

FGG

Fake Geek Girl magazine



Většina každodenních činností dnešní doby se pomalu ale jistě digitalizuje, a týká se to i Česka. Platební karty, wi-fi na každém druhém, no dobře osmém kroku, internet občas už i ve vlaku Českých drah. Televize se stává záležitostí staromilců a víc a víc lidí se přesouvá k monitorům, buď na různá úložiště, na stream nebo do lůna internetových archivů.

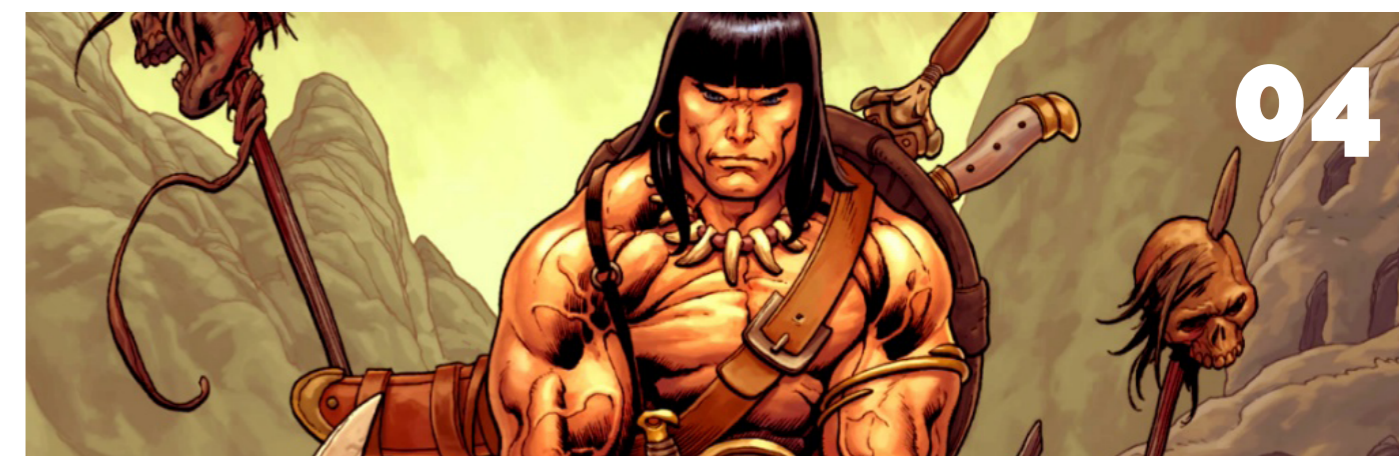
Ba i ty knihy si už často minimálně objednávané přes e-shop k vyzvednutí (pokud si je nenecháváme zrovna posílat), než abychom chodili do knihkupectví na blind. Nehledě na to, že e-knihy představují už i v České republice solidně se rozvíjející segment trhu. Nelze se potom divit, že se digitalizace nevyhnula ani antikvariátům. Snad skoro každý už má svůj web spojený s e-shopem, ukazuje se to jako nutná strategie přežití. Fungují dokonce i speciální centralizované vyhledávače jako například muj-antikvariát.cz. Úlet? Možná nejen z pohledu člověka, který o knihu zavádil někdy krátce poté, co přelouskal slabikář. Knih je u nás zřejmá nadprodukce, vychází takové kvantum nové literatury, které už není v silách jedinice obsáhnout, a to včetně literatury menšinových žánrů, kam s dovolením řadím i fantastiku. Takže, nač antikvariáty?

Jsem toho mínění, že antikvariátům ještě neodzvonilo. Antikvariát může dobře posloužit třeba právě v létě. Jednak je takzvaná okurková sezóna, kdy knihy moc nevychází (ačkoliv, zrovna mi leží na stole druhý díl Prachmistrů, nový výbor Howardových hororových povídek, Kladivo na čaroděje a ve čtečce čeká Kotleta, čili si objektivně nemůžu stěžovat), takže solidní antik může člověku s trochou štěstí vytrhnout trn z paty. Léto je také synonymem cestování, a prý jsou i taci z knihomolů, kteří se nechají strhnout sezónní davovou psychózou a rajzují taky. A součástí Antikvariát úvodník 2 poznávání nových krajů a míst může být dost dobře i poznávání nových antikvariátů. To je totiž ta hlavní deviza antikvariátů: kouzlo objevování, specifický adrenalin, který zná jen knihofil. Terra incognita, potenciálně plná pokladů. Leckdo z knihofilů má svůj seznam titulů, které marně čekají na dotisk, a tak doufáme, je na ně náhodou padneme v zaprášené poličce antikvariátu.

Mohlo by se zdát, že právě tohle je ta rovina, kterou dominantně přebírá internet s věrnými pochopy jménem Google a Aukro. Jenže patří k základní charakteristice těchto seznamů, že se na nich nacházejí v určité míře (ne-li výhradně) věci opravdu těžko dostupné. Ulovení dané položky se tak stává během na dlouhou trať, a ruku na srdce, vlastně ani nechceme, aby tomu bylo jinak. Celá ta věc by totiž ztratila kouzlo. Internetový vyhledávač je tak pouhým nástrojem, nikoliv náhradou nebo likvidátorem. Do antikvariátů se pořád chodí a snad i chodit bude. Alespoň do doby, dokud bude poptávka po papírových knihách.

Kam se hrabou Pokémoni... Antikvariát GO! Kdy jindy než teď v létě. V neposlední řadě to totiž bývá dost dobrý úkryt před tím umorným vedrem. <<

- 03 ROZHOVOR**
Jan Kantůrek
- 05 HERNÍ RECENZE**
Dragon Age: Inquisition
- 07 CHYSTÁ SE**
Fullmetal alchemist: film / Kráska a zvíře
- 09 NOVINKY**
Pokémon Sun & Moon
- 11 NOVÍ AUTOŘI**
Kadet a Ryuki
- 14 TOP 10**
Nejlepší domácí alba roku 2016
- 16 TÉMA**
Upalte překladatele!
- 17 V PŘÍŠTÍM ČÍSLE**



Tiráž...

Redakce

Martin Jašminský
šéfredaktor
E. martin.jasminsky@economia.cz

Luboš Kreč
šéfredaktor politického zpravodajství, vedoucí
domácího zpravodajství
T. +420 233 071 111
E. lubos.krec@economia.cz

Ondřej Tolar
Manažer sdíleného obsahu a výkonnosti on-line
produktů
T. +420 233 071 111
E. ondrej.tolar@economia.cz

Nikita Poljakov
vedoucí ekonomické sekce
T. +420 233 071 111
E. nikita.poljakov@economia.cz

Martin Ehl
vedoucí zahraniční sekce
T. +420 233 071 111

E. martin.ehl@economia.cz
Irena Jirků
vedoucí magazínu Ego!
T. +420 233 071 111
E. irena.jirku@economia.cz

Petr Matějček
vedoucí magazínu Proč ne?!
T. +420 233 071 111
E. petr.matejcek@economia.cz

Předplatně

Předplatně
T. +420 233 071 197
F. +420 224 800 371
E. predplatne@economia.cz
Inzerce

Jan Sapožnikov
Key Account Manager
T. +420 233 071 784
E. jan.sapoznikov@economia.cz
Marie Bočková
Key Account Manager
T. +420 724 763 328
E. marie.bockova@economia.cz

Pernerova 673/47
186 00 Praha 8

T. +420 233 071 111
F. +420 224 800 370

IC: 28191226
DIČ: CZ28191226

zapsaná v obchodním rejstříku vedeném Městským
soudem v Praze,
oddíl B, vložka č. 12746
Základní kapitál: 6 001 382,- Kč
Jediným akcionářem společnosti je Zdeněk Bakala.



ROZHOVOR: Jan Kantůrek

Překladatel komiksů Barbar Conan

Je pravda, že Conana jste Čechoslovákům představil právě vy?

Ano. Prvního Conana jsem si koupil v antikvariátu v anglickém znění v paperbacku z řady Double Ace někdy v roce 1970 nebo 1971. Ta řada vždy spojuje dva paperbacky do jednoho a já si tenhle svazek koupil kvůli knize Leigh Brackettové. Z druhé strany byl Conan dobyvatel, Hodina draka. Obrázek naznačoval, že to bude cosi z římských dějin – gigant v římské helmě, v jedné ruce sekera, na druhé sedí blondýnka a u nohou popravit špalek. Pak jsem jednou neměl co číst a vylezl jsem si pro tuhle knížku po schůdkách do knihovny. Než jsem slezl zpátky na zem, měl jsem přečtených patnáct stránek.

