



Nordmarská Orlice

Červen 2015, vydání dvacáté šesté, v této edici dvanácté

Téma čísla: Hra Risen a její svět

Po čísle věnovaném čistě hře Gothic, se zaměříme na mladšího bratra této herní pecky. Můžete se těšit jak na tematicky zaměřené rozhovory. Jak si vlastně Risen stojí v různých kontextech naší komunity?

Článek – Ostrov
Faranga

Lordan si opět připravil jednu z dějepisně-zeměpisných analýz herního světa. V nepříliš rozsáhlém článku se mu daří odhalovat fakta a souvislosti, které nejsou rozhodně na první dojem zřejmé. [Čtete na straně 2.](#)

Recenze – Lizard
Invasion

Risen komiksy jsou v naší komunitě spíše vzácností a když se nějaký z nich vyskytne, spíše uniká pozornosti. Rádi bychom jistý dluh vůči nim vyrovnali recenzí od Sleepera [ze strany 11.](#)

Rozhovor – Treon,
Jémák

Dva členové komunity, oba význační jak na poli moderátorském, tak fanartovém, oba se silnou návazností na Risen. Na co se jich náš redaktor Pivl zeptal? [To zjistíte na stranách 4-10.](#)

Khorinický drak – filmařské klání. Jedinečná příležitost, kdy k podpoře filmařiny pomůže významně i jediný příspěvek do diskuzí!



Úvodník

Nuže, Nordmarská Orlice v nové edici úspěšně překročila 1. rok své existence. Takové výročí pochopitelně, ať již bude věta, kterou řeknu sebekýčovitější, musí vybízet k zamyšlení.



Má vůbec nějaký smysl to, co jsme tu rok dělali? Přinesli jsme (snad) několika lidem (snad) zajímavé počtení, pomohli jsme tvůrcům s prezentací jejich děl a (snad) jsme si sami užili spoustu zábavy i poučení při tvorbě tohoto měsíčníku.

Ale leckdo by mohl říci, že za to množství práce v situaci, kdy komunita (snad ne) postupně odumírá, to asi nestálo. Budiž, práce je to dost a dejme tomu, že komunita odumírá. Rád bych ale ukázal důvod, proč má smysl na Orlici, ale fanartu vůbec, pracovat.

Komunita může umírat, ale zatím nějakým způsobem žije. A dokud žije, je tu ten úžasný potenciál tvořit za pomoci hry, která skýtá spoustu možný a zároveň mít prostor, kde tuto tvorbu prezentovat. A tvoří se tu nejen za pomoci hry, tvoří se samozřejmě i jinými prostředky.

Fanartová komunita žije fanartem. Dokud je nějaký fanart, žije komunita. Dokud žije komunita, je nějaký fanart. Jedná se o oboustranný vztah. Smrt komunity je v nějakém časovém horizontu nevyhnutelná, ale dokud k ní ještě nedošlo, zůstává tu možnost zde tvořit. Možnost nenahraditelná – řekněte, nebylo by pošetilé jí nevyužít? My jí využíváme a všem čtenářům doporučujeme ji využít také. Kdo ví, co by z toho mohlo vzejít, kdyby se více čtenářů rozhodlo tuto možnost využít.

Nicméně právě před vámi leží nové číslo Nordmarské Orlice s hrou Risen jako tématem. Nezapomínejme totiž (ať už jsou názory na tuto hru jakékoli), že pořád jsme Gothic-Risen fórum.

Můžete se těšit na rozhovor s významnými osobnostmi pro Risen sekci, recenzi Senkiho komiksu, tematický článek či kútík tety Kristínky. Zkrátka klasická Orlice. Ovšem, a to nutno podtrhnout, tentokrát zavčas.

Inzerce

Nordmarská Orlice vřele uvítá v týmu nové členy. Chcete si zkusit práci v redakci? Neváhejte a přihlaste se!

