

PAUL

leden / únor 2020

Obsah

Editoriál	2
Medailonky	3
DofE	10
Koncert Melanie Martinez	15
Jak nakreslit komiks	18
Adam´s VR Corner: Beat Saber	20
Adam´s Scuffed Game Reviews	22
Novodobá bajka	25
První ročník pražského Comic Conu	27
Koronavirus - novodobý mor	29

Editoriál

Dvacátá léta už se pořádně rozjela a my se vracíme s dalším číslem našeho studentského časopisu PAUL. Kromě řady nových článků přicházíme i se třemi drobnými inovacemi. Ta první, půjdeme-li postupně od novinky nejradostnější, následně k té poslední, která nás vskutku nemálo mrzí, tou dobrou zprávou je fakt, že tímto rokem mezi vás, drazí čtenáři, přichází PAUL **opět v tištěné podobě!** Avšak netradiční formou. Jeho duše bude vtisknuta do jednoho jediného hmotného čísla, kterému daly tělo recyklované papíry a jak povedeně je zvěčněn, budete moci posoudit na místě tigridovského odpočinku, všísytosti a relativního klidu — jo, dole v bufetu. Bude se válet na stole a pózovat mezi vašimi prsty a nechá se osahávat a pročitat celé dva měsíce, dokud nejvyjde znovu, jakožto nové číslo, někdy na konci dubna v březno-dubnovém čísle. Druhou radostnou novinkou jsou čtivé **medailonky autorů** našich článků, na které se v tomto čísle také můžete těšit a dělí vás pouze pár stran od objevení toho, kdo vám vlastně články připravuje, píše, edituje, vymýšlí... Mnohé z nich jistě znáte, mnohé zcela jistě rádi poznáte.

A novinkou poslední, bohužel tou neveselou, je to, že naše skvělá bývalá šéfredaktorka Jana nás od tohoto čísla opustí, neboť nadešel její čas a ona se odevzdala poctivé přípravě na maturitu. Štafetu předala mně a já vám slibuji, že se budu převelice snažit a o budoucí čísla PAULů dobře starat. Což bych však chtěla především zmínit, je **obrovské hromadné poděkování** za každou dušičku a každého pisálka, který každé dva měsíce spolu s ostatními pomáhá přivést PAULA na svět. **První díky patří Janě.** Byla úžasná a stále je. Přejeme hodně štěstí a zdaru u maturity i na vysoké. **A druhé díky patří vám, milí čtenáři.** Děkujeme, že jste s námi, a že nám věnujete váš drahocenný čas. Ať se vám tedy naše lednovo-únorové číslo líbí!

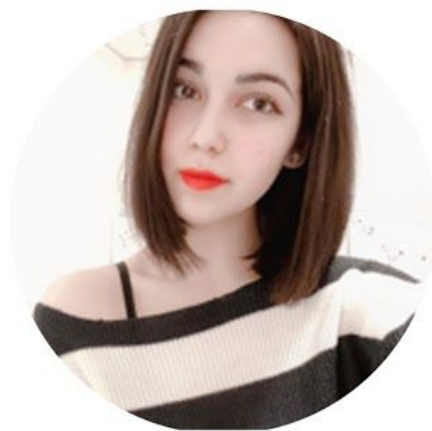
Anet Roztomilá

Anet Roztomilá

šéfredaktorka školního časopisu PAUL

"Jsem další z těch, co jim jedna realita nestačí, a tak si hledá únikové cestičky do fiktivních světů jak jen to jde. Knížky, filmy, seriály – jasně, všechno tohle a k tomu nikdy nekončící daydreaming v šálkách zeleného čaje, prsty v křeči od

psaní a prosezené noci za počítačem, oči rudé od pročitání článků na Wikipedii, pojednávajících o něčem, co vám ve škole neřeknou, protože je to moc zajímavé na to, aby se to vyučovalo. Třeba starými čínskými znaky, záhadami a legendami ze všech koutů světa. To všechno mě baví. To všechno mě dělá mnou. To všechno formuje Anet – tu, která vám tu sem tam napíše nějaký článek a od tohoto čísla se také snaží dělat celému skvělému týmu PAULa šéfredaktorku a baví ji to AF."



Adéla Matejízková

grafička školního časopisu PAUL

"Jsem spíše uzavřenější typ člověka, ale to vůbec neznamená, že nerada chodím mezi lidi. Ráda ocením dobrou společnost, hlavně když je někde v blízkosti káva. Miluji kávu. A také pečení a vaření, to jsou mé největší vášně.

Mezi mé další záliby patří čtení, hlavně fantasy a sci-fi a také seriály, jenže u těch mám talent je rozkoukat a už je nikdy nedokoukat. Je to tak trochu mé prokletí. Také ráda upravuju fotky, stříhám videa a celkově "experimentuju". To je důvod, proč pracuji na grafické úpravě PAULa. V neposlední řadě ráda cestuju a objevuju nová místa."



Tereza Juráňová

autorka školního časopisu PAUL

"Kdo vlastně jsem? Možná trochu Hermiona – ano, docela mě baví se učit. Hlavně když jde o matematiku – hlavní to motivaci, proč chodím do školy (třeba na předměty, které s ní nemají nic společného – multitaskingem se dá vylepšit cokoli).



Tu a tam ale grafy a rovnice přece jen odložím a odskočím si do Bradavic, Narnie či jiného fantasy světa žít těch tisíc čtenářových životů místo jednoho. Někdy tvořím svůj vlastní, ať už slovy nebo kresbami.

Pokud jde o svět kolem mne, ocenila bych, kdyby nám zůstal zachován, nezničený lidskou bezohledností k životnímu prostředí a zvířatům. Ta v mnoha případech preferuji před lidmi – zejména pokud jde o mé milované kočky.

