z modifikací pro Gothic 2



Gothic 3 Mods – no, vy víte, co bude
obsahovat



Gothic Sequel, který obsahuje zevrubné
ukázky z oficiálního zrušeného datadisku
pro Gothic 1



Czech fanfilms with subtitles, který
obsahuje výběr z nejlepších fanfilmů, navíc
přeložených do cizích jazyků. Lajky,



Soutěž dopadla následovně:

1. Ochráncem města na jednu noc (Mina) – 40,5 bodu
2. Poprava (Vojta122) – 35 bodů
2. Zhubni, nebo zhebni! (David Sokol) – 35 bodů
3. Tragédie vymírajících druhů (Reinmar) – 24,5 bodu
4. Povýšení (Lordan) – 23,5 bodu
5. Modrý pád (El Kamil) – 19 bodů
6. Paladintiv deník z Kolonie (Argimlas) – 10 bodů
7. Pohádka (Zero) – 7 bodů
8. Tanec s draky (Necrosis) – 5 bodů
9. Tararxaraxarigerfie aneb Malcomova historka (Velký lempl Kaiser) – 3,5 bodu
10. Paladin (Jacek Sikora) – 2,5 bodu
11. Paladintiv pád (Drake Darken) – 1,5 bodu
11. Konec nadějí (McMartyMan) – 1,5 bodu
11. Nováček v partě (Janp) – 1,5 bodu
12. Story Gothic (Marcis) – 0,5 bodu
12. Poslední noc (Janp) – 0,5 bodu
13. Povídka bez názvu (Filip Okáč) – 0 bodů
13. Zdravím (Martas) – 0 bodů
13. Lovec (Janp) – 0 bodů

Trocha historie Zlatého Diega

Povídkářská soutěž Zlatý Diego stojí u zrodu novodobé tradice fanartových soutěží v naší komunitě. Když v roce 2011 skomírala aktivita ve fanartové sekci, přišel zkušený povídkový autor VMC se soutěží a dočkal se velice slušného ohlasu. Soutěž se pak stala prakticky každoroční stálicí a co víc: její formát bezpečným podkladem pro další soutěže, jejichž pravidla byly už spíše variace a rozšíření toho, co bylo představeno v Diegově.

Zlatá éra povídek, kdy četli členové fóra dychtivě každý nový kousek od Garretta, ale i texty na značně nižší úrovni, je, zdá se, nenávratně pryč. Nicméně Zlatému Diegově se daří tento druh tvorby na našem fóru - jakkoliv s nestabilní mírou zájmu a pozornosti - pořád držet. Navíc v pozdějších ročnících dává prostor i literární formě poezie, která v komunitě Gothicz nebyla příliš běžná.



Zlatý Diego 2020 interview se všemi

Vzhledem k tomu, že nyní máme mnohem lepší nástroje k uskutečnění interview, než tomu bylo před několika lety, rozhodl jsem se ptát našich účastníků, ale i čtenářů, na jejich dojmy a názory z letošní soutěže.

Janp: Vzhledem k tomu, že je tohle 10. ročník, co zatím říkáte na celou soutěž? Jaká povídka/téma vám za ty léta utkvěla v paměti?

Pivl: Orčí princezna. Jako když se řekne téma Zlatého Diega, tak si vždycky vybavím nějakého nudného jarouse, co tam hodí něco s Mudem.

Vojta122: Jestli je řeč, která mi utkvěla za všechny ty ročníky, tak už jsem o tom nedávno mluvil se @Zlordan (Lordan) - právě jeho Misie mi utkvěla v paměti jako jedna z nejlepších povídek. Podobně úspěšná bylo jeho Xardas staví věž. Z ještě starších ročníků si pamatuji, vlastně z úplně prvního, Katolíkovu povídku "Růže, šerík a vlnká mozaika". Velký dojem určitě zanechala také Reinmarova Žranice. Co se týče těch jiných, tak už nemohu pátrat v paměti, ale musím se podívat do archivu. A i když na to koukám, nic ohromujícího, co by třeba stálo za znovupřečtení si moc nevybavuju.

(Také reaguje na Pivlovu odpověď) Jo. Pravda a děsně mě to vytáčí. I když, pokud jsem nevytěsnil nějaké nemilé vzpomínky, tak mám zrovna dojem, že letos se Mudem docela šetří. Což je

k podivu, vzhledem k tomu, že podle nejpoužívanějšího tématu jsme furt v kolonii. No, stále jsou po všech těch letech lidé, kterým to pořád připadá vtipné. Chudák třeba takový Kyle, který je dost možná komičtější figurou. Dokonce tragikomickou, což jej činí mnohem zajímavějším, a přesto je používán minimálně.