Ostrov Faranga

Faranga je malý ostrov, který však návštěvníka dokáže uchvátit faunou i flórou. Celý tropický ostrov působí na povrchu téměř idylicky, ovšem pod povrchem se tu prohání proudy žhavého magmatu. I po stránce architektonické se zdá být Faranga pestrá již na první pohled. A to ať již spatříte jednu z mnoha ruin, či pohlédnete na idylické Přístavní město, v jehož bílých omítkách se odráží tropické slunce. Pojdme se na ostrov podívat trochu podrobněji.



Fyzicko-geografické předpoklady pro život zde nejsou špatné. Stále teplé klima umožňuje stavět nezateplené domy, sopečná půda je zase vhodná pro zemědělství. Snad i díky tomu na malém ostrově přežívá poměrně slušná populace, kterou žíví mimo rybáře a lovce pouze dvě farmy. Povrch ostrova je zajímavý, poměrně hornatý, ovšem s velmi strmými stěnami. Díky tomu zůstává mezi strmými stěnami i dost rovinatého prostoru. Ten se místy využívá zemědělsky, místy ho tvoří mokřady či jezera. V mokřadech se často pěstuje na ostrově oblíbená bahenní tráva.

Všude na ostrově je velmi silně cítit přítomnost magie. Už jen to, že ostrov s aktivním vulkánem a tak rozlehlými prostory drží pohromadě, by bylo bez činitele magie velmi nepravděpodobné. Dřív nebo později by jinak vulkán musel místní populaci zlikvidovat a ta přitom, jak se zdá, je po delší dějinný vývoj bez větší přírodní katastrofy.

Jak to bylo s dějinným vývojem ostrova lze jen odhadovat, písemných pramenů je příliš málo. Přesto mě vše co o ostrově vím, dovedlo k určité domněnce. První vládcí ostrova byli ještěřani. Z jejich období je na ostrově spousta ruin. Poté byli vystřídáni lidmi. Lidé přišli pod nadvládou bohů. Museli jim otročit. V této době Urgesor uvěznil Titána a lidé stavěli obří sochu titána. Když byli bohové vypuzeni, tak lidé mezi sebou zřídili něco jako feudální systém. Pevnosti všude po ostrově a nemrtví páni to dost naznačují. Ty nejspíš i v tomto období vznikaly, stejně tak jako sopečná pevnost, která má podobný styl stavby. Dovedu si představit, že něco jako vládce ostrova původně sídlil tam. Přístavní město působí architektonicky jako mladší a jeho dnešní podoba vznikla později, pravděpodobně až s pozdějším rozvojem obchodu. Obchod však přinášel zisky a tak pozice správce města sílila. Feudální systém navíc narušila katastrofa v podobě prokletí – vazalské prsteny. Starý systém pak pravděpodobně zanikl a do čela ostrova se propracovali správci města, jejichž řada pokračovala až do vlády Dona Estebana. Sopečná pevnost se časem zřejmě

přeorientovala na klášter, ovšem není vyloučeno, že to byl klášter již od počátku. Téměř určitě měla vždy roli ochrany posvátného plamene.

Co se týče dějin, jedná se zde v mém článku pouze o mou vizi. Jako autor bych na závěr podotkl, že pokud ty, milý čtenáři, máš vizi jinou, či k ní máš připomínky, rád o ní budu debatovat v komentářích u Nordmarské Orlice.

Kútik tety Kristínky

Milé deti, vitajte v kútiku tety Kristínky.

I tento mesiac sme si pre vás pripravili výchovnú rozprávočku a i táto bude plná môjho charakteristického hnevu a cynizmu.



Nedávno mi jeden nemenovaný kamarát/kolega z tohto nášho bulvárneho plátku (s iniciálkami P.Š.) súkromne povedal, že nemám byť stále taká nasratá. Pridal tam, samozrejme, naširoko vysmiaty emotikon, a ja som s ním súhlasila, ale priznajme si otvorene - čo by som v živote robila, keby som nebola permanentne nasratá? Nudila sa. To by som robila. Radšej si srdiečko vylejem tým správnym žurnalistickým spôsobom!