Od dětství se nevzdávám svého snu alespoň trochu změnit svět k lepšímu, ať už coby učitelka, nebo trochu bláznivý ochránce zvířecích práv a přírody."

Bára Pavelková

autorka školního časopisu PAUL

"Zdravím všechny naše milé čtenáře!

Jsem jedna z dalších nadšených pisálek tohoto časopisu. Něco málo tedy o mně, není toho sice moc, co bych mohla vyprávět, ale jsem velký fanoušek anime, filmů, fantasy a začínající cosplayer.



Sem tam také něco málo napíšu, nakreslím nebo i vyfotím. Mým snad největším zlovykem je neustálé používání UwU, jakožto odpověď a taktéž všem známá prokrastinace. Doufám, pokud tohle někdo právě čte, že jsem ho o sebe jen tak neodradila. Můj, pro některé sice divný, způsob života kompenzuje však fakt, že jsem vcelku milá, optimistická a všemu otevřená osoba. Snad se vám mé články budou i nadále zamlouvat a já budu dál s radostí psát pro tento úžasný časopis."

Terka Kuchtová

autorka školního časopisu PAUL

"Můj život by se asi neobešel bez toho konzistentního přívalu kvalitních či úplně bezmyšlenkovitých příběhů. Proto jsem fanouškem tolika filmů, seriálů, knih a her, že by se to ani nedalo spočítat. Už před delší dobou se středem mého fiktivního vesmíru staly anime a manga, neboli japonské kreslené seriály a komiksy.



Ráda se, ale také zabývám psychologií nebo uměním a popkulturou obecně. Jako malá jsem se čas od času pokoušela sama něco napsat, téměř nikdy mi však moje přelétavost nedovolila projekt dotáhnout do konce. Tak alespoň každodenní zápisky do deníku napomáhaly zlepšovat mé pisatelské schopnosti. Sice si nemyslím, že bych nějak závratně v této činnosti vypsěla, ale doufám, že články (ať už z každodenního života, mé hlavy nebo světa geek faktů) budou alespoň někomu k užitku u-u.

Pokud by Vás zajímalo i pár faktů o mé nenápadné osobě, pokusím se tu shrnout vše, co považuji za publikovatelné a (trošku) podstatné. Kamarádky mi říkají Tery a taky se mi líbí japonská přezdívka/jméno Takumi, které používám na všech částech internetu, kde se nachomýtnu. Považuji se za zmijozelku s duchem v Havraspáru, a nemalého podpůrce LGBT + komunity, v rámci možností. V průběhu života jsem vyzkoušela trochu nezdravě vypadající množství uměleckých aktivit. Ve volném čase proto střídám kreslení postav a komiksů, scrapbook, psaní na Wattpad či blog, tanec, cosplay atd. Dokonce se i čas od času snažím učit korejsky nebo japonsky, ale to mám zatím v hlavě zasunuté do škatulky: „odloženo na jindy či až se donutím přihlásit se do kurzu“."

Adam Štípal

autor školního časopisu PAUL

"Hi, my name is Adam, from the class 2.A. I am 16 years old, I love gaming, watching TV shows and listening to music. I started writing for PAUL because I saw it as a good way to practice not only english, but writing reviews, as being a reviewer is one of my many back-up plans if becoming a psychologist doesn't work out. I hope that this experience will help me to improve in both of those aspects. I will mostly write reviews or showcases for regular games (Adam's Scuffed Game Reviews) or VR games (Adam's VR Corner)."

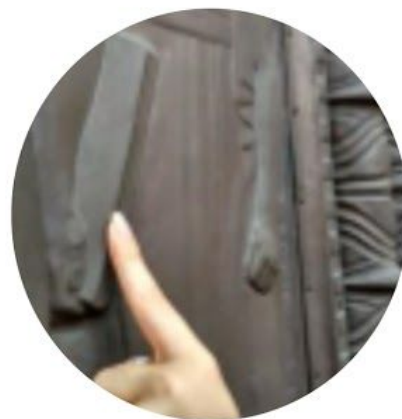


Kateřina Źídkov

autorka Źkolnho asopisu PAUL

"Zdravm!

Jsem moc rda, Źe jsem mla moŹnost napsat lnek do Źkolnho asopisu. Nemyslm si, Źe byl ani dobry ani Źpatny, ale snad jste se nco dozvdli a j taky.



Myslm si, Źe bt souast tmu lid, kteř ve svm volnm ase rdi vypisuj sv myŹlenky na pomysln papr je vce neŹ mil, protoŹe vs vŹechny, kteř tady pŹete obdivuji. Nejen, Źe nachzte as dlat to co vs bav, ale tak v sob optavn shledvte odvahu řct to co si myslte otevřen.

Pokud mm sdlit nco o sob, povdla bych, Źe mm rda knŹky, přrodu, jazyky a rozmanit kultury."

DofE

Možná jste zaregistrovali, že se na naší škole objevily nějaké zmínky o DofE, neboli Duke of Edinburgh's International Award, a dokonce celá jedna nástěnka v přízemí. Jako jeden z účastníků se vám pokusím vysvětlit, o co vlastně jde a proč je fajn se zapojit.

Co to DofE vlastně je?

DofE je program, jehož cílem je motivovat lidi v našem věku, aby se ve svém volném čase něčemu smysluplnému věnovali a posouvali se dál v činnostech, které je baví a můžou být v životě užitečné.

Aktivity

Po přihlášení si ze všeho nejdříve musíte zvolit aktivity a určit cíle pro 3 části:

- **Rozvoj talentu**

V rámci této části se můžete věnovat například studiu jazyků (nad rámec toho co kvůli škole dělat musíte), kreslení, hře na hudební nástroj... nebo různým jiným činnostem. Každého určitě napadne něco, co dělá a chce se v tom zlepšit, nebo něco co se vždycky chtěl naučit. DofE je docela dobrý způsob jak se dokopat začít/pokračovat a taky u té činnosti vydržet.