Takže to byla láska na první pohled?

Šlo vlastně o první ryzí fantasy, co se mi dostala do ruky. Howard měl dar popisu, všechno vidíte v barvách. „Černě filigránsky načrtnuté siluety mešit a chrámů na pozadí karminového nebe...“ Stačí zavřít oči. K tomu uměl vybudovat napětí. Už první příběh: černé svíce, vítr vyje, je tam všechno – sesazený král, bílí čarodějové, černí čarodějové, vlkodlaci, karatisti, masožraví ghúlové, piráti, lidožravé opice... Přečetl jsem ten příběh s velkým nadšením a myslel, že tím to hasne; až u zcela jiné knížky R. E. Howarda jsem našel seznam dalších šesti conanovských titulů. Co víc tam ještě může být, říkal jsem si, a začal Conana shánět. Teď z toho mám doživotní následky – zamiloval jsem se do kvalitní fantasy a do Conana.

Čím je tak výjimečný?

Conan zosobňuje skrytou touhu všech civilizovaných lidí vyřadit všechna místa, rychle a jednoduše. Dnes přijdete na úřad, kde se s vámi nikdo nechce bavit, kde jsou na vás třeba i sprostí a chtějí vás vyhnat... Conan by tyhle situace řešil okamžitou akcí. Sáhneš na mě? Prosim tě, nedělej to. Sáhneš na mě podruhé? Udělej to ještě jednou a budeš toho litovat. Potřetí mu Conan tu ruku usekl. Prefekt? Policajt? Neměli ho štvát. Pokud byl v právu, šel rovnou na věc. To my nedokážeme a ani nemůžeme. Nás vážou pravidla, zákony, naše civilizace. Conan nabízí prosté a jasné řešení, to nás k němu asi táhne nejvíc.

Kdy jste Conana začal překládat?

První povídku, Věc v kryptě, jsem přeložil v 80. letech soukromě, jen pro spoluzakladatele Klubu Julese Verna Egona Čierného, protože ten neumí anglicky a já mu o Conanovi pořád vyprávěl. Za prvního přeloženého Conana jsem tehdy dostal láhev červeného vína. Když měl náš klub asi deset členů, začali jsme si překládat povídky, které u nás nevyšly, a pak jsme je četli u skleničky. Conanem jsme tehdy odstartovali a jeho příběhy nás tak dostaly, že jsem postupně překládal další a další texty. Když se to pak po roce 1989 obrátilo, začali jsme Conana vydávat v klubovém časopisu Poutník.

Já si prvního Conana vybavuji v edici Zlatý kůň s obálkami Káji Saudka...

Ano, to zařídil člen klubu Pavel Nosek, který dnes opatruje celé Kájovo dílo; u Zlatého koně vycházely i Saudkovy komiksy. Ani nevím, jestli ty sešity mám, jeden teď stojí asi pětistovku. Conan pak vyšel v mnoha vydáních a vychází dodnes, pak i k nám přišly akční filmy Barbar Conan a Ničitel Conan s Arnoldem

Schwarzeneggerem, které velice zvedly Conanovu popularitu. Nebyly sice špatné, ale kdyby natočili některé z nejlepších povídek doslovně, měli bychom hororový trhák a husí kůži na zádech. Třeba HBO jednou natočí seriál...

Howard má desítky následovníků, existují stovky Conanových příběhů z per desítek autorů. Proč si tihle epigoni nevymyslí vlastního hrdinu s podobným charakterem?

Většina z následovníků Conana vnímá jako marketingovou značku, kterou se skutečně stal. Nechci nikomu sahat do svědomí, ale podle mě polovina autorů píše Conana kvůli penězům a až teprve potom z fandovství. Navíc kvalita oněch příběhů soustavně klesá, vymyslet neotřelou dobrodružnou povídku není jednoduché. Na počátku byl Conan přírodou zocelený barbar, který všechno zvládá a má základní morální kodex: neublížovat ženám a chránit slabé, pokud ho to nebude stát život. Původní myšlenka se však časem vytratila.

Je to problém komiksu Kolosální Conan, který právě překládáte?

Conan v komiksu vychází od sedmdesátých let, patřil do stále populárního vydavatelství Marvel a původně byl černobílý. Kolosální Conan je moderní řada jedenapadesáti sešitů, která chtěla zůstat věrná Howardově předloze po stránce dějové a přiblížit se kresbě legendárního ilustrátora a malíře Franka Frazetty, což byl s trochou nadsázky takový americký Zdeněk Burian. Příběhy jsou pro komiks pochopitelně mírně upravené, ale stále je to velmi příjemné počtení.

Jak se Conan překládá ve srovnání se Zeměplochou Terryho Pratchetta?

Jsou to dvě nesrovnatelné věci. Pratchettovy romány jsou křížovky, které je třeba správně vyluštit, Conan je jednodušší – důležitý je spád a Conanův polosuchý humor, jeho uštěpačné poznámky jsou kořením příběhu. Taky se musím vejít do bublin, vyjadřovat se ve zkratce a přitom se snažit, aby měl text odpich a šťávu. <<



DRAGON AGE INQUISITION



RECENZE: Dragon Age: Inquisition Nová hra společnosti Bioware

CO SI BUDEME NAMLOUVAT, ZATÍMCO PRVNÍ DÍL FANTASY SÉRIE DRAGON AGE JE DOTEĎ POVAŽOVÁN ZA JEDNO Z NEJLEPŠÍCH RPG, DÍL DRUHÝ PŘINESL VELMI OMEZENOU A OŘEZANOU HRU, KTERÁ ZDALEKA NEDOSÁHLA KVALIT PŘEDCHŮDCE. U MNOHA HRÁČŮ SI TO BIOWARE ZNAČNĚ POHNOJIL, MOŽNÁ TAKÉ PROTO SE TVŮRCI ROZHODLI DOSTÁT SVÉMU JMÉNU JEDNOHO Z NEJLEPŠÍCH TÝMŮ V BRANŽI A DALI DOHROMADY DÍL TŘETÍ. DÍL, KTERÝ JE KAŽDÝM COULEM KLENOTEM VE SVÉM ŽÁNRU.

Paradoxně to není příběh samotný, pro který budete titul hrát. Hráč se vrací do fantasy světa Thedasu a hned zkrájí čelí se svými unikátním darem díře do jiné dimenze, ze které se sypou démoni a nestvůry. Po prvotní snaze díru zacelit se však zamotáte do kolotoče událostí a stanete v čele Inkvizice, která má nastolit pořádek v zemi a chránit bezbranné obyvatele. Jedno nebezpečí střídá druhé a hráč nakonec musí podniknout výpravu za záchranou Thedasu a všech v něm žijících. Zatímco zápletky je zcela tuctová a předvídatelná, v zážitku vám to bránit nebude.

Ba co více, právě v Inkvizici máte poprvé za celou sérii pocit, že děláte něco důležitého. Že stojíte v čele něčeho velkého a na vašich ramenou leží osud celého světa. Právě pocit absolutní moci, ke které se

postupně vyškrabete, je ve hře zrežirován dokonale. Budete rozesílat špehy a vojáky do všech koutů Thedasu, diskutovat u „kulatého stolu“, prozkoumávat území, rekrutovat nové hrdiny a dokonce vynášet rozsudky na svém fešném trůnu. Jak jste jistě pochopili, nejde tu ani tak o příběh, jako o vše okolo. Samozřejmě nechybí četné rozhovory, které podle vašich rozhodnutí budou posouvat příběhovou osu určitým směrem.

Jako nikdy předtím bude těžké vybrat ty nejlepší kolegy do čtyřčlenného týmu, jelikož se vývojářům tentokrát povedlo vytvořit vskutku charismatické postavy

Pravděpodobně jednou z nejdůležitějších složek třetího dílu jsou postavy, které BioWare uměl vždy vykreslit

dokonale. Je důležité zmínit, že tentokrát má každý hrdina, na kterého během své poutě narazíte, své místo vedle vás. Svůj charakter, pohled na věc, rady a tipy, silné i slabé stránky. Jako nikdy předtím bude těžké vybrat ty nejlepší kolegy do čtyřčlenného týmu, jelikož se vývojářům tentokrát povedlo vytvořit vskutku charismatické postavy, se kterými budete chtít trávit čas. Ať už jde o krutopřisnou Cassandru, obrovitého a přitom velmi inteligentního Iron Bulla či starého známého Varrica.