Témou dnešnej rozprávočky bude séria Risen. Rátam s tým, že všetci ste si vaše domáce úlohy ohľadom Risenu porobili starostlivo a viete, že táto séria je od našich kedysi uctievaných Piraní a má tri diely. Môžeme začať? Môžeme.

Kde bolo, tam bolo, bolo raz jedno herné štúdio. Toto štúdio sa pomenovalo po dravej rybe a ich prvou publikovanou hrou bol Gothic. Potom sa Pirane pozreli na Gothic a povedali si (pravdepodobne): toto ľudia žrali, zrobme viac, a zrobili a vznikol Gothic II a bolo to dobré. Potom sa Pirane pozreli na Gothic II a usúdili: needs moar retcon a zrobili datadisk a bolo to ešte lepšie. Potom vznikol Gothic III a ... všetko sa pokazilo. Tak díky, Obama.

Po tomto bola značka Gothic odobratá z ich zlatých ručičiek a oni sa zobrali vlastnou kreatívnou cestou. Viete, detičky, mohli spraviť hocičo. Mali voľnú ruku. Mohli experimentovať, mohli sa vydať cestou sci-fi, mohli spraviť akčnú hru, stratégiu, fps, mohlo to byť hocičo. Hocičo. Opakujem, hocičo. A tak, keď vyšiel Risen, vyšiel ... Gothic I 2.0 HD. Netvrším, že to nebola dobrá hra, ale aspoň z môjho pohľadu výrazne chýbala inovácia. Ale hádajte, detičky, čo sa stalo! Ono to fanúšikovia žrali. Pretože táto fanúšikovská základňa nechce veľa. Chce mierne old school rpg na ten istý spôsob znova a znova, pretože to funguje. Takže čo sa rybičky podujali spraviť na ďalší diel?

Pokazit' tento recept. Znova a znova. V dvojke aj v trojke. A efektívne tým len každého nasrali. Teda, každého nie, mne to bolo jedno, keďže Risen ma zaujímať prestal už v istej časti niekde pri začiatku jednotky, ale každého, kto má rád jeden tento typ hry all over again.

Takže, čo nám z tohoto vyplýva, detičky? Sledujte svojich fanúšikov, počúvajte, čo chcú, a aj keď ste zaseknutí s fanúšikovskou základňou, ktorá zo všetkého najviac obľubuje stagnáciu a chcete mermomoci inovovať, aspoň neinovujte debilne. :-)))

Smelo hejtujte.

Teta Kristínka out.

Pozn. názory vyjadrené v tomto článku sú moje ako súkromnej osoby a v žiadnej forme nereflektujú názory môjho zamestnávateľa.

Rozhovor s tvármi Risen fóra

Jémák & Treon



1) Ahoj, kluci, oba jste již dlouhodobě v moderátorském týmu na fóru a asi se i ptáte, proč jsme vybrali zrovna vás do tohoto čísla. Když ovšem prozradím dopředu, že téma naší Orlice je Risen, asi už vám to bude okamžitě jasné. Začneme tedy klasicky, mohli byste se oba krátké představit, povědět nám o svých hoby? 😊



Jémák: Všem čtenářům třikrát ahoj. Přezdívka Jémák skrývá Honzu, bydličního v malebném městě Hradec Králové, kterému je 31. Na hobby moc času nemá, protože pořád dodělává přestavbu bytu a zbytek času, který si jakkoliv našetří, zabere pro sebe o deset let mladší přítelkyně. Takže asi tak. 😊

narodil jsem se na...
bydlím nedaleko... a
pracuji trochu dál od ... Kladna 😊.
Mé studijní dny jsou dávno pryč a už jsem hezkých pár let v pracovním procesu. Mé hoby jsem postupem času dost ostříhal. Dalo by se říci, že jsem veškerý svůj čas a úsilí začal soustředit pouze na malování. Říkal jsem si, že je lepší mít jednoho pořádného koně, než X koníčků, kde se žádnému nevěnuji na maximum. No a potom to jsou takové záliby, jako třeba sběratelství. Baví mě hledat a shánět a v současné době třeba rád sbírám staré knížky s pěknými ilustracemi, nebo přímo