Proud to be doing



• Sportovní aktivita

Tady si vyberete jakýkoli typ sportu, kterému se chcete věnovat. Neděste se, pokud nejste zrovna sportovní typ – nikdo vás nenutí jít běhat maraton nebo zlézat Mount Everest, můžete si vybrat cokoli, na co se cítíte. (Věřte, že já jako docela výstižný příklad antisporta vím dobře, o čem mluvím – důkazem vám budiž, že stále žiju, neudusila jsem se při běhu a nepřizabila na bruslích.) A co se týče motivace – pohybem určitě neuškodíte svému zdraví, a trocha kondice je věc, která se v běžném životě zatraceně hodí (stačí trochu nestíhat vlak/autobus...).

• Dobrovolnictví

V této oblasti si vyberete nějaký způsob, jak pravidelně pomáhat svému okolí. Možnosti jsou opět široké – venčení psů z útulku, práce pro nějakou organizaci, doučování dětí, dělání společnosti seniorům, něco pro přírodu... Můžete tak pomoci dobré věci podle svého výběru. Po chvilce přemýšlení taky můžete přijít na něco, co se i vám hodí dělat nebo naučit (Já třeba zpracovávala překlady pro jednu nadaci – tedy další angličtina navíc).

Čtvrtou částí programu je **Expedice**. Na té se domlouváte se skupinkou dalších lidí zapojených do DofE, a jdete společně. Vyberete si nějaké zajímavé místo, kde jste ještě nebyli, a nějaký cíl, co na výpravě budete plnit – například něco pozorovat, zjišťovat, a následně zpracovat do nějakého výstupu. Během celé expedice jste odkázáni na sebe a svůj tým – trasu a cíl volíte vy, všechno, co potřebujete, si musíte nést s sebou, a vymyslet, kde budete spát. Cestou si nemůžete jen tak zajít na oběd nebo cokoli koupit, a spát nejdete do placeného hotelu, ale někam ven. Před hlavní expedicí je ještě jedna menší, cvičná, na které si vyzkoušíte základní věci a ověříte, že jste schopní si najít místo kde spát a zajistit něco k jídlu, neztratit se a nepozabíjet se v týmu následkem hádek.

Pro splnění DofE se každé z aktivit musíte věnovat určitou dobu – to závisí na úrovni, kterou plníte – alespoň jednu hodinu týdně. Nemusíte ale dělat všechny aktivity najednou, můžete splnit jednu a pak teprve začít s druhou. Na místě je zvážit, jak jste na tom s časem, a taky vybrat aktivity, u kterých jste schopní to vydržet a nezabalit to po čtrnácti dnech. Též je důležité si dát realistický cíl, protože nerealistický umí pěkně demotivovat, což nepotřebujete. To, že aktivity plníte, průběžně zaznamenáváte do aplikace, musíte to nějakým způsobem doložit. Což mi připomíná, že mám co dělat – aktivity mám hotové, záznamy stále čekají na to, kdy spatří světlo světa. Don't be like me.

Úrovně

Bronzová – dvěma aktivitám se věnujete 3 měsíce, jedné 6 měsíců – volba té delší je na vás. Na expedici musíte být alespoň 2 dny přes noc.

Stříbrná – aktivitám se věnujete 6 měsíců, pokud nemáte bronzovou úroveň tak jedné z nich 9 měsíců. Na expedici musíte být alespoň tři dny a dvě noci.

Zlatá – aktivitám se věnujete 12 měsíců, pokud nemáte stříbrnou úroveň, tak jedné z nich 18 měsíců. Expedice je delší, a zlatá úroveň obsahuje ještě nějakou akci s pobytem – zde ale nevím víc podrobností, zatím na zlaté nejsem.



Úroveň dokončíte, když dokončíte všechny aktivity. Pak vás čeká slavnostní ceremonie, kde dostanete certifikát o tom, že jste DofE absolvovali. Ten se vám pak může hodit třeba při přihlášce na nějaké zahraniční univerzity, nebo třeba při hledání práce. Je to důkaz, že jste aktivní lidi, a byli jste schopní na něčem dlouhodobě pracovat – a to se v dnešní době hodí.

Osobní komentář

Za sebe můžu DofE jen pochválit. Mně to dost pomohlo dokopat se pravidelně věnovat věcem, které bych jinak odkládala, pohnout se i mimo hodiny tělocviku a hnout prstem pro lidi a planetu.

Co se týče mých aktivit... V rámci talentu jsem na bronzové úrovni pilovala angličtinu. Těmi eseji bych si mohla vytapetovat pokoj, a DofE nejspíš vděčím za složené CAE – jinak bych se dřív uprokrastinovala, než bych vůbec něco začala dělat. Ted' na bronzové úrovni čtu francouzské knížky.

Jako sport jsem si na bronzové úrovni vybrala běhání. Dobrý efekt vidím pokaždé, když můj vlak či autobus neodjíždí beze mne.

Na stříbrné úrovni jsem se věnovala in-line bruslení – aktivitu jsem naštěstí dokončila dřív než by mi to sních zničil, ted' čekám na příhodný stav cest k dalšímu pokračování.



Dobrovolnictví jsem na bronzové úrovni plnila překládáním různých materiálů pro jednu nadaci. Na stříbrné úrovni teď tvořím webovky, na kterých se snažím přehledně shrnout hlavní globální problémy, vysvětlit, proč to problémy jsou, navrhnout, jak to řešit a apelovat na ostatní, aby nebyli lhostejní a s tím řešením pomohli. Taky jsem dělala osvětu podobného typu na několika přednáškových akcích. Pro dobrovolnictví jsem si záměrně vybrala věci, které se dají dělat z domova kdykoli se rozhodnu si k nim sednout, protože vím jak jsem na tom s časem, a těžko by se mi někam pravidelně docházelo, když v Ostravě nejsem pořád. Tím chci říct, že i takhle se jde zařídit a zvolit vhodné aktivity i v komplikovanějších podmínkách.