Do inventáře po hlavě

BioWare tentokrát zapracoval na přístupnosti a hráč tak má pod palcem prakticky všechno. Editor postavy doznal solidních změn a jak již dokázala komunita na inter-

netu, lze vytvořit velmi věrohodné podobizny známých postav a hrdinů. Stejně péče se dočkalo vybavení a inventář, ve kterém můžete nyní craftovat brnění a zbraně pro sebe i jednotlivé členy týmu, kterým se vše automaticky přizpůsobuje podle tříd. Ty zůstávají stejné – máme tu válečníka, záškodníka a mága, které si vyberete jako člověk, elf, trpaslík a qunari. V každé však ještě najdete rozdělení do dvou kategorií podle toho, co preferujete více. Fantazii se zkrátka meze nekladou, a pokud si dáte dostatek času pro rozdělení jednotlivých bodů zkušeností do čtyř rozličných stromů vaší postavy, dokážete vytvořit velmi zdatného profíka ve svém oboru, případně všestranného zabijáka.

Říct, že je Inkvizice velkou hrou je jako neříct nic. Je to obrovská hra a psát o ní lze desítky stran textu. Recenze však není návod, proto zmíním snad je velký počet předmětů, zbraní a surovin, které můžete rozdělovat, využívat či prodávat. Ve hře nechybí ekonomický systém díky postupnému zabírání území, takže se vyplatí rozesílat špehy pro dodatečné suroviny a zásoby, které vám pomohou nahromadit potřebné vybavení a zbraně. Pro postup dále totiž potřebujete novou měnu – Silu, kterou získáváte plněním všech možných

questů, úkolů, výzev a dalších maličkostí. Nemáte dostatek síly? Dál se nehnete.

Napříč světem

BioWare konečně pochopil, že zavřít hráče na celé dobrodružství do jednotvárného bludiště uliček není nejlepším řešením. K službám tak tentokrát máme celý Thedas, který je neuvěřitelně rozsáhlý, pestrý a různorodý. Narazíte tu jak na bohaté zalesněné oblasti, džungle či pláže, tak i sněhem zaváté pláně a vyprahlou pouštinu, po které běhají draci. Právě pestrost prostředí dává hře každých několik hodin čerstvou příchutí, protože se neustále pohybujete všude možně a monotónnost opravdu nehrozí. Navíc i prostředí samotná jsou nádherně zpracovaná, bohatá na detaily a naplněná až po okraj divokou zvěří, bandity, úkoly, questy a sběratelskými předměty. To BioWare prostě umí.

O grafické stránce rozhodně nelze říci, že by byla přelomová a hodná přízvisku nové generace. Jde tu především o neuvěřitelný smysl pro detail a výtvarný styl, který dává Inkvizici nový rozměr a vdechuje život. Tohle není hra, kde se budete honit za novými pixely, nýbrž hra, ve které nasáváte atmosféru a hledáte zážitky při

cestování rozsáhlým světem. V Inkvizici si mnohdy tvoříte své mini příběhy sami, ať už díky propracovanému příběhovému pozadí každé z postav nebo nečekaným událostem, na které narazíte. Svět tu žije a je to znát.

Dočkali jsme se také plně namalované hlavní postavy, které reaguje na situaci okolo a vyjadřuje i určité emoce v závislosti na situaci. To samé platí o ostatních a díky o něco věrohodnější animaci a mimice působí rozhovory o řád lépe. Členové týmu také rádi prohodí pár slov během cestování, které je tak živější a zábavnější. Kapitolou samou pro sebe je soundtrack, který lze bez debat nominovat na nejlepší herní soundtrack letošního roku.

Až se vyhrabete z desítek hodin strávených v příběhu, má pro vás Inkvizice ještě menší dáreček v podobě kooperativního multiplayeru. S dalšími třemi kamarády se můžete vydat do dungeonů a čelit vlnám nepřátel, vylepšovat postavy a lotovat vzácné poklady. Bohužel všechny tyto mise se odehrávají v neustále se opakujících podzemích a kobkách a ani vidina pokladnice není dostatečně silná na to, aby se brzy nedostavila nuda a stereotyp. <<



CHYSTÁ SE: FULLMETAL ALCHEMIST FILM

Live action film podle populárního anime

Předpokládané datum vydání: 27. srpna 2017

Filmové adaptace se v širokém měřítku bohužel nikdy netěšily velké oblibě, obzvláště pokud se jednalo o populární titul. Jedním z aktuálně nejživějších zářezů, kterého jsme se od filmových tvůrců mohli dočkat, je bezpochyby filmové zpracování Shingeki no Kyojin z minulého roku, jenž režíroval Shinji Higuchi (Nobou no Shiro, Nihon Chinbotsu) a v hlavní roli se nám jako Eren Yeager, představil Miura Haruma (Bloody Monday).

Ani v případě chystaného zpracování Fullmetal Alchemist, jenž nedávno

oznámil Daily Cyzo (japonský web magazin), nečeká tvůrce snadný úkol. Na režisérské pozici svůj um ukáže Fumihiko Sori (Ping Pong, Ashita no Joe) a již podle nejnovějších informací, do role houževnatého Edwarda Elrica, byl obsazen Ryosuke Yamada, kterého jste nedávno mohli spatřit ve filmové adaptaci Assassination Classroom.

Synopse anime: Není možné cokoliv získat, aniž byste něco obětovali. Abyste něco získali, musíte dát věc stejné hodnoty. To je princip rovného obchodu v alchymii... Ocelový alchymista Edward Elric a to brnění stojící vedle něj, jeho mladší bráška Alphonse, se opět vrací do pohyblivé formy. Jejich cíl se nezměnil - stále touží po kameni mudrců. Aby mohli

získat zpět svá těla, o která přišli, když porušili největší tabu v alchymii: pokusili se o lidskou transmutaci v naději, že přivedou zpět svou milovanou maminku. Neúspěšně. Jedinou možností, jak získat informace o kameni, je stát se armádním psem, státním alchymistou, a to Ed rád pro svého bratra podstoupí. Na cestě za znovuzískáním jejich těl budou bratři Elricové nuceni překročit další tabu - morální i alchymistická. Jenomže po kameni pase i někdo další...

Do začátku natáčení zbývají necelé dva měsíce, ale samotný film se dočká své premiéry až v průběhu roku 2017. Natáčení bude probíhat v Itálii a aby pro nás alchymii přivedli k životu, využije produkční tým značné množství CGI. <<



CHYSTÁ SE: KRÁSKA A ZVÍŘE

Live action remake klasické disneyovky

Předpokládané datum vydání: 16. března 2017

Již tento březen by do kin měla vstoupit nová hraná adaptace jedné z disneyovských klasik, Krásky a zvířete. O titulní role se postarali Emma Watson a Dan Stevens. Nádherným vzhledem pohádky se můžete nechat nalákat v neaktuálnějším traileru.

Za měsíc a půl se na plátnech dočkáme další hrané verze jednoho

z původně animovaných snímků od Disneyho. "Los" tentokrát padl na původem francouzskou pohádku Kráska a zvíře, která rozhodně patří k jednomu z nejočekávanějších titulů tohoto roku. Z dosavadně dostupných ukávek vypadá velmi slibně podobně jako její readaptování předchůdci (Popelka, Kniha džunglí a další). Děti i starší diváky zajisté uhranou nádherné kostýmy a prostředí, které je sice vytvořeno převážně vizuálními efekty, avšak velmi vyvedené.