Artbooky a Portfolia.
Lízdnu na kole mám už jen jako rekreační záležitost a pak se mi líbí auto-moto veteráni, tak jsem se



Treon: Ahoj, zdravím všechny čtenáře Orlice. Jmenuji se Honza a

konečně dostal k tomu, že jsem si jednoho auto veterána pořídil a uvedl ho do provozu... na sváteční ježdění a kochání krajinou 😊

2) Čtenářům připomeneme, že jste oba dlouhodobými členy moderátorského týmu a vlastně by se dalo říci, že na Risenu "kariéra" vás obou u vedení i začala, pokud se nemýlím, takže má otázka je zřejmě zcela logická - Co vás na Risenu tak zaujalo? Jaký díl je váš nejoblíbenější a čím si hra zasloužila vaši stejnou nebo možná i větší pozornost, než Gothic? 😊

Jémák: Ano, jako moderátor zde jsem začal v sekci Risen. Bylo to takové spontánní, v podstatě jsem jen chtěl radit ostatním s jejich problémy a tak jsem to tak i dělal. Později jsem vytvořil i nějaké ty seznamy předmětů. Na to následně zareagoval myslím Milda, který mi nabídl možnost toto fórum spravovat. A to mělo další výhody, které mi předtím chyběly (zamykání témat, jejich úprava atd.) a tak jsem to přijal. Postupem času jsem se dostal i na web a tak jsem mohl dělat další věci, které mi tam chyběly. Co mě na Risen zaujalo? V podstatě jsem to bral jako nový začátek a chtěl jsem být u toho. Pravdou je, že jednička byla hodně podobná předchozím hrám, ovšem další dva díly se hodně odklonily, takže nyní (po vyjití Risen 3) mohu s klidným svědomím říci, že série jako celek u mě propadla. Risen 1 byla hra vcelku

zajímavá, měla stejné principy jako starší díly série Gothic - ovšem měla také i několik problémů, díky kterým se nestala legendou. Ale mně to nevadilo, bral jsem to jako dobrou hru, která zaujme a tak jsme ji tak i prezentoval. U dalších dílů to bylo horší, raději no comment.

"Co mě na Risen zaujalo? V podstatě jsem to bral jako nový začátek."

Treon: U mě to bylo asi hlavně tím, že Risen byl aktuální, proto jsem se mu věnoval. Gothic byl prostě už víceméně mrtvý a ArcaniA to jen dodělala. Ale v Risenu jsem viděl budoucnost toho stylu, jaký měl Gothic. Risen 1 byl podle mě výborný jen jeden... a to hned ten první. Ta hra na mě opravdu dělala dojem, že PB si byli moc dobře vědomi chyb z G3 a tady to celé komunitě vrátili. Pestrý svět, bojový systém s nějakou logikou. Prostě jako start série mi to přišlo víc než dobré, proto jsem se těšil na pokračování, a proto jsem se na tu hru začal soustředit. Ono v činnosti na fóru a webu jsem určitě víc věnoval Risenu, ale já na fórum přišel až po upadnutí Gothic slávy.

3) Oba dva jste v dřívější době byli fanartově aktivní a co víc, oba jste tvořili právě fanart spojený s Risenem. U Jémáka to jsou hlavně povídky a projekty z dřívější fanartové skupiny, mezi které patří

například první videokomiks. Treone, ty ses proslavil prakticky jako nejznámější kreslíř fóra a některé své práce jsi dokonce dostal i do zahraničí. Co vás přimělo k tomu se začít orientovat i v Risen fanartu a proč opět dostal Risen více prostoru ve vaší tvorbě, než Gothic?