Na expedici jsme byli na Trojmezí. Fajn místo, fajn skupinka lidí... co dodat. Jen to místo na spaní byl boj, to je tak když člověk počítá s altánem, a Slováci mají v altánu plno jehličí a větví, na co nejde lehnout, Češi naprosto příšerný binec, a Poláci jsou bez altánu. A rozhodně jsme poučení přes den nevtipkovat na témata, která v noci už tak vtipná nepřijdou... naše skupina asi nikdy nezapomene na medvědy a zvonečky – a zatraceného papouška se zvonečkem z místní vesnice...

Závěrem tedy chci říct, že DofE rozhodně doporučuju každému, kdo se nebojí na sobě trochu pracovat a něčemu se věnovat. A jen tak mezi námi, na stříbrné úrovni by se nám hodilo pár lidí na expedici, takže vás rádi uvítáme v týmu. :-)

Tereza Juráňová

Koncert Melanie Martinez aneb High School Musical z cvokhousu

Zcela poprvé do Fóra Karlín v Praze zavítala 3. února 2020 talentovaná americká zpěvačka, skladatelka, herečka a režisérka Melanie Martinez, která se ve své psychoticky pastelově růžové tvorbě už od roku 2014, kdy vydala první album, nesoucí název “Dollhouse”, vžívá do role uměleckého alter-ega, infantilní a místy až hypersenzitivní Cry Baby. Po stejnojmenném úspěšném albu “Cry Baby” nově přivedla na svět i více než hodinu dlouhý muzikálový film “K-12”, zachycující do posledního detailu všechna zvěrstva moderního školství, šikovně obalená v cukrové polevě metafor a sladkých póz, nedovolující proniknout na povrch ničemu jinému, než špetce občasných vulgarismů a nezadržených slz.

Od požduchování se ve školním autobuse, kterému nemá kdo přihlížet a od kterého není úniku, se přeneseme do žabomyších třídních válek, krvavých bitek na hřišti, šikany, zpovědi na koberečku u penězi zaslepeného, nemorálního ředitele školy, kterému vždy šla slova jeho trápících se žáků jedním uchem tam a druhým ven, posílání dívek domů se zapsáním neomluvené hodiny z toho důvodu, že se učitelům zdály nezletilé holčičky ve svých sukních až moc vyzývavé, a tak dál... Všechny dospělácké zvrhlosti se na území školy zametají pod koberec a jediné, co se vystavuje na odív a k pobavení, jsou citlivé osobní informace dětí v povinných projektech a nucené předvádění se a násilné umlčování jakékoli snahy o vzpouru z jejich strany. Poté, co se vyjádří ke svým častým modlitbám o získání propustky ze školy od zdravotnice, protože to představuje jedinou cestu ven z ústavu, připomínajícího ve videoklipech barokní blázinec, přesto stále se hrdě nazývajícího škola.

Cry Baby rozpoutá písničkou “Drama Club” válku proti genderovým rolím a nerovnoprávnosti, která se zvrhne v atentát na ředitele, jenž během pracovní doby spí se svými kolegyněmi namísto toho, aby správně dělal svou práci.

Tím Cry Baby náhle dospěje a její trápení se už netočí kolem nesnášení spolužaček, nýbrž systému, nutícího dívky cítit se být vinny za svá nahá těla a křivky. Systém, hledající nedostatky v každém centimetru, přesahujícím nesmyslné ideály krásy, popírající naprosto jakékoli důkazy pozůstatků přirozenosti a zdravého rozumu. Když se zpěvačce poprvé zlomí hlas při větě “Instead of making me feel bad for the body I got, just teach him to keep it in his pants and tell him to stop.”, tak se scéna přesune do školní jídelny, kde se žáci skupinkují a kde faleš převládá nad apetitem. Já osobně považuju písničku “Lunchbox friends” za svou nejoblíbenější. Je to chytlavě rytmická satira na plytkost dívčích pubertálních hodnot, řečí a povrchnost školních rádoby “přátelství”, točících se jen a jen kolem následného pomlouvání za zády a posměšků.

Co se však stalo fanoušky nejoblíbenější částí, je písnička “Orange Juice”, která přijde hned poté, co se kamarádka Cry Baby přesune na dívčí záchody, aby spolu se vším smutkem a bolestí vyzvracela i každou kapku pomerančového džusu, který do sebe na oběd dostala. Písničkou zpěvačka promlouvá o bulimii a tlaku, který společnost na dívky a ženy klade a tím, jak neuvěřitelně podporuje růst případů poruch příjmu potravy.



Zpěvačka při této písničce nezadržela slzy a publikum si před baterkami svých mobilů přidrželo malá oranžová srdíčka, čímž chtělo zpěvačce poděkovat, že o těchto věcech otevřeně mluví a poskytuje lidem, bojujícím s touto nemocí, přinejmenším soucit a podporu, jelikož toho školy, ve kterých tyto problémy často vznikají, nikdy nebyly a stále nejsou schopny. O to emotivnější celý zážitek byl. Příběh pak rychle sklouzne ke kritice nechávání dětí po škole a hned na to často přehlíženému sexuálnímu obtěžování ze stran učitelů v písničce "Teachers Pet". V závěru Cry Baby vytvoří list naprosto jasných a osobních požadavků na svého budoucího partnera a sálem se rozezní valčík jako z pohádky. Melanie nás pozve k poslechu poslední písničky "Recess", která se odehrává na maturitním plese a má představovat vysvobození. Zvrtne se ale v kličku, kdy všichni tančí dokola a jsou v nekonečném tanci polapeni. Je to vyjádření nemožnosti se úplně odtrhnout od toho, co si každý z nás ve škole prožil, protože po škole přichází život profesní, a ten je celému zážitku zrcadlem, kde věci fungují naprosto stejně, jen v mnohem větším měřítku a s ještě razantnějším dopadem na naši psychiku.