Oproti původnímu příběhu nás čeká několik změn, jak sám autor snímku Bill Condon potvrdil, ale těšit se

můžete rozhodně jen na samotné obsazení. To kromě titulních postav ztvárněných herečkou proslavenou ze série Harryho Pottera, Emmou Watson a Danem Stevensonem (Panství Downton) zahrnuje i Lukea Evanse jako Gastona a Kevina Klinea jako Kráscina otce. V originálu navíc budou k zaslechnutí i hlasy známých herců, kteří je propůjčili plně animovaným postavám oživlého nábytku na zámku patřícím Zvířeti. Mezi nimi můžete slyšet například Emmu Thompson, Stanleyho Tucciho, Ewana McGregora, Gugu Mbathu-Raw nebo anglického veterána Iana McKellena. <<





NOVINKY: POKÉMON SUN AND MOON

Sedmá generace populární hry od vydavatelství Game Freak

Jen málokterá herní série obstává ve zkoušce času tak neoblomně jako Pokémon. Letošní díly Sun and Moon vychází 20 let po původní dvojici Red and Blue, a přitom základ jejich hratelnosti zůstává stejný: vandrujete po rozsáhlém světě, lovíte roztodivné příšerky, trénujete je a stoupáte v febríčku. Proč ostatně překopávat něco, co funguje. Vývojáři ze studia Game Freak vymysleli nadčasový, mezigeneračně zábavný, RPG systém, který od konce minulého století už jen vybrušují, doplňují a zkrášlují. Pokémon Sun and Moon, zdá se, nebude výjimkou.



Nová Pokémon hra vychází tradičně ve dvou verzích, které jsou téměř identické, a liší se zejména skladbou vybraných pokémonů v čele s legendárním Solgaleem v Sun a Lunalou v Moon. K těm jsem se během svého krátkého setkání s téměř finální verzí hry pochopitelně nedostal, ovšem viděl jsem jiné věci. Třeba časový posun mezi verzemi.

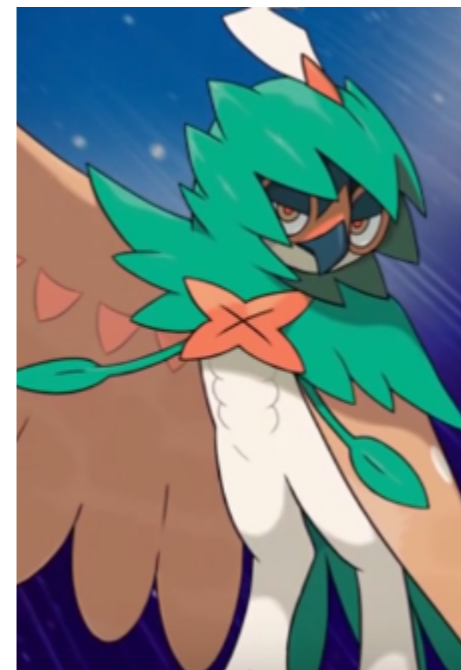
Zatímco čas ve verzi Sun reflektuje aktuální nastavení hodin v 3DSku, Moon verze je přetočená o 12 hodin napřed. To v praxi znamená, že zatímco v Sun budete často hrát pod slunečními paprsky, v Moon bude většinou tma. Uprímně řečeno jde také o hlavní důvod, proč nakonec sáhnou po Sun verzi (tím dalším je pochopitelně Solgaleo). Schválně jsem zvědavě porovnával obě verze a došel k závěru, že neustále potmělý svět v Moon je méně příjemný na pohled a navíc není tak graficky zdařilý, byť celý tento subjektivní problém by asi šel obejít posunutím hodin v konzoli.

Jak je v sérii zvykem, s novou verzí přichází i nové prostředí, inspirované nějakou skutečnou oblastí na matičce Zemi. Nový svět se jmenuje Alola, což je jen o písmenko vedle havajského Aloha. Ne náhodou – designéři čerpali inspiraci na tropických ostrovech. Hrací plochu tvoří několik

pevninských masivů oddělených vodními plochami, čili očekávejte spoustu plaveb na zádech vašeho oblíbeného pokémona. A nezapomeňte si vytrénovat nějakého zdatného „elektrikáře“, aby vás ty námořní bitvy se smrtelně nebezpečnými Magikarpy neposílaly pořád zpátky do Poké Centra. Na druhou stranu to ale nemusí být nutně na škodu – poké sestřičkám to v nové grafice sluší víc než když předtím a zdravotnická zařízení jsou nově vybavena kavárnami s různými dobrotami, které nakopnou vaše potvůrky k lepším výkonům.

Když už je řeč o potvůrkách, sedmá generace pokémonů přinese desítky nových kousků. Celková nabídka díky tomu překročí hranici 700 kusů a je jasné, že při takové populaci už není žádná sranda navrhnout zajímavou novou potvoru. Důkazem budiž Sandygast, hrouda písku s do hlavy zapichnutou plastovou lopatičkou na bábovičky, jejíž druhý evoluční stupeň s názvem Palossand pro změnu vypadá jako pisečný hrad.

Sandygasta a Palossanda bohužel zatím známe akorát z marketingové kampaně, v praxi jsem viděl pouze několik základních nováčků, kteří do hry zásadním způsobem nepromluví, a co do schopností jde jen o předělávky starších pokémonů. Jedním z takových je třeba pták



Pikipek, normální mangusta Yungoos nebo hmyzí brouk Grubbin. Jen pro pořádek doplním, že noví pokémoni nenahrazují pokémony staré, autoři michají všechny generace dohromady. Vedle zmíněných dovozořeať jsem tak bojoval i třeba proti ikonické fialové kryse Rattatě.

Základní pilíře hratelnosti zůstávají neochvějně na svých místech. Tvůrci neusnuli na vavřínech a přidávají spoustu různých zlepšováků, nebo zhoršováků. Definitivně se to dozvíme až s plnou verzí, teď můžeme rozebrat aspoň těch několik novinek, které vyplavaly na povrch už po hodině a půl hraní. Tak kupříkladu při soubojích s již jednou potkanými pokémony vidíte miru efektivity vašich jednotlivých útoků vůči danému protivníkovi, tj. zda jsou neefektivní, normální nebo

„super effective!“. Pomůže to hlavně začátečníkům, kteří si možná logicky odvodí, že na ohnivého pokémona bude platit voda, ale už by si hůř pamatovali věci typu psychické útoky na bojové pokémony a vílí ataky na pokémony dračí.

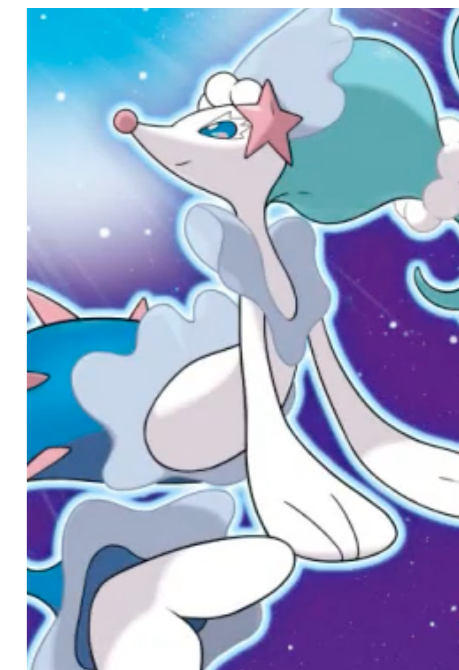
Další zlehčování lze spatřit ve skutečnosti, že kdysi pokročilý předmět Exp Share, díky němuž můžete současně levelovat všech šest pokémonů v partě, obdržíte už pár minut po ochození startera. Pokémoni posledních několik generací stahují obtížnost stále níž a níž, a tyto změny jsou toho dalším důkazem. Jedním dechem ale musím uznat, že hned druhý souboj se svým rivalem jsem v Sun and Moon suverénně... prohrál! Schválně jsem do něj šel bez tréninku mezi divokými pokémony v trávě, abych otestoval vybalan-



cování prvních několika bitev, a kupodivu jsem si ani neškrtl. To je dobrá zpráva, protože předchozí díly X and Y šlo prolítnout přímočaře a s prakticky nulovým tréninkem. Je fajn, že nás tvůrci zase donutí svěřence trochu cepovat.

Potěšil i upgrade v podobě přehlednější mapy, kterou paralelně sledujete na dolním displeji konzole. Vždy vidíte, kde se nacházíte, a tvůrci do mapy navíc zakreslují i vaše cíle. Ano, opět jde o další berličku, ale vzpomínám si na dobu, kdy mi bylo deset let, poprvé jsem rozehrál Pokémon Red a měl jsem profesorovi doručit balíček. Jenže má angličtina se tehdy omezovala jen na „hello“ a „beer“, a tak jsem akorát bezradně pobíhal po Pallet Town a byl bych býval tuze vděčný za nějaké to vodítko na mapě.