Kaiser: Já myslím že se k tomu vyroci seslo hodně povídek a to je dobře. Jen škoda že je tak malo komentujících/čtenarů. Z povídek mi nejvic asi utkvěla Poprava a pak samozrejme Nováček v Partě ale to se uplně nedá počítat :D

Lordan: Musím říct, že mám problém s dlouhodobou pamětí na povídky Zlatého Diega, takže si nepamatuji vesměs nic moc. Občas něco utkvělo z poezie... Pamatuji si Reinmarovu Žranici a Vojtovo Svádění mladé šlechtičny. Z loňského ročníku ještě trochu Duchodce a Zavíračku, ale jinak jsou vzpomínky už velmi mlhavé (když si přečtu název tak si vzpomenu, že jsem snad kdysi něco takového četl, ale o čem to bylo už ne.) Takže když letos říkám, že některé předchozí ročníky mi přišly silnější, tak je to hodně pocitové. Tenkrát jsem si zkrátka ty

lepší povídky v soutěži užíval víc. Jinak si myslím, když se ohlédneme za těmi ročníky, že slabá zpětná vazba v podobě komentářů byla součástí Diega snad vždy.

Janp: Preferujete humorné nebo vážné povídky? V posledních letech mi přijde, že se rojí čím dál víc humorných povídek, ale většina z nich nakonec vyjde jako trapná. A množství těch vážnějších povídek zase nakonec působí směšně. Jak to vidíte vy?

Auronen: Mě osobně je jedno, jestli je povídka vtipná nebo vážná. U mě hraje roli, jestli to dává smysl, jakým způsobem je to literárně zpracované, jestli tam není hromada gramatických chyb a jestli jsem schopen to vůbec přečíst (aneb radosti typu zarovnání vlevo, řádkování -0,5 atd.).

Kaiser: Taký mi přijde ze se mnozí. Pokud je dobrá tak je to dobře XD třeba letos jsem ale zatím na humorné moc nenarazil. Zatím jen Malcom a Trollice tam byl humor trochu a samozřejmě příběh kde byl SexLord a Chugari i Zpackier a vlastně i ja což me fakt znicilo bylo to super ale hlas nedam protoze by to uplne nebylo asi fer no. Podle mne je fajn delat takove povidky. Ale asi by to nikdy nemelo vyhrat pokud to nebude uplne genialni. A taky by asi nemela vyhrat povidka kdera je tak moc provazana s realitou ze se tam objrvuji lide z fora atd. Ale jsem rad ze neco takoveho vznikne.

Zero: Souhlas s Pedantem (Auronen). Humor se taky musí umět. Pokud se něco za každou cenu snaží být vtipné, tak to nakonec většinou fakt vyjde trapně. Ale třeba taková Zhubni nebo zhebni kombinuje humor s fungujícím příběhem, atmosférou atd., a ve výsledku je jedna z nejlepších.

Vojta122: dobrá otázka do diskuzí! Osobně říkám toto: uvítám oba typy stejně a nenadržuji žádnému z nich. Inteligentní, ba i neinteligentní humor si však nevytačí samy o sobě, čili si myslím, že nestačí udělat estrádu, ale musí to být i kvalitní literární vyjádření. V tom to mají vážné povídky vlastně lehčí, protože udělat dobrý vtip, který nebude nikomu připadat trapný, to je výzva.

Takže vlastně souhlas s vámi a přidávám se k Janpovi i v tom, že přehršel vážných povídek působí taky trapně. Nakonec ona i vážné povídky prospěje nějaký ten moment odlehčení.

L-Titan: Češi (a Slováci) mají rádi komedie, asi.

Víceméně souhlasím s Auronem. Jinak by se mi osobně nelíbilo, aby byla většina povídek humorných. Zároveň také záleží i na tom, jak různorodé jsou ty humorné povídky navzájem mezi sebou - v tomhle ohledu bych možná uvítal větší rozmanitost. Přijde mi, že humor v Diegovských povídkách bývá často poměrně jednoduchý, založený na absurdních situacích, částečné (či úplně)

infantilitě postav, případně doplněný "vtipným" použitím hrubších slov/frází.

Přitom humor je košatý žánr, např. mě napadá:

- politická elita Kolonie se sejde na summitu, aby probrali další směřování vzájemných vztahů (konverzační komedie ve stylu "Jistě, pane ministře") - Late Night Show with Baal Netbek
- zpovídání khorinijských celebrit (talkshow formátu Všechnopárty či amerických late-night show)
- týden v kasárnách (mockument ve stylu "The Office")
- parta noviců, z nichž po pár týdnech budou mágové, se rozhodne si zbylý volný čas pořádně užít (komedie ve stylu "Prei, prei, preičky" nebo "Pařba ve Vegas")
- Osudy dobrého vojáka Bilgota za skřetí války (asi netřeba více přibližovat)
- Innos, Adanos a Beliar se nechtěně stanou smrtelníky a musí se nějak dopracovat zpátky "nahoru" (pohádka ve stylu "Anděl páně")
- Dobytí obou pólů aneb Cimrmanova cesta napříč Myrtanou (netřeba více přibližovat)

Je pravda, že některý humor se víc hodí do audiovizuálního formátu, ale i tak je paleta možností pro formát povídky dost pestrá. Možná že by se mohl spolu s tématy zároveň losovat i žánr. Mohlo by být zajímavé sledovat, jak by se autoři vypořádali s "pádem paladina do Kolonie" kdyby tohle téma mělo být

napsané jako western anebo třeba jako romantická povídka. Samozřejmě že ani tenhle losovací systém není spásný - např. kdyby se vylosovalo téma "Mud na farmě" spolu s žánrem "romantika", tak na 99 % vím k čemu by to směřovalo. Naopak "Mud na farmě" spolu s žánrem "survival horror" by mohl být mnohem zajímavější.