Melanie celý film vytvořila úplně sama. Každý detail, každou kulisu, kostým, makeup, text i hudbu vymyslela ona a její dílo se rodilo celý rok. Koncert byl místy spíše muzikálem a mezi jednotlivými písničkami byly opravdu dlouhé pauzy, protože bylo třeba vyměnit kulisy, ale ani to nezměnilo nic na tom, že se jednalo o skutečný umělecký zážitek. Jelikož je celý film K-12 i ostatní předešlá Melaniina tvorba dostupná na Youtube, všem, kteří tak doposud neučinili, se na celý snímek doporučuji podívat a s naprosto nulovou námahou pozorovat, jak jednoduché je se do role Cry Baby vžít. Její poselství je uchvacující a až děsivě relatable.

Anet Roztomilá

Jak nakreslit komiks

Už skoro rok uběhl od toho, kdy se mi poprvé povedlo dokončit jeden menší dvacetistránkový komiks. Přesněji jsem se pokusila o komiks ve stylu japonské mangy, takže se na rozdíl od klasických knih četla ta moje teňoulinká zprava doleva. Sice zůstal prapodivný černobílý příběh světu utajený, až na pár blízkých lidí, kteří měli zájem, si ho přečíst, ale zkušeností mi právě průběh výroby rozhodně přidal. Kupodivu mi to zabralo víc, jak dva měsíce. Teď se pokusím tvorbu komiksu z mého pohledu trochu rozfázovat a upřesnit kroky, kterými jsem postupovala.

Základem je samozřejmě nápad, jak mi jedna moje oblíbená web komiksová kreslířka nedávno připomněla – nezáleží, jestli umíte kreslit, důležité je soustředit se na zápletku a děj. Vaše umělecké schopnosti se budou totiž postupem času a tréninku zlepšovat.

Pokud stále nemáte ani jiskru ponětí, jak začít, nechte se inspirovat. Prostě ukradněte, upravte a poskládejte svou zápletku a okolnosti z příběhů, které milujete, nebo třeba použijte online generátor.

Přesuneme se k vymýšlení charakterů postav a prostředí. Nejprve by se měl každý hrdina nakreslit ze všech úhlů, různých situací i s všemožnými výrazy v obličeji. Prostě musíte si být jistí, že zvládnete postavu překreslovat do komiksových okýnek nespočetněkrát tak, aby na všech vypadala alespoň trochu stejně.

Jakožto člověk ne moc schopný provozovat digitální kresbu jsem si radši vybrala tradičnější způsob kresby na papír s pozdějším editováním online.

Když si budete jisti o veškerých detailech vzhledu charakterů a osnově příběhu, přišel čas na první načrtnutí. Jde o nakreslení celého komiksu pouze lehce tužkou s naznačením vzorů, míst, kde to chcete vybarvit, detailů a bublin. Já jsem si třeba dala za cíl nakreslit 1 stránku denně. I když nemáte čas nebo se Vám nechce, musíte se k tomu dokopat, protože prokrastinací něčeho dosáhnout nelze, jak jistě všichni víme ☺.

Následuje druhá fáze – obtáhnutí černým permanentním fixem/tuší. Ano, tímhle způsobem vznikalo spoustu manga komiksů, které zůstaly v černobílém stavu. Se šmouhami a kaňkami si starosti nedělejte. Všechno se dá později vyčistit na jakémkoli počítačovém programu určeném pro kreslení či editaci.

Poté přijde na řadu naskenování všech stránek do počítače a doplnění screen tónů (v případě mangy), což jsou často používané vzory ve tvaru koleček, kytiček, teček atd., kterými lze kresbu stínovat a doplňovat detaily.

Poslední fázi si můžete rozhodnout sami – buď celé dílo pro změnu vytisknout, nebo ho ponechat v elektronické formě.



Tenhle článek dostal konce, a já doufám, že to alespoň někomu přidalo na motivaci nebo inspiraci k jeho umělecké tvorbě!

Terka Kuchtová

Adam's VR Corner: Beat Saber

Virtual reality has been evolving very quickly over the past few years. From expensive developer kits where the only decent games were roller coaster simulators to now, when Valve, yes, That Valve, are making an official Half-Life game exclusively for VR. But there are already many amazing games for VR, such as SUPERHOT, Boneworks and I Expect You To Die. However, one of them stands out. A game so incredibly simple and yet amazing. That game is Beat Saber.

Beat Saber is a VR Rhythm game development by a small group of CZECH developers lead by Jaroslav Beck. You hit red and blue blocks flying towards you with your red and blue lightsabers and dodge coloured walls to music. That's literally it. Cut blocks in the correct way with the correct lightsaber. But something about it makes it one of the most fun games i've ever played. I'd even go as far as to say one of the Best games I've ever played. Which is odd, as other games on that list (DOOM, Life is Strange, Hellblade and more) had to stand out in something unique, whether that's DOOM's brutality, LiS' engaging story or Hellblade's atmosphere. So how did a game so simple as Beat Saber get here?

While the game is simple and very easy to play, it is super hard to master. You go from hitting one note every two seconds on easy difficulty to hitting incredibly complex patterns of notes on Expert+. But with this game, whatever you do, you always improve. The feeling of passing a song you've been playing for weeks is great and along the way, your muscle memory and reaction times improves. Honestly, I would even consider this to be a great way to exercise. I myself have lost about 3kg from September to January by playing almost every day for at least 20 minutes, swinging my arms around and dodging walls in super fast songs.