Po odehrání první hodinky a půl je zjevné, že Pokémon Sun and Moon jede v bezpečně vyjetých kolejkách. Cestou tenhle vlak nabere pár nových pasažérů, díky kterým bude výprava zase o něco zábavnější a bohatší na zážitky, nicméně původní i konečná destinace zůstávají stejné jako před dvaceti lety. V tomto případě to vůbec nevádí, protože Pokémon hry od Game Freak jsou zkrátka sázkou na jistotu. V kalendáři kroužkujte 23. listopadu 2016, a pokud si nejste jisti, můžete si od 18. října stáhnout demoverzi z Nintendo eShopu, abyste se o kvalitách hry mohli přesvědčit sami. <<



Kadet
Scénář

Jméno
Tereza

Věk
každý rok jiný, narozena léta páně 1993

Koníčky
psaní (duh), seriály, knihy, filmy, knihy, sbírání lapačů prachu, knihy, výlety

Má rada
zvířátka, jednoduché věci, jídlo, sebe, roztomilé věci, komiksy, hry, historii, záporáky

Nemá rada
zubaře, gumové kachny, lidi, techniku, vypisování informací, fotbalisty

Životní příběh
Když mi bylo deset, řekla jsem si, že budu skvělá. Tak jsem tady.

Motto
Život je boj, tak se pozabíjejte, a já bych s dovolením prošla.



Ryuki
Kresba

Meno
Petra

Věk
otravuje Vaše životy since 1994

Záluby
kreslenie, sci-fi všetkého druhu (roboti, yup, roboti), knihy, pestovanie sukulentov (iba tie prežijú)

Má rada
svätú trojicu – čaj, laptop, grafický tablet, k tomu dobrú hudbu a viac jej netreba

Nemá rada
výťahy, výšky, schody, bodavý hmyz, preplnené hlučné miesta, socializáciu

Životný príbeh
Keď mala tri roky chytila ceruzku a už ju nepustila.

Motto
Nie je dôležité vyhraf, ale zvířafit!

NOVÍ AUTOŘI: Kadet a Ryuki

Autorky českého webkomixu Ultra Vires

Povězte mi, jak jste se poznali a jak začala vaše spolupráce na komiksu?

R: Kedysi dávno (šest rok dozadu) som ako mnoho iných pubertálnych dievčat surfovala po blogoch a hľadala ľudí s podobnými záujmami. Narazila som na Kadet. A stala som sa stalkerom.

K: Když jsem se jednoho rána probudila a dívala se na mě podivná osoba s děsivým úsměvem, věděla jsem, že jsem si našla nejlepší kámošku. A pak se to všechno tak nějak stalo.

Jak vznikl vůbec nápad tvořit komiks?

K: Dřív než Ultra Vires tu bylo pár fanfikcových prací, o kterých je lepší nemluvit. To jsem si jednoho dne tak něco napsala, ukázala jsem to Ryuki a druhý den jsem měla na stole mangu.

Přešlo pár let klidu. Chystání na maturitu. No, psát scénář pro UV byl mnohem lepší nápad, než se učit o husitech! A potřebovala jsem kresliře. Tak jsem si jednoho ulovila.

R: Kadet hovorí, že za všetko môžem ja. Ja o ničom neviem.

Jaké jsou ohlasy? Jaká je základna fanoušků?

Na to, že komiks nefunguje ještě ani rok jsou ohlasy docela slušné. Blížime se k získání stovky fanoušků a jejich řady se už rozšířily o lidi, které neznáme (!!!). Občas se i ve skutečném světě setkáme s nějakým tím komentářem z očí do očí a ty rozhodně potěší.

A jak je na tom anglická verze?

Rozhodně ne tak dobře jako česká. O FB stránce nemluvě. Na ComicFury máme sice 18 odběratelů, ale z toho se armáda postavit nedá. Ale to nevadí, snažíme se do svých řad získat převážně české a slovenské spoluobčany, ty ostatní nepotřebujeme.

V překladu znamená Ultra Vires "za hranici pravomoci". Proč zrovna tento název?

Důvod 1: Můžeme si dělat, co chceme, a co s tím jako kdo udělá?

Důvod 2: Latina je cool.

Důvod 3: Chtěly jsme tím naznačit, že se může stát absolutně cokoliv. A Kadet v komiksu rozhodně nemá

bezúhonný rejstřík (o vlčí jámě na zahradě se zatím nemluví).

Skutečný důvod: Prostě se nám to líbilo.

A další cíle s komiksem?

K: Spousta fanoušků. Tištěná verze. Ovládnout svět.

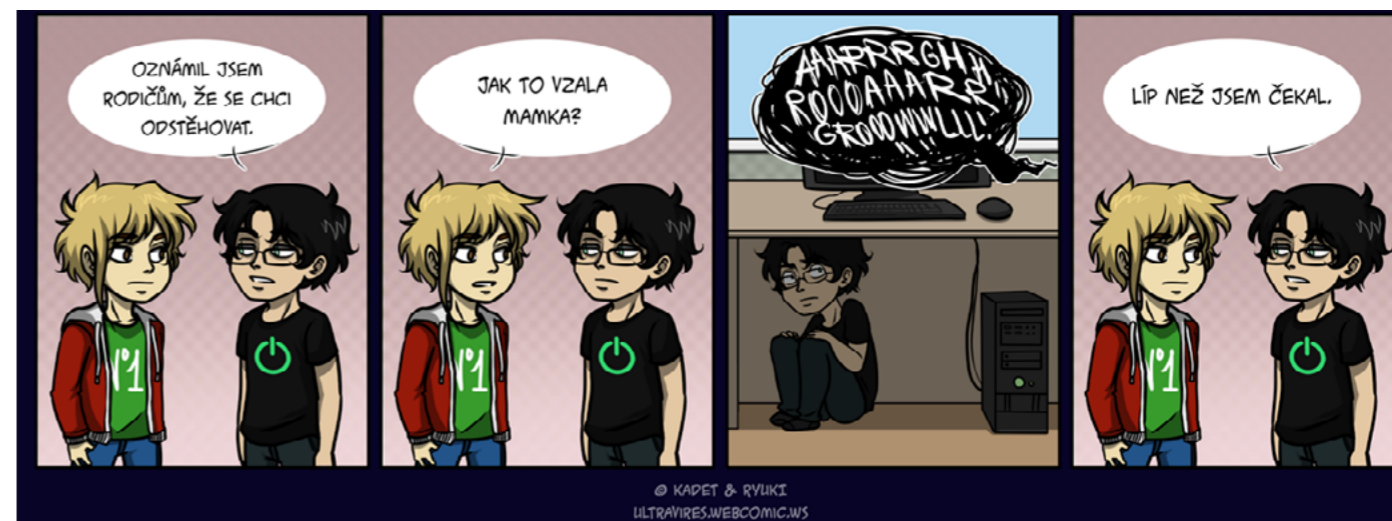
R: Odovdzať hotový strip najneskôr v pondelok päť minút pred ôsmou.

Plánujete už pomalu nějakou oslavu, až se dostanete ke stému dílu?

V tuhle chvíli nás spíš zajímá stovka fanoušků, to bude důvod otevřít šampaňo. Stý díl vychází na 18.7.2016 (jo, píšeme si to), což je až za rok. To je příliš daleká budoucnost. Do té doby se může stát cokoliv. Hehehe... úplně cokoliv.

Správu kolem komiksu má na starost Kadet? Postování na Facebooku, odpovídání na vzkazy a podobně?

K: Já jsem ta mluvka. Ryuki se stará o to, aby stránky vypadaly k světu a o to, aby byl komiks včas hotový a na místě. Já mám svoji práci na scénářích udělanou na několik let



dopředu, tak abych si nepřipadala jako naprostý lůzr, tak udržuju komunikace. A jelikož Ryuki nemá Facebook, tak i ten je pod mou ochranou. A co se vzkazů týče... není třeba se mě bát. Vážně.

"Tak to chodí v pohádkách." O co se jedná?