Janp: Co říkáte na limit slov? Dali byste jiný nebo se současným souhlasíte? A když jste psali povídku, dělalo vám omezení problém naplnit/nepřesáhnout?

Lordant: Já jsem byl s limitem úplně v pohodě. Myslím, že je dostatečně široký. Každopádně je hlavně super limit dělat na slova/znaky. Pamatuji si, jak v počátcích soutěže byl limit na stránky, což umožňovalo manipulace v obou směrech.

Zero: Podle mě fajný limit. Rozmezí umožňuje jak jednohubky, tak i poměrně rozpracovaný děj. Horní limit je nastaven tak akorát, o moc delší povídky už by se mi číst asi nechtělo, zvláště když mnoho z nich není nic moc.

Auronen: Čistě jako čtenáři se mi limit zamlouvá, sám jsem samozřejmě znaky nekontroloval... Takže nevím, zda někdo přestřelil.

Vojta1122: Myslím si, že limit je naprostá nezbytnost a letošní ročník s devatenácti povídkami to, myslím si, dostatečně potvrzuje. Některé povídky, tipoval bych, mohly limit přesáhnout, představme si, že by se autoři

rozepisovali dále... Kdo by to pak byl schopen ještě učíst?

Zároveň, jak už jsem vícekrát říkal, myslím si, že autorské schopnosti se hodně projeví i na tom, jestli se autor dovede vyjádřit v tom menším znakovém rozsahu. Rozmatlávat něco na velký rozsah svede leckdo, ale málokdy to má svůj smysl. A psát epopeje se pro povídkovou soutěž jako Diego vážně nehodí.

L-Titan: Tak on to není limit slov, ale znaků, ne? 18 tisíc znaků včetně mezer = 10 normostran = zhruba 2500 slov = zhruba 4 Červené Karkulky (<https://www.pohadkozem.cz/o-cervene-karkulce/>) Na některé náměty to stačí, na některé ne. Hugo Award pro povídky má limit 7500 slov. Osobně bych byl pro navýšení Diegovského limitu, třeba na 5000 slov.

Janp: Hlavní cena je hra v hodnotě až 60€. Jakou hru byste si vybrali?

Lordan: celkem jasně Cyberpunk.

Zero: Určitě Cyberpunk 2077. Vychází krátce po skončení Diega, stojí přesně 60€...

Auronen: Asi taky Cyberpunk, i když nemám storj, na kterém bych si to mohl zahrát tak, aby to mělo cenu.

Xxxka: Arcanii pro všechny!

Pangur: Těžko říct, všechno možný od warhammer mechanicus, přes shovel knight po star wars commando. Nejspíš jednu z těch old gold her který mám

namyšlený, že by bylo fajn si je zahrát jednou.

Lordan: Otázka do diskuze. Bude Janp jako organizátor, když zná autory, hlasovat, nebo jen komentovat?

Janp: Jenom komentovat, možná symbolicky po vyhlášení napíšu i svoje top5.

Janp: Jaká povídka je podle vás nejoriginálnější? Ať už nejoriginálnější zpracování nebo nejoriginálnější zápletky, vše se počítá.

Reinmar: Devatenáctka (Poslední noc) měla zajímavý nápad se šifrovanou zprávou, provedení už tak slavné bohužel nebylo. Osmnáctku neposoudím a nejsem si jistý, jestli chci prohlížet temné hlubiny discordu, abych si sestavil myšlenkovou mapu nárázek na zdejší osádku. Poprava byla pěkně napsaná. Sice jsem ji dal jednu z nižších přiček (holt se mi líbily jiné, byť možná méně originální povídky), ale jako jediného letošního zástupce diegovské poezie ji musím ocenit.

Kaiser: No povídka s Mudem sice nepůsobí originalne ale zase udelat z něho paladina i Hagenova syna je dost napdite.

Zero: Když pomínu všechny ty nudné padající paladiny, tak zbytek povídek je vlastně dost originální. Za zmínku určitě stojí zhulenecká jednička se zhmožňováním halucinací, pirátské chugerské historky v devítce, asi i zmatený dědek vypravěč ve

dvanáctce, a samozřejmě celá osmnáctka. Těžko si vybrat. Vlastně i Poprava je dost originální. A koneckonců i ta interaktivní sedmnáctka.

Vojta122: Odpověď na tvoji otázku jsem ostatně naznačoval už dříve - letos jsou ty silné povídky spíše silné dobrým řemeslným zpracováním - Zhubnil! Ochránce, Tragédie atd. - to jsou jedni z favoritů letošního ročníku, přitom ale se nesnaží hrát to na originalitu, ale prostě na dobré zpracování.