But that's not all. While the game's songs are mostly EDM (Songs by Riot, Camellia and more), as it's the easiest style to "map out", plus a few paid music packs with songs from Panic at the disco, Green day and Imagine Dragons, you aren't limited to just these songs (at least on the PC version). The super active community of modders keep making new maps for pretty much any song you can think of, alongside mods to change the game visually. And even if you aren't on PC and using one of the "locked" versions (so PSVR and Oculus Quest), the team keeps updating it with brand new songs and features. Just recently they released 3 new super difficult songs and I've been able to beat the hardest one on the 2nd hardest difficulty after three weeks of trying.

So yeah, the game is simple, but the legitimate health benefits, fun gameplay and a massive active community make for an experience like no other. And while the prices of VR headsets are still quite high, I think I can say that it is absolutely worth it just for Beat Saber and a few other games.

Adam Štípal



Adam's Scuffed Game Reviews - Star Wars Jedi: Fallen Order

I love Star Wars. I remember watching all of the movies with my dad when they were on TV, going to the cinema for anything SW related and trying to convince my parents to buy an overpriced shirt with Darth Vader on it. But for the past couple of years, things got much worse regarding the SW universe. More specifically, games and movies that were released. Since the SW Battlefront reboot came out, it felt like the creators stop caring about the series and its fans. Star Wars 8 and 9 were utter garbage, both of the battlefront games were pretty bad too. But I still had a little bit of hope left when Star Wars Jedi: Fallen Order was announced. Sure, I was a bit scared since it was an EA game, but with Respawn entertainment in charge, I was still excited. And oh boy did it live up to the expectations.

After being incredibly disappointed by how terrible SW9 was, it felt like a breath of fresh air when I booted up Fallen Order for the first time. The story takes place, from what I understand, between episodes 3 and 4. It has been years since Emperor Palpatine wiped out almost all jedi during Order 66. The Empire had a hold of most of the galaxy. But, as you may have noticed, I said they wiped out 'almost' all jedi. Some we know of from the movies, Obi-Wan, Yoda etc. And one of them is our main hero, Cal Kestis. He was a young padawan during the purge, and was put in hiding on the planet Bracca, where he joined a bunch of scrappers. Until he was found by the empire's inquisitors on Bracca. He was saved by Cere Junda, a former jedi master, and Greez Dritus, the pilot of the Mantis ship.

He is brought to the planet Bogano where he discovers plans of a Jedi named Eno Cordova to rebuild the Jedi order with force sensitive younglings, whose names are hidden inside a 'holocron'. From there, you head out on an adventure across multiple planets trying to find your way deeper inside the tomb on Bogano, making new friends and fighting everything from stormtroopers to spiders to *spoiler* and even *spoiler* at the end! Oh, sorry, I can't spoil all of that. Anyway, the story is a great expansion of the already massive SW Universe, even partly explaining a few things from SW9.

The game looks stunning (at least on PC with everything maxed out). From massive ruins to icy caves and gigantic forests, you will see a lot of beautiful things throughout this game. At least if you don't break your controller/keyboard before you get to them. See, the gameplay is fine, with a mix of puzzles and combat. But it's the combat where we face my first problem with the game. The difficulty. Holy lightsabers Batman, this game is so hard even on easier difficulties. This isn't necessary a massive problem, some people like a good challenge. But it gets really frustrating when you die to the same spider that jumps at you out of nowhere for the third time in a row. Just to set an example, during the final boss, I had to turn down the difficulty to "story mode", where combat is supposed to be as simple as possible, and I still got my ass kicked before I beat it. Simply put, if you get angry really easily, you shouldn't play this game.



Anyway, back to gameplay, as I said, the mix of puzzles and combat is nice, but throughout every planet, you traverse the world with parkour. Wall running, swinging on ropes, bouncing off of flowers, climbing on walls, sliding down, well, slides and more. Sometimes, this got really annoying when I would spam the button for climbing, but Cal wouldn't care and fall to his death, but when it did work, it felt super cool. That might also be because of amazing level design. Respawn really did do a great job creating every planet, with something unique on each one. Even though I have finished the story, the planets are still full of unexplored places and secrets to find.

I've been rambling for a while so let me do this quicker. The soundtrack is amazing, the light customisation of your lightsaber and Cal's poncho plus more is a nice touch. And the relatively short story compare to other action games (about 15 hours) is perfect. Last time I had this much fun with a game was back when Devil May Cry 5 came out. Granted, that game isn't nearly as difficult, and I personally prefer the combat from it too, but the execution of everything in Fallen Order still makes it a game worth playing. But with the difficulty and occasional glitches + a lack of checkpoints makes it kind of like building furniture from Ikea. As a finished and complete product, it is amazing. But it might take a while when a hole is too small for a screw or the manual is really vague about what you should do. Still, I recommend this game to any Star Wars fan, Action game fan or someone looking for a challenge. You know, the kinds of people who say Dark Souls isn't hard.

Adam Štípal

Novodobá bajka

Na jedné farmě žila kočka, která zrovna očekávala koťátka. Když se flekaté bílé potvůrky narodily, matka byla na všechny čtyři jen a jen pyšná. Micka, Puntík, Fousek a Klubíčko rostli jako z vody a hned co jim začal fungovat zrak, začali prozkoumávat svět.

„Pozor Puntíku, narazíš do plotu! Opatrně Klubíčko, tam bys to neměl lízat,“ strachovala se kočka každou chvíli.

„Ale no tak maminko! Vždyť ono to je hezké a šimrá to.“

Hned, jak přišel čas, aby se dětičky naučily lovit myši, začala je volat matka k sobě. Přiběhli všichni, až na Fouska.

„No tak, koťátka moje, kdepak máte brášku?“

„Um on, no on se někde zatoulal,“ pípla Micka.

„Určitě se zase honí za ocasem,“ protočil oči Puntík.

Po pár minutách přiběhl Fousek celý zadýchaný, na svůj pozdní příchod si ani nevymyslel výmluvu. Jen zamňoukal „promiň,“ a neurvale se rozplácl na zem.