Jelikož máme obě hroooooomady času a určitě nemáme na práci nic jiného, než trpět menstruační výkyvy našich múz, tak jsme si řekly, že by nebylo od věci udělat přes prázdniny krátký komiks. Jen tak, pro zábavu, moc to neřešit. No, z krátkého komiksu se stalo tohle. Není krátký. Vystačí nám zhruba do konce srpna a updatovat se bude už po dvou stránkách. A o co jde – je to pohádka. Princeznu unesl zlý a krutý drak a někdo ji musí zachránit. A jelikož je to pohádka, všechno musí dopadnout dobře. Aspoň pro někoho...

Jaký původ mají vaše přezdívky? Co znamenají?

K: Začalo to někdy v osmé/deváté třídě. Najednou mi tak začali všichni říkat a tak se to chytlo. Nevím, jestli to bylo kvůli mé osobnosti, faktu, že jsem mlátila spolužáky, nebo kvůli tomu, že se dá tohle slovo sestavit z mého jména a příjmení. Nedovolím si tipovat.

R: Keď som mala 12 rokov, podľahla som anime mánii a ako každý „otaku“ som musela mať cool japonské meno. Keďže som v tom istom čase vo veľkom rozbiehala svoje internetové pôsobenie, 98% mojich stránok je vedených pod týmto menom a myslím že po tých rokoch sa to už neoplatí meniť.

Jak jste se dostaly ke komiksům obecně? Čtete něco pravidelně?

K: Čtyřlístky, Kačer Donald, Mickey Mouse, Asterix a tak dále, a tak dále. Když se tím člověk krmí od mala, někde se to projeví. Měla jsem něko-

likaletý stop stav, kdy jsem četla jenom knihy, ale zhruba pět let zpátky jsem se do komiksů zase obula a teď mi jich straší v knihovně hrozná hromada. Pravidelně čtu to, na co mám peníze. A pak pár webkomiksů.

R: Komiksy som žrala od malička, či to bol Káčer Donald či Tom a Jerry. Neskôr som bola vášnivý čitateľ W.I.T.C.H., cez ktorý som sa dostala ku mange. V súčasnosti pravidelne nečítam nič.

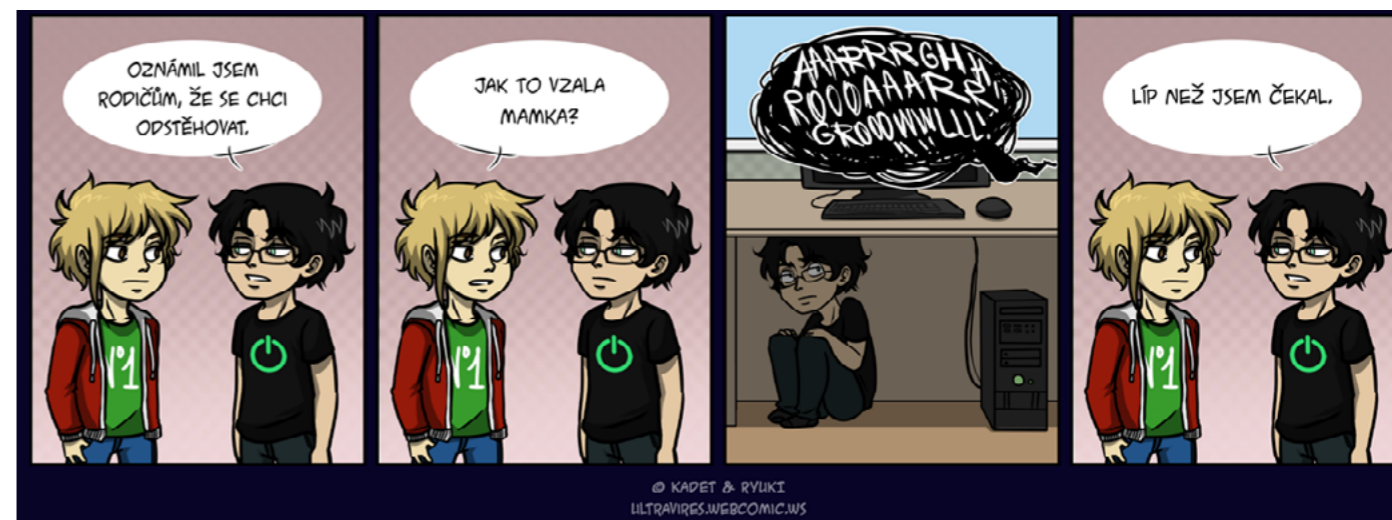
A co takový Johnny Boučačka, jak se vám líbí?

K: Líbí se mi sarkasmus komiksu. A spousta šipčiček. Občas mi v normálních komiksech chyběj a já pak nevím, kam dál.

R: Je mi líto zajačika. Zajačik si to nezaslúžil.

Tak to je vše a moc děkuji za rozhovor.

My děkujeme. Síla Tě provázej. <<



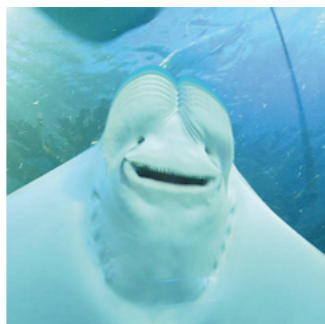
TOP 10: Hudba

Deset nejlepších domácích alb roku 2016

10

Midi Lidi - Give Masterpiece A Chance

Na předchozí lehce potrhle nahrávky navázali Midi Lidi také deskou Give Masterpiece A Chance. Ta připomíná, že bychom si měli udělat čas a pořádek ve svém životě. Se svojí zdánlivou jednoduchostí kráčí kapela vstříc novým zitrkům. Texty písní jsou lehké, krátké a tak absurdní, až jsou zkrátka geniální. A hudba? Ta zní skoro jako z jiné vesmírné dimenze. Tenhle mix Midi Lidi znovu odlišuje od všeho, co u nás vzniká.



Xindl X - Kvadratura záchraného kruhu

Písně na v pořadí už páté desce Xindla X spojuje téma plavby, hlavně v různých životních situacích. Název je tedy výstižný, odkazuje ke všem topícím se lidem. A přesto jde o náladově pestré album obsahující "depky" i naději. Důležitým pojítkem jsou i Xindlovy typické dvojsmyslné slovní hříčky - a samozřejmě kytara. S touthle deskou, které obsahuje i rádiové hity Na vodě a Popelka, se ve svých problémech jen tak neutopíte.

9

8

Jananas - To samo

Kapela vyznačující se svérázným humorem překypuje i na desce To samo, jejíž vlajkovou lodí je stejnojmenný singl, vtipem a originálními slovními obraty. Rozhodně ale nezpívají jen o pozitivních tématech. Podněty k zamyšlení však dokážou podat s nadhledem a vtipem, a tak se i nad každodenními strastmi můžete zasmát. Jejich práce s texty jinak poměrně veselých písniček je přesně tím kořením, které na české scéně občas chybí. Stejně jako charismatický hlas zpěvačky Jany Infeldové.



Jelen - Vlčí srdce

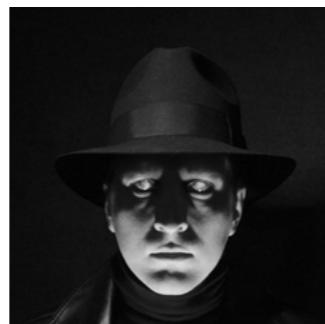
Jak se za dva roky ze začínající party muzikantů vypracovat na "velkou" kapelu? Vyprávět by o tom mohl Jelen. První deska Světlo ve tmě vyšla v roce 2014 v tichosti, zato s tou druhou Vlčí srdce už vyprodávali velké sály, včetně pražské Lucerny. Jelen znovu hraji přímočaré písničky, v nichž citíte lidové motivy a které jsou zpěvné, chytanou vás hned na první dobrou. Zásadně se však liší od tradiční domácí rádiové produkce. I na druhé desce totiž Jeleni zní tak svěže, energicky a ryze, že by bylo bláhové je podezřívát z kalkulu..