Treon: Pořád stejný důvod 😊. Když jsem se rozhlédl na fanart nejen tady na webu, ale i na zahraničních webech, tak mi prostě Gothic přišel už takový „nasyčený“. Bylo toho hodně všeho druhu a vytvořit něco, co tu ještě nebylo, bylo dost obtížné. A hlavně když Gothic už nebyl takovým středem zájmu, když PB dělali na Risenu, tak jsem začal zkoušet spíš ze světa Risen, kterému se téměř nikdo na poli fanart nevěnoval.

*"Bylo toho hodně všeho druhu
α vytvořit něco, co tu ještě
nebylo, bylo dost obtížné."*

Jémák: Nějaké povídky jsem opravdu napsal, snad to mělo i nějaký menší úspěch. Nápady jsem měl a mám pořád, ovšem pořád marně hledám čas. Začínal jsem úplně v prvním Innosově klášteře, který byl ještě na starém fóru. Bylo to super - nenáročná práce s prvky RP, to vše zabaleno do suprového prostředí. Dále tam byla nová skupina Innosův klášter, později KVP. Tam byla myšlenka vcelku jednoduchá - s Treonem jsme chtěli

udělat dobře motivovanou skupinu pár lidí, kteří rádi něco vytváří a díky hře Risen mají i šanci na něco nového. V té době byl Gothic hodně využívaný a možná i už vyčerpaný. Proto nápad přechodu k Risen. Potenciál tam pořád byl, lidé také - skupinu jsme rozjeli, nabrali nové členy, vše bylo super. Postupem času jsme se s Treonem dohodli, že se stáhneme a necháme vedení na členech, kteří na to mají více času, než my. A skupina jela dál. Vyšel nový díl série Risen, což byl podle mého poslední hřebíček - skoro nulová práce s konzolí byl začátek konce. Tedy v podstatě to samé, co pro fanart znamenalo vyjití Gothicu 3.

4) Jaký je váš názor na novou hru Risen 3? Jakým směrem si myslíte, že celá série odebrala a berete celou sérii jako plnohodnotnou, nebo souhlasíte s tou částí ohlasů, které říkají, že se v Risen Piraně dost hledali a někdy se spíše ztratili?

Jémák: Můj názor na Risen 3 je asi takový, že je o něco lepší, než Risen 2, o něco horší než Risen 1. Sérii neberu jako plnohodnotnou, to snad ani nelze - Risen 1 byla jiná hra, Risen 3 bylo spíše datadiskem Risen 2. Bo tak nějak, snad mě chápete 😊 A co se týče PB - asi se hodně hledali, ale nenašli. Zřejmě už na to neměli. Ale to je můj názor, třeba se v nově vyvíjené hře opět najdou a budou to opět ti staří Piranha Bytes.

Treon: Je to špatný 😊. Opravdu se to nepovedlo a série jako celek na mě působí dost komicky. R1 bych z toho vynechal, to byla podle mě dobrá hra a i dost dobře promyšlená, takže nic nebránilo kvalitnímu pokračování. Ovšem potom R2 to už dost rozvrátil. Totální vypuštění Ještěranů, zavedení střelných zbraní a celé přetočení do pirátského hávu. Když chtěli experimentovat, měli tomu dát jiný název, přejmenovat postavy a vydat jako singl hru. Tímhle vydali jen nicmoc RPG a ještě zašlapali slušně začatou sérii.

No a R3? Jak může někdo chtít vydat kvalitní hru na takhle chatrném podkladu? Ony ty pitomosti, které zavedli v R2 se hodně těžko logicky vysvětlovaly, takže jsem doufal jen v solidní hru a na minulost jsem nekoukal.