Proto na první pohled je originální povídkou Lovec. To je přesně příklad, kdy originalita brutálně převažuje nad zpracováním. A totéž lze říct i o Poslední noci, byť tam je to zpracování trochu lepší.

V kontextu zdejšího fanartu mi přijdou originální Tanec s draky - něco podobného je, myslím, v moji povídce z Diega 2016, jinak si nic podobného nevybavuju (to bych použil samozřejmě jiný příklad než sebe). Dále ta devítka, z velmi podobných důvodů jako Tanec s draky, tam si teď nevybavuju vůbec nic analogického.

Osmnáctka je bezesporu originální, ale něco podobného tu bylo velmi nedávno, konkrétně loni u Janpa.

Lordan: Nejoriginálnější: Devatenáctka.

Janp: Dále by mě zajímalo, jaká povídka je podle vás nejzábavnější?

Zero: Opět se to těžko posuzuje. Osmnáctka mě fakt baví, ale na druhou

stranu bez znalosti kontextu by mi to přišlo jako nevtipná kravina. Své vtipné chvíle má i několik dalších povídek. Pirátská devítka, Pohádka, Zhubnil... Pokud to vezmu ve smyslu, co mě baví, tak by k tomu šlo přidat pár dalších povídek. Ale nakonec zcela subjektivně zvolím osmnáctku. Autor opravdu projevil nadání zcela přesně vystihnout dění na Dolerově discordu a vlastně i na tomto oficiálním (tedy musí být jeden z nás!).

Kaiser: Povídka s Mudem mne zničila tím jak Mud lezel před branou. A povídka se SexLordem byla zcela usměvna takže tyhle dvě. Víc jsem se rozesmal u toho Muda. Nejsem si ale úplně jist jestli to byl záměr aby se tam někdo začal smát u čtení

Vojta122: No, tady se omlouvám, ale: definuji zábavu. Já přece jenom literaturu neberu primárně jako zdroj pobavení, tudíž asi nejlépe zde sedne povídka 17 - Lovec. A ano, pak samozřejmě ten Nováček, který zjevně nebyl tvořen s aspiracími literárními, ale právě s úmyslem pobavit.

Lordan: Nejzábavnější: jednička

Millhaus: Mě nejvíce pobavila povídka s názvem Pohádka, především tím, jak si poradila s tématem, o kterém byla. Ten závěr jsem fakt nečekal.

L-Titan: Povídka "Modrý pád" byla jediná, u které jsem se opravdu nahlas zasmál (pletení svetrů, narážky na klášterní život a na Zlatého Diega). Sice je ten humor z nemalé části

nepřenositelný za hranice zdejší komunity, ale pobavilo mě to, to jo.

Janp: Dále by mě zajímalo, jaká povídka je podle vás nejlépe jazykově a stylisticky zpracovaná?

L.Titan: Vypíchnul bych Popravu, protože je jediná povídka v soutěži, co je psaná lyricky/poeticky. V poezii se sice příliš nevyznám, ale Poprava zkrátka mezi ostatními díly tímto vyčnívá. Za zmínku stojí Pohádka, která se svým jazykovým zpracováním rovněž od ostatních odlišuje. Z těch zbylých asi vyberu Ochránce města na jednu noc. Přesně asi nepopíšu proč, ale zkrátka se mi četl nejlépe.

Kaiser: Jedním slovem – nevím. Ale taky se mi Ochránce dobře četl. Poprava mne napoprvé hodně okouzila ale četl jsem ji znovu a nějak už to skřípe.

Millhaus: Stylisticky je na tom hodně dobře povídka Povýšení, neboť autor dokázal napsat povídku z pohledu hrdiny a ne ze svého pohledu, jak se na hrdinu dívá. Poprava je ale taky hodně dobrá a je na tom asi nejlépe jazykově. Dobrý styl má i povídka Modrý pád. Těžko říci, nelze to příliš srovnávat, ty povídky se hodně liší tím, co chtějí docílit.

Pivl: Já.

Lordan: Tady to musí být Poprava.

Zero: Nebýt té básně na konci, určitě bych souhlasil (s Lordanem). Ta ale výsledný dojem trochu sráží. Líbí se mi i hrubý jazyk Povýšení, který skvěle

zapadne do drsného prostředí kolonie. Taky Zhubni! má v tomto směru co nabídnout. A ač se to nezdá a jinak je povídka jazykově dost prasácká, devítka má někdy originální a povedené jazykové obraty.

Auronen: Povýšení je pěkné, začátek Modrého pádu taky. Tragédie se povedla. Zhubni bylo také dobré no a Poprava je taky skvělá, ale ta báseň na konci trochu skřípe no.

Vojta122: Já bych v tomto právě rád vyzdvihl Tragédii – nejen dobrá slova, ale i slova dobře vybraná pro představovanou situaci. Jinak ale víceméně podepisuji i to, co bylo řečeno přede mnou.