7

6

Smrtislav - Notorickej samotář

Vybírat peníze od fanoušků ještě před vydáním desky je dnes už poměrně běžná praxe. Stejnou taktiku zvolila i kapela Smrtislav, aby mohla na svět přivést debutového Notorickeho samotáře. Frontman Tuzex se tu noří do temných melodií, ve kterých svým utrápeně znějícím hlasem koupe povedené břitké a jizlivé texty, za něž by leckterý básník bez váhání upsal duši ďáblu. Jelikož jde o zkušené a ostřílené muzikanty, z prvotiny není patrná žádná nervozita. Naopak, působí dospěle a naprosto vyrovnaně..



5

Priessnitz - Beztíže

Deset let trvalo čekání na novou desku Priessnitz. Že stálo za to, dokazuje nejen samotná hudba, ale i intenzivní ruční práce, kterou jí věnovali. Každé vylišované CD totiž následně unikátně vyzdobili svými kresbami. Jesenická rocková melancholie znovu prostupuje hluboko do posluchačovy duše. Tentokrát ovšem obzvláště nostalgicky - album Beztíže je totiž prý v diskografii skupiny tím úplně posledním. Nyní už budou Priessnitz jen koncertovat.



Emma Smetana - What I've Done

What I've Done je ve své podstatě nesmělá, ale i hravá a svěží. Nenabízí jediný vyložený hit, ale stejně tak se Emma Smetana, dosud známá hlavně jako moderátorka, ani v jedné ze třinácti písniček nesnaží o obrácený kalkul - tedy prázdnotu zakrývající umění pro umění. Smetana se nestydí za to, že se jí líbí pop a že jí nejde o žánrovou jednotnost. Naopak, jak tomu na prvních deskách bývá, baví ji hledat a zkoušet - zvládne retro pop, taneční polohu i šanson. Všech 13 písniček pak spojuje jeden pocit: že si jimi jednoduše dělá radost.

4

3

Prago Union - Smrt žije

Smrt žije? Oxymorón v názvu nové studiovky je jen další z řady důkazů o Katově genialitě. Ten i na novince sype jednu úsměvnou slovní hříčku za druhou, ovšem tentokrát je nálada alba nezvykle ponurá, až mrazivá. Je to deska, která dokazuje, že o vážných věcech se nejlépe rapuje s nadsázkou a humorem. A vůbec nevadí, že hudebně je to stále tak trochu oldschool, neohlížející se na to, co zrovna v hip hopu letí. Smrt žije! Budeš snad i ty, ne?



Thom Artway - Hedgehog

Tomáš Maček alias Thom Artway dlouho působil jako autor jednoho hitu I Have No Inspiration. Na festivalech však dokázal utáhnout celý set a nakonec navzdory mnohým pesimistickým prognózám i kompletní debutové album. Artway vychází z britského folku a poprocku, v jeho případě se však nejedná o kopírování úspěšného modelu, protože na rozdíl od jiných mladých písničkářů si prošel drsnou školou pouličního muzikanta daleko za hranicemi své vlasti.

2

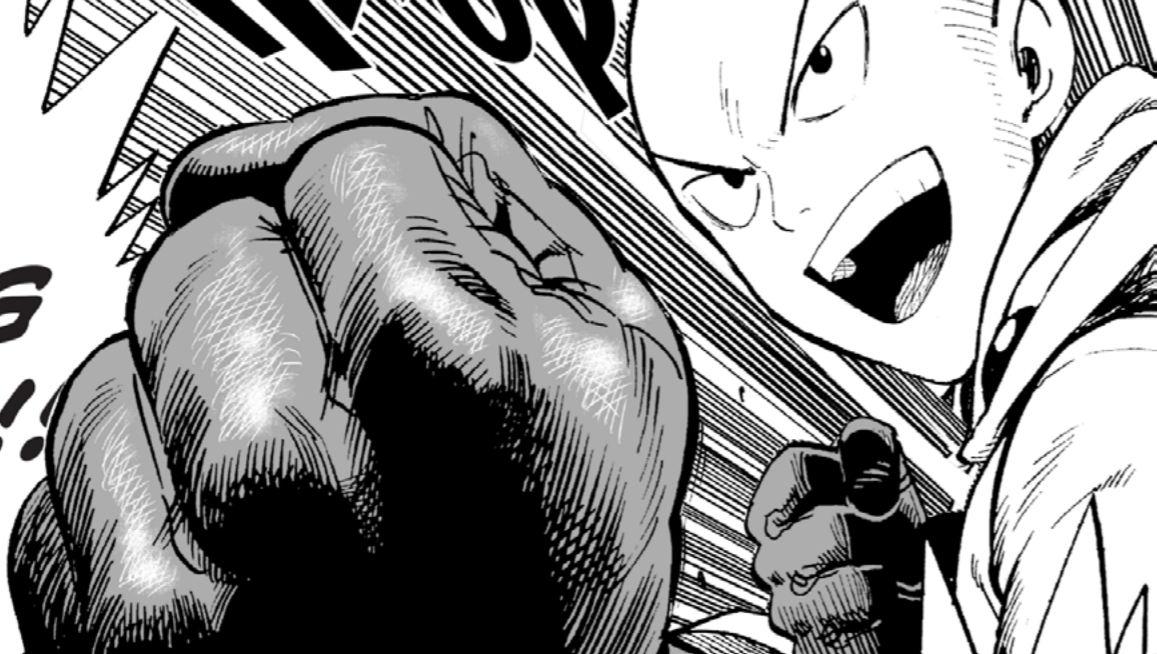
1

Lenny - Hearts

Debutová deska zpěvačky Lenny vzbuzovala velká očekávání a mohla být stejně tak příjemným překvapením jako rozpačitém zklamáním. Pro první možnost hovořily dvě předchozí solidní EP i očekávaný nadhled nad tuzemskou scénou získaný studiem hudební školy v Londýně. Pochybnosti vzbuzovaly mimo jiné osudy jiných dětí slavných rodičů, ale dcera Lenky Filipové všechno zvládla. S producentem a spoluautorem desky Ondřejem Fiedlerem nabídli nahrávky, na nichž se Lenny prezentuje nejen jako zpěvačka se zajímavě zastřeným hlasem a klavíristka, ale na svůj věk také jako nečekaně vyvrálá osobnost. Deska do puntíku splnila to, co slibovaly vydařené singly Hell.o a Lover, a úspěch jejího krátkého turné jen potvrdil její pozici jedné z největších ženských nadějí tuzemské hudby



...
**BRING
IT ON!!**



TÉMA: Upalte překladatele! O činech a počinech současných překladatelů mang

Jistě to znáte. Vyhlédnete si mangu a její čtení si chcete opravdu užít. Pokud umíte slušně anglicky nebo rovnou japonsky, máte to snadné. Ať už si mangu někde koupíte nebo jenom stáhnete, můžete se velmi rychle ponořit do těch milovaných černobílých stránek a plnými doušky nasávat příběh. Trochu hůř na tom budete, pokud jste s řečí drobet na štiru. Jasně, mainstreamová manga většinou nijak extra velké jazykové znalosti nevyžaduje, ale pokud v angličtině nerozumíte ani písničkám Justina Biebera a japonsky vyblekotáte sotva „kočiči-wa, wataši hentaj des“, jste v rejži a pokud se nechcete o zážitek připravit úplně, musíte počkat na některou ze zástupu dobrých (i zlých) duší, které se u nás překladu mangy věnují.

To je panečku radosti, když se konečně vytouženého překladu dočkáte! Sed' běžného života mizí v dál a kolem čtenáře se rozprostírá černobílý svět plný okatých krasavic a nabušených borců. Někteří z vás si pečlivě vybírají, kterému překladateli dají při čtení přednost, ale co si budeme nahávat, většinou je to putna, hlavně, že je co číst a je to rychle. Dřívější požadavky fanoušků na co možná nejvěrnější a nejlepší překlady dávno odvál vítr a touhu po kvalitě nahradila touha po rychlosti vydávání. Moderní hodno-

cení průměrného fanouška je prostě – pokud překlad alespoň vzdáleně připomíná češtinu, je dobrý.