R3 mi přišlo lepší než R2, ale rozhodně né tak dobré, jako R1. Ale s takovými předešlými díly být ani lepší nemohl. Ono se v sérii Risen taky dost odrazily rozbroje uvnitř PB a možná taky trochu politika vydavatele.

5) Oba dva jste spolu dříve spolupracovali, nejen jako moderátoři, ale také právě v oné fanartové skupině, kterou jsem zmiňoval a to V řádu věčného plamene. Skupina byla snad i jediná, která měla jediný název spojený s Risenem a vlastně i tvorba byla na Risen orientovaná. Mohli byste nám každý

přiblížit svůj pohled na to, jak skupina fungovala a proč vám vlastně nevyšlo udržet déle? 😊

Treon: Byl to jeden velký pokus. Už v předešlé skupině v Klášteře mě to ohledně námětů pro fanart táhlo spíše k Risen, ale pořád jsem si myslel, že skupina by měla chrlit fanart, který se tak nějak váže k jejímu názvu. A taky v té době bylo ještě plno skupin s Gothic tematikou.

Proto jsme se rozhodli zkusit založit první, čistě Risen skupinu zaměřenou na nadějnou budoucnost (skupinu jsme zakládali ještě před oznámením Risen 2 a následným pirátským šokem), nevyčerpanými náměty na kresby, povídky... prostě veškerý fanart. Myslím si, že když je skupina, kde se tvoří něco s budoucností, je podle mě lepší než skupina, která tvoří jen z minulosti. Hlavně co se týče dlouhodobého fungování víc lidí.

"Ze začátku skupina fungovala výborně, s Treonem jsme si měli pořád o čem povídat."

Ovšem potom nám to sami vývojáři dost zkomplikovali ubíráním série. To byl podle mě hlavní důvod, proč to začalo upadat. Ale za sebe musím říct, že to byl hodně syndrom vyhoření. Po čase mě to přestalo bavit a hledat inspiraci pro tvorbu v něčem, co se mi

nelíbí a nebaví mě to... to prostě nešlo.

Kvalitní, promyšlená hra, která člověka baví a má i plno záhad, otázek a možností... tam se tvoří fanart jedna radost. Ale u primitivní blbosti, kde moc možností není a hlavně to rozbije celou sérii, tam to fungovat nemůže.

Jémák: Ze začátku skupina fungovala výborně, s Treonem jsme si měli pořad o čem povídat. A k tomu se postupem času přidávali další, kteří přinášeli nové pohledy na věci a tak bylo i dále o čem diskutovat, co tvořit. Poté, co jsme předali vedení skupiny dalším členům, se stalo dle mého to, že opadlo tak nějak to nadšení, které tam zpočátku bylo. Anebo to bylo opravdu tím vyjitím Risen 3, kdy hra byla zcela jiná a pro fanart zřejmě úplně nepoužitelná. Nevím no, to by byla spíše otázka na ony nové moderátory. Zkrátka se to pokazilo. Jak členové začnou psát, že nemají čas, nikdy to nevydrží dlouho. Nejspíše ztráta motivace a nadšení tvořit něco, co by je bavilo.

6) Oba dva jste nyní svou fanartovou tvorbu odsunuli do pozadí. Jemdo, ty jsi se "zatáhl" prakticky právě po rozpadu Řádu věčného plamene, nelituješ toho? Neláká tě někdy něco vytvořit? 😊
Poslední dobou jsi i stálým členem komisi pro soutěže ve fanartu, jak si tuto roli užíváš? 😊

Jémák: Ano, fanart pro mě už není hlavní částí - když už jsem chtěl v posledním čase něco tvořit, udělal jsem nějaké novinky a dodělávky pro weby, což mi prakticky plně vyhovovalo - i tam se občas využije to, že jsem kdysi psal povídky a občas udělal i nějaký ten wallpaper. Jsou to zkušenosti, které se hodí. V poslední době jsem hodně přemýšlel o pokračování povídky Xardas, kterou jsem měl dobře rozjetou. Někaké nápady na pokračování v ději již v hlavě mám, teď to ovšem hodit na papír, ehmm do Wordu samozřejmě 😊