Janp: Tenhle rok mělo jasnou převahu téma s padajícím paladinem. Proč myslíte, že se většina účastníků uchýlila právě k tomuto tématu? Co je na něm tak přitažlivé, respektive, co dělá ostatní témata tak odpudivé, že si je vybralo jen pár vyvolených?

Armfeldt: Vila taxa něco dal. To mluví snad za sebe. Abyuim to nevím to nezní tak hrozné a povídky co na to byly byly i vcelku přijatelné. Teda jedna se mi líbila druhá méně. A s paladinem možná proto protože to je věc kterou si jladlo dost lidí ze co by se stalo s paladinem kdyby spadl do kolonie

Zero: Je to takový nejvíc "klasický" příběh s mainstreamovým potenciálem.

Pivl: Je to takový mainstreamový příběh s klasickým potenciálem

Millhaus: Myslím, že padající paladin je na první pohled nejsnadnější téma. On když si člověk ty témata přečte, snaží se udělat si v hlavě nějaký rychlý koncept, o čem by povídka mohla být a v tom má paladin výhodu, že to vlastně říká poměrně jasně, tedy ten základní koncept je tam jak na talíři. To u těch ostatních témat je to horší a při prvním přečtení člověk neví. Nicméně je současně taky i vidět, že většina autorů těch povídek o paladinovi nedokázala ten koncept opustit, nebo jej nějak rozvinout dál a tak jsou si ty povídky

i poměrně dost podobné. U těch ostatních témat to chtělo více se zamyslet, pustit i více fantazii, o čem by povídka mohla být, aby téma splnila. A taky je to pak i vidět na těch povídkách, jelikož každá povídka na jiné téma je opravdu už v základu úplně jiná - má jiný koncept, o čem je a jak a na čem je stavěná. Snad až na Abujina, tam kdyby vzniklo více povídek, nejspíše by byly taky více podobné, protože i tam je docela jasně dáno, kdo má být hlavní hrdina a co má dělat a kde.

Minirecenze



Krom devatenácti povídek pro Zlatého Diega nám na fóru nedávno přibýly čtyři zbrusu nové povídky. To se jen tak nestává, a tak si každá z nich zaslouží aspoň malé ohodnocení od Nordmarské Orlice.

V Kolonii – Gothic v moderní době

Autor: L-Titan

L-Titan se původně chtěl s touto povídkou účastnit Zlatého Diega, ale nestihl ji zavčas dokončit, a navíc přesahoval možný počet znaků. Je to pro něj škoda, protože jeho výtvar by zcela jistě mohl v Diegovi útočit na příčky nejvyšší. Krom toho, že ze všech adaptací, které se pokoušely přesunout Gothic celostně do moderní doby, je ta jeho asi nejzdařilejší, se mu také podařilo udělat velmi pěkný interaktivní text.



Hodnocení:



Vědmi v kolonii

Autorka: Vědmi

Vědmi byla mezi fanartovými tvůrci vždycky zajímavou postavou. Vždy svéráznou, vždy s vlastním humorem. A tentokrát se v povídce rozhodla poslat do trestanecké kolonie... sama sebe. A výsledek přesně odpovídá předchozí charakteristice Vědmi jako autorky. Možná je jen na místě mít obavu, jestli autorka nezachází ve své jinak samozřejmě skvělé svěhlavosti až někam, kam ji čtenář nesvede následovat.

Hodnocení:



Sedmý kruh

Autor: Janp

Janp se ukazuje v roli, na níž u něj nejsme úplně zvyklí: v roli autora vážné povídky. Čtenáře ve svém novém díle zavádí do kláštera mágů ohně na Khoriniisu. Mágové a novicové jsou tu ale přepadeni podivnou magickou silou nad přístupovým mostem a snad i jakýmsi temným nepřítelem uvnitř klášterních zdí. Janpovi se daří velmi slušně navodit atmosféru, jen je povídce nutno vyčíst několik přešlapů např. ve stylistice.

Hodnocení:



How did we get here?

Autor: Drake Darken

Na fóru dosud neznámý autor Drake Darken představuje svůj projekt s přitažlivým konceptem: ztvárnit povídkovou formou osudy mnohých postav ze hry. Jak se která postava dostala tam, kde ji ve hře potkáváme? Co se dělo mezi jednotlivými díly série? Koncept je to skvělý, jen mu chybí přece jen trochu více projeveného nadšení od autora: větší rozpracování příběhů, více uchopení různých možných dějů, větší ponor do myšlení postav. Potom se z toho stane opravdu unikátní projekt.

Hodnocení:



Shrnuto...

Náhlé vynoření čtyř povídek, které nejsou součástí Zlatého Diega (byť některé se vynořily hlavně díky zvýšené aktivitě na fóru, již způsobil právě Diego), je velmi pozitivní jev. Navíc se nejedná ani v jednom případě o slabé dílo. Pokud impuls daný soutěží nezeslábně, snad bychom se mohli dočkat i pokračování těchto výtvorů – já bych si je přečetl velmi rád.