Kočka si povzdechla a začala vysvětlovat složité umění chytání myší. Koťata se poté rozběhla do všech koutů zahrady a hrabala na náhodných místech. Některá z nich dokonce dokázala chytit hlodavce za ocásek, ten jim však posléze unikl. Když se večer umňoukaně vracely domů, po Fouskovi zase jakoby se země slehla.

„Mami, já vím kde je!“ vykřikoval poslušně Puntík, „zahlédl jsem ho čmuchtat s připláclým nosem k zemi, až se dostal do blízkosti člověka. To dítě si s ním začalo hrát a házelo mu klacek, který pak poslušně pokaždé přinesl zpět.“

Kočka začínala mít starosti, věděla moc dobře, kdo tyhle věci dělá. Přeci takhle se chová pes!

Po nějaké době se všichni naučili znamenitě chytat a papat myši. Zbytek času si mohli jen tak spát a propadat válení se s klubíčkem v pacce. Copak dělal Fousek? Naháněl svoje sourozence, ničil jejich zasloužený klid a snažil se je kousnout do ocasu. Několikrát se mu to i povedlo a i když zůstal za trest bez večeře, tato činnost ho ne a ne omrzet.

Když jednoho dne rozkousal Klubíčkoví jeho dečku na spaní, kočka to už nevydržela.

„Ty nejsi moje dítě,“ hřímala, „vždyť ty jsi pes! Klid' se nám z očí, než způsobíš ještě větší pohromu.“

A tak běžel, jako na povel cupital zběsile pryč, ani nevěděl kam.

Za plotem narazil na zatoulané štěně. V brzké době se skamarádili a Fousek si na psí život za chvíli zvykl zcela.

Vrátil se někdy domů? S velkou pravděpodobností ne, maminka mu to zakázala. S poslušností mu to na rozdíl od sourozenců šlo špičkově.

Každý má právo být kýmkoliv se být cítí, třeba i psem.

Ponaučení: Někdy se člověk narodí ve špatném těle, s jinou orientací nebo je trochu jiný než ostatní. Pokud tím však nikoho neohrožuje, lidé by ho neměli nutit být někým jiným a přijmout ho takového, jaký je.

Terka Kuchtová

První ročník pražského Comic Conu

Co může být pro fanoušky a nerdy všeho druhu lepší, než třídní festival plný videoher, fantasy, cosplayů, anime, komiksů, filmů a seriálů. Poprvé za dlouhá léta se organizátoři O2 Arény rozhodli uspořádat tuhle obrovskou akci, která pro nás, jakožto čechy, byla téměř nedosažitelná. Zpravidla se totiž Comic Cony konají například v San Diegu nebo New Yorku.

První český Comic Con probíhal od 7. do 9. února v Praze a byl zajímavým nejen svým pestrým programem, ale také zahraničními hosty. Jedno z jmen, které jste zde mohli zaslechnout bylo rozhodně Brian Perlman, známý herec, kterého si neodmyslitelně spojíme s rolí Hellboye. Dále také jste mohli vidět známé komiksové tvůrce, jedním z příkladů je Brian Azzarello, ten se podílel na sérii 100 nábojů, Wonder Woman, Batman: Broken City či populárním Jokerovi.

Když už jsem tedy jednou zmínila program, hlavní náplní všech tří dnů byly určitě besedy a focení s hosty, výstavy, cosplay soutěž „PragoCosplay“ a Artist Alley, kde jste mohli poznat jak zahraniční, tak naše domácí umělce a jejich úžasnou tvorbu.

Dále pak k fanouškovské sekci, ta obsahovala široký výběr merche, člověk si mohl jen vybírat. Od Harryho Pottera, Game of Thrones až po Star Wars či Doctora Who. Jednoduše si zde rozhodně každý přišel na své. Nechyběl také ani kousek japonské kultury nebo herní patro, kde si návštěvníci mohli zahrát v retroherně či ukázat své skvělé taneční dovednosti v Just Dance a dokonce i něco málo vyhrát.



Na každém kroku bylo k vidění spousta zajímavých cosplayerů, od mladých začátečníků, včetně mě, kteří to dělají pro zábavu, až po profesionály ve svém oboru. Byla to vážně skvělá podívaná a ještě lepší atmosféra mezi všemi návštěvníky, bylo vidět, že si ten čas všichni nadmíru užívají.

Tahle akce byla, nejen pro mě, nezapomenutelným zážitkem a již teď se nemůžu dočkat dalšího ročníku, ten se mimo jiné bude konat od 12. do 14. února 2021 opět v O2 Aréně. Doufám, že si ho užijí stejně dobře jako tento rok a možná potkám i některé z vás.

A pokud máte zájem se podívat na další fotky a videa, stačí si jen najít jejich instagram (@comiccon_prague) nebo také můžete nalézt zajímavé příspěvky o akci s hashtagem #comicconprague.

Bára Pavelková



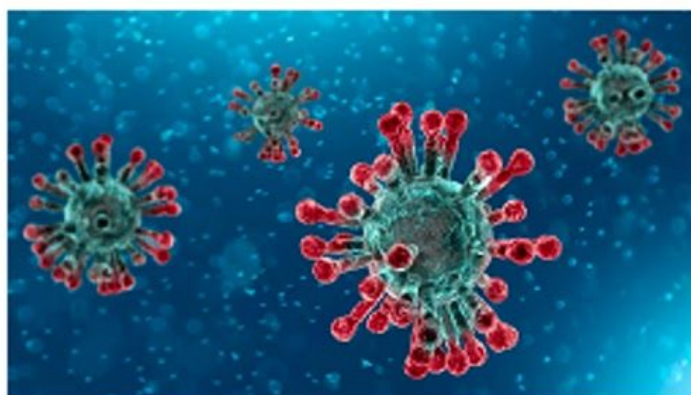
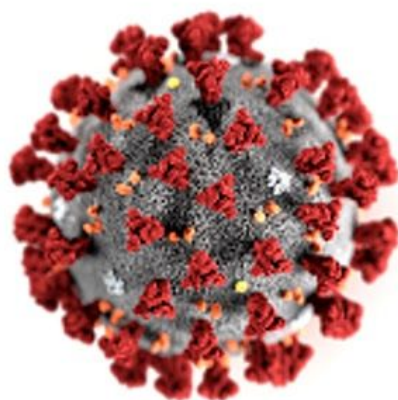
Koronavirus - novodobý mor