Ty tam jsou překlady z dob dávno minulých, kdy se komunitě staraly o zábavu překlady obsahující perly typu „Když nás zabili, už nežijem.“ Dnes, v době kontrol pravopisu, už se s podobnými hrůzami téměř nepotkáte. A to je jedna z věcí, která vede běžného čtenáře k přesvědčení, že v rukou drží kvalitní práci. Překladové chyby, vznikající tím, že pachatel nepochopí originál, případně ho nedokáže správně převést do češtiny, totiž většinou na první pohled neodhalíte. Samozřejmě, nejčastější prohřešek dnešní doby – nečeské stavby věty – si lidé zvykli ignorovat úplně. Nemá smysl nad tím brečet, pokud na vás česky nemluví už ani z televize, těžko přetěžko vás to praští do očí při čtení mangy, u které se navíc zpola soustředíte na okolní obrázky. Pokud s těmito překladatelskými neschopnostmi kráčí ruku v ruce i přesvědčení „čím víc japonského tam nechám, tím hustější to bude“, je pohroma na světě.

Ne snad, že by neexistovaly skupiny fanoušků, které odvádí slušnou nebo alespoň průměrnou práci, ale je jakýmsi smutným pravidlem, že se kolem těch „nejvic in“ záležitostí většinou motají ti nejhorší patlatové.

Člověku až zrak přechází, když proti sobě na jednotlivých stránkách bojují tsendere Sakury-chany a Shinigamové-kunové, z dálky pozorováni Aoi-imouto, které zrovna nese Higurashi-sensei onii-chan obentou, složené z kareraisu a omoraisu. A to mám ještě soukromé podezření, že se všichni zúčastnění klepou strachy, aby se na scéně neobjevila postava evropského původu. To už by si při čtení vykloubil oči snad každý (slečna „ru Buran de ra Varieeru“ by mohla vyprávět). Popsaný stav vám sice může připadat absurdní nebo za vlasy přitažený, ale ať se nám to líbí nebo ne, stávají se tyto scanlationy jakýmsi nepsaným standardem. Čtenáři si na ně zvykají, považují je za normální a chraň člověka ruka páně, pokud se proti nim zkusí ozvat. Zdánlivě odnikud se vynoří armáda tzv. plácačů po zádech a stěžovatel, který zjevně neumí nic jiného než kritizovat, bořit a ničít, dostává zaslouženou sadu. To by tak hrálo, aby si dovolil držkovat proti dobrodincům, kteří v potu tváře a s krvavými mozoly na palcích zdarma pro své kamarády překládají!

A teď si představte, že se některé populární mangy chopí některý z českých nakladatelů. Je v podstatě téměř jedno, koho si vybere jako překladatele, stejně jako jen

málo záleží na zvoleném přepisu japonštiny do češtiny (4 společností u nás používají hned 3 různé přepisy). Ti stejní lidé, kteří sverpě hájili „hodné scanlatory“, vyráží opět do boje, tentokrát div ne s vidlemi a kosami v rukou. Ptáte se proč? No právě proto, že jenom ti „jejich překladatelé“ odvedli tu nejkvalitnější práci a nakladatelův poskok przní to, na co byli zvyklí. Můžete ze sebe při překladu vydat duši, můžete prohledávat net do nekonečna, komunikovat s lidmi, které daná komunita uznává jako kapacity, dokonce se můžete sebrat a napsat autorům mangy, jak kterou věc mysleli, ale nepomůžete si. V celkovém součtu čtenářů se sice nejedná o nijak zvlášť početnou skupinu, jenže tyto manga-rowdies nelze umlčet. Pokud v diskuzích narazíte na obyčejného fanouška, dřív nebo později si vzájemně vyjasníte stanoviska a on pochopí, proč jsou některé věci přeložené tak, jak jsou. Souhlasit s vámi může, ale nemusí. Rowdie váš názor neuzná prakticky nikdy. Samotný překlad ani nemusí vidět, prostě jste to domrvili a basta. Ti nejdrsnější rovnou vyhlásí oficiálnímu vydávání bojkot a ještě vám zkusí vyhrožovat, ať vás ani nenapadne zakročit proti fanouškovským překladům (což u některých titulů dokonce podle uzavřených smluv nakladatel musí).

A proto trochu masochisticky volám s nimi: Upalte oficiální překladatele! To oni za všechno můžou! To oni vyhodili Shinigami a na jejich místo

dosadili Smrtonoš, to oni udělali z kawaii Sakury-chan roztomilou Sakurku! Plíží se kanály a po vzoru Tučňáka unáší onii-chany a nahrazují je bratry, bráchy, brášky a co já vím, čím ještě. Se zlovolným potěšením vyskakují z temných uliček a nemilosrdně vyhlazují senseie, aby na jejich místa dosadili trapné učitele, mistry, profesory nebo třeba doktory. Dábelská stvoření, není-liž pravda? Kdo jiný než zákeřný bořič a ničitel by mohl čapnout slečnu ru Buran za spodničku a jedním škubnutím z ní vytvořit slečnu le Blanc a připravit tak čtenáře o vtípnou narážku? Pokud vám ani toto nestačí, přidám pár dalších argumentů, po jejichž vyslechnutí sami dychtivě půjdete polínko pod hranici přiložit. Prvním z nich bude bezesporu přepis japonštiny. Oni prostě nemůžou používat ten, na který jste zvyklí z webu (čestnou výjimku tvoří ti v žoldu Talpressu), musí si prosazovat vlastní, plný háčků, který vůbec nevypadá cool, nebo do toho „vašeho“ cpát divná písmena s vodorovnou čárkou. Co si to vůbec dovolují, vždyť takhle působí některá jména až směšně! Co na tom, že slova zapsaná pomocí wapuro neumí ani část fanoušků správně vyslovit? Koho zajímá, že je ten přepis přesnější a přepis cizích abeced do latinky dělá spousta zemi? Chceme být přece světoví, tak pryč s českým výmyslem a třikrát hurá anglickému! A pokud ve vás ani tento argument nevyvolá touhu po odplatě, stále jsou tu ty divné

a hnsné zvuky, které kazí vaši oblíbenou mangu. Místo barevných fleků, kterým nikdo nerozuměl, ale působily drsně, jsou tu najednou obyčejná česká písmenka, která vás ochuzují o to podmanivé kouzlo neznámého.

Víc už pod kotlem přikládat nebudu, přece jenom bych nerad, aby mě někde na ulici polil příliš nadšený fanoušek benzínem a škrtl sirkou, aby se ze mě stal ten správně zapálený překladatel.) Jen jsem chtěl na prostém příkladu křičící menšiny ukázat, že přes to, jak jsou dialogy v průměrné manze relativně jednoduché, nemá překladatel úplně snadný život, pokud se snaží zároveň odvést co nejlépe svoji práci, splnit zadání nakladatele a ještě se zavděčit fanouškům. Nebudu předstírat, že jsme my překladatelé dokonalí, snad v životě se mi nepodařilo odevzdat překlad, ve kterém bych nakonec přece jenom nenašel chybu nebo slovní spojení, se kterým nejsem spokojený. Za své nejstarší fan překlady se upřímně stydím a v leccjakém starém překladu bych dnes udělal něco jinak. Nikdo z nás, co překládáme mangu, kterou si můžete koupit v knihkupectvích, to nedělá proto, aby zkazil čtenářům zážitek, pohádkově zbohatnul nebo si vydobyl věčnou slávu. Děláme to, protože máme k manze vztah a navíc nás to baví. Vážně. A některé z nás dokonce i baví s vámi o variantách překladu diskutovat. <<



V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

24.3.2017

CHYSTÁ SE: VĚJÍŘ 2017

CARTOON RECENZE:
GRAVITY FALLS

NOVINKY: ANIME
GODZILLA



11. 6. 2016 od 9.00 do 20.00

PŘEDNÁŠKY | KŘTY NOVINEK | VYDAVATELSKÉ PANELY | STOLNÍ HRY
KOMIKSOVÉ BURZY | MANGA A ANIME | OBRAZOVÁ ALBA | FILMY
DRAŽBA ORIGINÁLNÍCH KRESEB | FIGURKY | AUTOGRAMIÁDY
KOMIKSOVÉ SOUTĚŽE | MALÍŘSKÝ SALÓN | AKCE PRO DĚTI
3D TISK | VYHLÁŠENÍ OSMÉHO ROČNÍKU CENY **FABULA RASA**

Tři nepřetržitá programová pásma a spousta dalších věcí!

Vstup zdarma!

KLUB CROSS, PÁR METRŮ OD ZASTÁVKY METRA NÁDRAŽÍ
HOLEŠOVICE, NA KŘÍŽOVATCE ULIC PLYNÁRNÍ A JANKOVCOVY, PRAHA 7

£4.99