Žoldnéři z celého světa

Žoldáci mají ve světě Gothiciu zajímavé postavení. Můžeme zde mluvit vlastně o dvou frakcích. První z nich tvoří žoldáci na ostrově Khorinis, kteří se zformovali původně kolem mágů vody a charismatické osobnosti generála Leeho. Druzí jsou skřeti žoldáci. Obě frakce mají společný odpor ke králi, tím ovšem podobnost končí. Tento článek se věnuje první z těchto frakcí.



Osud žoldáků od doby, kdy byl Bezejmenný svržen do kolonie až po dobu, kdy opustil Khorinis je nám celkem známý. Odkud se ale žoldáci vzali? A jaký nakonec mohl být jejich osud?

Žoldácká frakce byla vlastně od počátku účelovým spojením. Hlavním motorem spolupráce zde byla snaha dostat se pryč z kolonie. Po jejím opuštění však žoldákům nezbývalo nic jiného, než držet opět pohromadě, protože ve svobodném světě byli stále zločinci. Jaké však mohly být jejich zločiny?

O zločinech jednotlivých žoldnéřů toho víme málo. Nejpodrobněji známý je život Leeho, který býval generálem. Toho neprávem obvinili z vraždy královny. Torlof se zase účastnil námořní vzpoury proti kapitánovi. U ostatních můžeme hádat, vzhledem k bojovému nadání většiny žoldáků lze však vytušit, že mezi nimi mohlo být dost dezertérů. U nich by i dávalo smysl, že přilnou k postavě Leeho, jakožto charismatického generála. Vzhledem k tomu, že se do kolonie odsuzovalo za jakékoliv zločiny, mohlo být však jejich složení dost pestré.

Pestré je i jejich složení z hlediska geografie. Už v kolonii byli jak žoldáci z Myrtany, tak z jižních ostrovů. Později, na Onarově farmě, se k žoldákům připojily dvě skupiny

lidí. Jednu skupinu tvořili lovci skřetů ze severu. Další skupinu utvořil Bennet a Hodges. Trochu otázkou je v tomto ohledu postavení Dara, který pravděpodobně přišel se Sylviem, ale jeho představa jako lovce skřetů je dost vratká. Teoreticky se mohl k Leeovým mužům připojit na vlastní pěst. Jarvis vám o něm ovšem řekne, že patří mezi Sylviovy muže. Národnost členů Sylviovy skupiny je také nejistá. Určitě lovili skřety v Nordmaru, ale jestli odtamtud všichni pochází? S jeho muži přišel původně i Khaled, který je Jižanem. Vzhledem k tomu, že všichni Jižané na ostrově Khorinis jsou snědšími rysy, lze u zbytku Sylviovy skupiny původ z Jižních ostrovů spíše vyloučit.

Další osud žoldníků je smutný. Ostrov byl později dobyt skřety. Některé úvahy hovoří o tom, že samotné město Khorinis odolalo (což by vysvětlovalo přežití lorda Hageny). Žoldáci však nebyli ve městě, takže buď zemřeli, anebo se na ostrově někde schovávali. S jistotou tomuto osudu unikli pouze Lee a Gorn.

Jméno	Původ	Kolonie	Farma
Lee	Nordmar/Myrtana	Ano	Ano
Oric	Jižní ostrovy?	Ano	Ne
Buster	Myrtana	Ano	Ano
Jarvis	Myrtana	Ano	Ano
Gorn	Jižní ostrovy	Ano	Ano
Cipher	Myrtana	Ano	Ano
Blade	Myrtana	Ano	Ne
Torlof	Myrtana	Ano	Ano
Wolf	Myrtana	Ano	Ano
Sylvio	Nordmar	Ne	Ano
Bulco	Nordmar	Ne	Ano
Rod	Nordmar	Ne	Ano
Raoul	Nordmar	Ne	Ano
Cord	Myrtana	Ano	Ano
Bennet	Myrtana	Ne	Ano
Hodges	Myrtana	Ne	Ano
Dar	Myrtana/Nordmar	Ne	Ano
Khaled	Jižní ostrovy	Ne	Ano

Odhadovaný původ žoldáků (zdroj – Gothiewiki)

Zajímavost – Jména ve světě Gothic

Každý, kdo někdy vytvářel nějaké fanartové dílo, ví, jak namáhavé je vymyslet originální jména pro postavy svého komiksu, filmu nebo povídky. Alespoň já jsem ten problém měl a vždycky jsem si říkal, jaké trable asi museli mít přímo vývojáři hry, když vymýšleli jména pro ty stovky NPCček, měst a já nevím čeho dalšího. Po nějaké době jsem zjistil, jakým způsobem na to šli: přebírali v mnoha případech zajímavá jména z kulturních dějin a vlastně dějin vůbec. V tomto článku zkusím pár z nich vybrat.