Koronavirus je vysoce infekční typ viru z podčeledi Coronaviridae, který způsobuje lehká onemocnění jako je nachlazení nebo kašel, ale i smrtelná onemocnění jako je SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome) nebo MERS. Nový typ koronaviru (nCOV, nebo COVID-19) se začal šířit na tržnici v čínském Wuhanu (Wu-chan), nacházejícím se v provincii Hubei (Chu-pej), 31. prosince minulého roku. Název koronavirus mu byl dán pro jeho rudý obal tvořený peplomery ve tvaru sluneční korony.

K dnešnímu dni (29. 2. 2020) je jím nakaženo 85 681 lidí, zemřelo na něj 2 933 lidí a 39 761 nakažených se z nemoci vyléčilo. Převážná většina zemřelých byla ve věku 60ti až 89ti let. Smrtnost tudíž činí 3,12 %.

V České republice proběhlo testování více než 82 lidí. Žádný z testů však nebyl pozitivní.

Symptomy nakažení jsou: horečka, únava, snížená funkčnost ledvin, suchý kašel, dušnost, průjem a snížené množství bílých krvinek a lymfocytů; možná je i bolest svalů a kloubů. Dá se lehce zaměnit s vážnější chřipkou. Jediný způsob, jak přijít na to, jestli jde o nakažení koronavirem je pomocí PCR testů na průkaz nukleové kyseliny. Jde o krevní testy nebo výtěry.



Doba mezi okamžikem nakažení a začátkem projevu příznaků je zhruba 2 až 14 dní. I během této doby je nakažený infekční.

Virus se přenáší pomocí kapének. Proto je třeba mýt si často ruce a zakrývat si ústa a nos při kýchní nebo kašli nejlépe paží, nebo rukávem. Dále je dobré využívat dezinfekci a nosit roušku či respirátor. Užitečné je také vyhýbat se místům s velkou koncentrací lidí a snažit se nedostat do kontaktu s někým, kdo se projevuje jako nemocný (kýchá a kašle). Radí se také, nehladit si kočku, která přebývá na školním dvoře. Obecně je lepší využívat ochranných pomůcek při kontaktu se zvířaty. Nově si raději nepodáváme ruce.

Podle WHO by do 18 měsíců mohla existovat vakcína. Není však jisté, zda vakcína vyléčí všechny nemocné a zaručí konec pandemie. Naději v tomto okamžiku představuje remdesivir, kterým se vyléčil muž z USA po týdnu léčby a kombinace antivirotik lopinaviru a ritonaviru, která zabrala při léčení nakažené 71leté Číňanky v Thajsku. Také se uvažuje o látkách zvaných ribavirin a lopinavir.



Je možné, že za únik virů na Wu-chanskou tržnici mohou pracovníci z nedaleké laboratoře. Ti manipulovali s viry netopýrů a podle všeho neučinili dostatek potřebných bezpečnostních opatření pro to, aby virus nebyl přenesen na člověka. Jde ale o pouhou teorii.

To, jak rychle se virus šíří, nás všechny znepokojuje, a proto se snažíme připravit na jeho příchod do ČR nákupem potřebných potravin.

Smutný aspekt pandemie je mimo jiné i vlna rasismu a xenofobie. Na sociálních sítích jsme v této době měli možnost zaregistrovat hashtag #JeNeSuisPasUnVirus (přeloženo do češtiny: „nejsem virus“), který upozorňuje na to, že se Francouzům asijského původu nelíbí, jak se k nim na veřejnosti chovají ostatní. Pro svou rasu bývají označováni za šířitele nákazy. Příjemné nebylo ani to, že lokální deník Le Courier Picard, použil v titulcích slovní spojení „alerte jaune“ (česky: „žlutý poplach“). Nejde však pouze o Francouze, tento problém pociťují lidé mongoloidní rasy z celého světa.

Málo lidí ví, že mor, jinak také nazývaný, černá smrt se začal šířit roku 1330 v provincii Chu-pej a zdecimoval obyvatelstvo Asie a Evropy a nyní osm století poté vypukla pandemie koronaviru ve stejné oblasti.

*„Neboť tato nemoc, zdálo se, zachvacovala dechem a pohledem. ...
A tak mnoho lidí umíralo, že všichni věřili, že je to konec světa.“*

- Agnolo z Tury

Tato pandemie velice ovlivnila Číňany žijící v České republice. Od 30. ledna se Ministerstvo zahraničí rozhodlo pozastavit vydávání víz pro čínské občany a nepřijímá v Číně ani nové žádosti o víza. Také byly 9. února zrušeny všechny lety mezi Českou republikou a Čínou. Někteří Číňané žijící sezónně také v ČR, byly takto nuceni, v Číně zůstat. Konkrétně jde mimo jiné i o velice milého pana Fenga Xiaohui, který vyučoval kurzy čínštiny na VŠB-TUO a na tento semestr mu nebylo umožněno dorazit.

Malým pozitivem je, že snížená produkce má na svědomí snížené množství skleníkových plynů.

Pokud má někdo nějakou důležitou otázku ohledně koronaviru, byla tomuto účelu zasvěcena infolinka SZÚ 724 810 106 (každý den 9–21 hodin).

Myjte si ruce!

Kateřina Žídková



Triumf smrti (asi 1562) od Pietera Brueghela