Co mě napadne asi jako první je jméno varantského hlavního města: Ishtar/ Ištar. V Mezopotámii se toto jméno používalo pro bohyni spojovanou hlavně s láskou – a to i tou tělesnou. Nu – jaké to asi bude se nyní procházet znovu ulicemi pouštní metropole? A u starověkého orientálního náboženství zůstaňme ještě chvíli, jen se přesuneme do Gothicu I. Titul, jímž se pyšnili guru – Baal – je jméno boha, kterého mnohá náboženství na Předním východě měli za jednoho z nejdůležitějších.

A když na tom předním východě jsme – Aaron, strážce ze Starého dolu, jež tolik provokoval kopáč Aleph (tak se zase mimochodem jmenuje známý knihovnický systém), je jméno z Bible a označuje jednoho ze starozákonních proroků. Ale koho zajímá nějaký strážce – jak je tomu s Gomezem? Snad ne Selena Gomez? Ne, ta našťestí ne, ta v době, kdy Gothic vznikal, ještě nebyla slavná. Ale napadá mě, že by zde mohla být inspirace v klasickém dramatu Lope de Vegy – Ovčím prameni. Komtur Gomez je v této hře typický záporák, a hlavně tvrdý pán, kterému svoboda lidí, jímž vládne, příliš nevoní. To by na pána Starého tábora docela sedělo, ne?

A co takhle někoho z Gothicu 2? Vzpomeňte si, od koho dostanete klíč od městských stok. Ano, ten chlapík se jmenuje Attila. A teď si stačí dodat jen ono známé „bič boží“ – a jsme doma. Co dále? Jména jako Balthasar, tedy jeden ze Tří králů, či Brutus, tedy jeden z Caesarových vrahů, vás asi příliš nepřekvapí, že? Tak co třeba zase jeden z „pánů“ – Hagen. Ten je jednou z postav z Wagnerova Soumraku bohů. Jasně, že se právě tady Piranha Bytes inspirovali, to prokázat nemohu, ale uznějte, nemusí to být vůbec náhoda: autoři naší hry jsou Němci a Wagnerovy opery jsou naprosto centrálním německým kulturním dědictvím.

Tak a teď ještě někoho z Noci Havrana, ať tu máme všechny části herní série. Tady je to po pravdě na první zamyšlení těžší oříšek. Tak třeba Samuel, který se u pirátů stará o palírnu, je také biblické jméno. Ale není zas tak neobvyklé, abychom tady nutně

viděli inspiraci Bibli. No, tak třeba Miguel, bandita-bylinkář, který nese křestní jméno Cervantese, autora známého dona Quijota. No ale ovšem! Kdo že byl společníkem této postavy? Sancho Panza, přeci! A po pravdě: Sancho se v táboře banditů nalézá jen kousíček od Miguela. Zajímavá náhoda! Tedy, pokud to je náhoda...

Něco k zamyšlení

Má to ještě smysl?

Toto není rubrika, která by se v Orlici objevovala v poslední době často. Ale je to přesně takhle rubrika, ve které jsem kdysi před 9 lety začínal. Tehdy jsme se společně s Lucanem zamýšleli například nad údělem Fanatřáka nebo nad zakládáním neaktivních skupin.

A přesně na tyto dvě témata bych rád navázal. Mají ještě soutěže smysl?

Jasně že mají, vždyť bylo 19 povídek! To by asi mohlo zaznít od nějakého nezasvěceného kolemjdoucího. Ale je kvantita povídek všechno?

Když jsem se v červnu domlouval s Vojtou, že bych mu mohl do Diega obstarat nějaké ceny, tak mi Vojta odpověděl (a teď prosím necituji), že by pro něj bylo mnohem cennější, kdybych sehnal někoho, kdo celou soutěž zorganizuje. A protože jsem člověk, který má tendenci se do všeho zaplést, nějak se stalo, že jsem mu v srpnu napsal, že do toho teda jdu a Diega zorganizuji. Následně jsem začal shánět porotu a dostal jsem taková odmítnutí, že bych radši dostal do hlavy Drtičem kamene. Nikomu se do poroty nechtělo. Je to možná zapříčiněno negativním klimatem, který v té době v komunitě převládal, ale podle Vojtových slov měl i on minulé ročníky problém porotu sehnat.

Během organizování jsem přišel na pár důležitých věcí, kterých si možná někteří účastníci nevšimnou. Celá soutěž trvá strašně dlouho. Od začátku do konce uběhly víc jak dva měsíce, a za tu dobu jsem se musel soutěži věnovat alespoň jednou týdně. Navíc jsem si musel hlídat všechny možné termíny a vyhrazovat čas speciálně kvůli nim. A vzhledem k tomu, že už nejsem ten 15letý klučina, který se angažoval ve staré Orlici a prvních ročnících Diega, tak se mi ten čas začal hledat hodně špatně.

S tím souvisí druhý problém. Na psaní povídek byly tento rok tři týdny, ale většina povídek přišla ve dvou etapách. Část na začátku a část úplně na konci. Poslední den ráno bylo přihlášeno 12 povídek. Poslední den večer už 19. Dokonce bych si dovolil tvrdit, že pár účastníků o soutěž po poslání povídky ztratilo zájem nebo na ni zapomnělo.

Samotné hlasování také sežralo hodně času, i když na hlasování je podle mě nutné dát dostatek času, aby si čtenáři mohli uspořádat myšlenky o jednotlivých povídkách. Taky to ale znamenalo, že pár lidí odpadlo.

Na soutěži je znát, že už má pár ročníků za sebou. Moc nezapadá do dnešní uspěchané a moderní doby, v podstatě jako celé fórum, a proto není tolik přitažlivá jako kdysi. Navíc se objevuje i nechuť bývalých organizátorů a porotců vůbec se soutěží pokračovat. Má to tedy smysl? Má vůbec smysl se to snažit nějak napravit?

A tak jsem přemýšlel. Přeci jenom je to název této sekce. A rád bych navrhl následující řešení, které pracuje s dnešní uspěchanou dobou lépe, než tomu bylo doposud. Myslím, že by Diegovi prospělo, kdyby trochu zhubl (nebo zhebl). Rád bych jednou viděl takového menšího Diega, kde by se třeba týden navrhovala témata, vybralo by se z nich 1-2, dva týdny by byly na psaní povídek a pak týden na hodnocení. Během měsíce hotovo a jistě by si to udrželo větší pozornost účastníků než současný formát, kde je kolikrát několik dnů ticho a nulová aktivita, protože ti, co chtěli navrhnout téma, komentovat, hlasovat to už dávno udělali.

Co si o tomhle formátu myslíte vy?

Jarop

Mudrův koutek

A já si slovo vezmu ještě jednou. Mudrův koutek je další z rubrik, která existovala jenom ve staré verzi Orlice, a kterou jsem si tehdy vymyslel, protože jsem neměl o čem jiném psát. A právě v ní se zrodil můj talent psát nesmyslné texty a dělat si při tom srandu z komunity. Což je vlastně jediné, co za posledních pár let dělám. I když nyní více sofistikovaně než předtím.

Takže se pojďme zamyslet nad absurditou definic a dodržování a nedodržování pravidel.

Nejdříve mi dovoluňte představit vám Zénona z Eleje. Ten si ve starém Řecku utahoval z ostatních Starořeků, protože odmítali iracionální čísla a představu nekonečna, které z nich plyne. Zénon vymyslel několik paradoxů, které sice odpovídají pravidlům a definicím, se kterými ostatní Řekové souhlasili, ale neodpovídají realitě.

Jedním z těchto paradoxů je příběh o tom, jak Achilles nemůže nikdy dohonit želvu. Představte si, že Achilles stojí pár kroků za želvou. Zénon tvrdil, že než se Achilles dostane do bodu, kde stojí želva, tak ta se zase o nějaký kousek posune. A proto musí Achilles znovu běžet, aby překonal tuto novou vzdálenost. Během toho se ale želva

znovu posune, takže je mezi ní a Achillem znovu nějaká nová vzdálenost. A tak pořád dokola. Jistě vidíte, že Achilles a želva se nikdy nedostanou na stejnou úroveň.

Co je ale srandovní je to, že nepřesné a absurdní definice a jejich dodržování se nedávno objevilo i na discordu Gothicz.net. V rámci zachování objektivity nebudu hodnotit chování všech účastníků, zaměřím se jenom na definice.

Jeden z hlavních kanálů má následující popis:

Tady se může kecat o čemkoliv... Kromě spamu a shitpostingu, pro který je určena Mudova chatrč :)

Pokud jste do teď dávali pozor, tak už jste určitě odhalili problém v této definici. Může se vést diskuze o čemkoli, kromě diskuze o spamu a shitpostingu. Samotný spam a shitposting ale zakázané nejsou. V čem si teda moderátoři pomohli? To nikdo netuší.

Pokud přimhouříme obě oči a budeme předstírat, že pravidlo funguje tak, jak si vedení představovalo, tak jsme se stejně dostali do absurdní situace. Mudova chatrč, která hnusně vykrádá jméno mojí sekce, totiž byla v jednu dobu smazána. A teď se radši posadte, protože vám hned řeknu důvod. Důvodem byl spam a shitposting. Ano, kanál pro spam a shitposting byl smazán právě proto, že tam uživatelé spamovali.

Tím to ale nekončí. Jeden člen vedení si v jednu chvíli stěžoval, že v hlavním kanálu se nediskutuje. Poté, co se ale jakákoli diskuze rozjela, hned ji krotil, ukončoval a posílal účastníky do všech možných kanálů a nor. Svoje chování odůvodnil tím, že jsou jiné kanály na diskuzi. Chápete to?

Nakonec vás ale musím vyzvat, abyste se přidali na náš absurddiscord. Občas se tam dějí vážně zajímavé věci.



Janp

Závěr

A co říct závěrem? Snad jen, že jste si tohle netradiční vyhlášení výsledků užili. Jo a nečekejte Silvestrovský speciál.