A co se týče soutěží (třeba právě Khorinského draka, jehož nové kolo právě začalo), tak super - jsem rád, že se pořád najde ještě někdo, kdo má chuť něco udělat a pochlubit se tím. Zvlášť když se sejdou taková díla jako v minulém roce, to je pak vůbec super - večer načít pár pivek, zabednit okna a dveře, zapnout počítač a nerušeně sledovat jak se se zadáním autoři poprali. Ale to se netýká jen filmu, ale i všech povídek, komiksů - vše rád sleduji a říkám si, proč jsem se zrovna letos nepřihlásil také. Obdivuji všechny, kteří si s něčím dají tolik práce a povede se jim to. Opravdu..

Treone, ty jsi svou tvorbu kdysi ukončil se slovy, že na fóru a webu je tvých kreseb dost a žádné další už zde nepotřebujeme, jestli si dobře pamatují. 😊 Ale mám takový pocit, že jsi s kreslením a malováním určitě nepřestal, protože takovým talentem se jen tak nemrhá -

Přesunul jsi tedy svou tvorbu jinam? 😊
Nechybí ti někdy fanart z Gothica? 😊

Treon: Ono to tak asi vyznělo 😊, ale spíš to bylo tím, že jsem byl snad jediný kreslíř tady. A když se na webu neustále objevovaly jen moje kresby, tak po čase mi to začalo připadat divný. Jako kdyby to byl můj soukromý web. 😊

A jelikož mi začalo připadat, že tenhle druh tvorby mě, co se týče kvality, o moc dál neposune, tak jsem se musel začít ubírat jiným směrem a ten čas věnovat jiným tématům.

Nikam jinam jsem se, co se týče fanartu nepřesunul. Sice jsem měl jedno jediné váhání a to konkrétně na Diablo fórum. Ale nakonec jsem to neudělal, protože jsem měl tušení, že by to stejně nemělo dlouhého trvání. Celá moje větev tvorby fanartu se soustředí na můj vlastní 😊. Nějakou dobu už vytvářím a modeluji svůj vlastní svět se vším všudy. Je to to nejlepší, co může být. Člověk má neomezené možnosti a záleží pouze a jenom na něm. Pořád to jsou jen tuny skic a poznámek. S odstupem času se

člověk diví sám sobě, co vůbec vymyslel. Tak snad to jednou celé učešu do jednoho smysluplného celku a vylezu ven se sérií obrazů 😊
Občas mi Gothic chybí, takový ten nostalgický závan starých časů. Ale já nikam nešel, pořád tu jsem, jen ode mě nic pravidelně nevidíte. A když se mi po Gothicu začne stýskat hodně, tak to uvidíte v sekci fanart 😊

7) No a na závěr klasická otázka - Co byste popřáli/doporučili/vzkázali čtenářům a redakci Nordmarské Orlice? 😊

Treon: Tak určitě všem přeji hodně štěstí jak v osobním životě, tak i ve škole... práci, prostě všude 😊. A všem co se stále věnují fanartu tady na fóru sládám poklonu, protože jste fakt machři a držíte tuhle komunitu stále na skvělé úrovni.

No a na závěr snad jen pěkné motto pro kreslíře...

Kresba není nikdy hotova... a dokonalost se vždy skrývá v následující kresbě.

... takže to nevzdávat 😊

Inzerce



Jémák: Všem čtenářům chci vzkázat jen jednu věc - udělejte si chvilku a přečtěte celou Orlici od začátku do konce. Nebude to špatně strávený čas. A když pak přidáte nějakou tu zpětnou vazbu, uděláte i něco pro autory. Podporujte fanart 😊)



Xardasova věž

Nový akvarel od Treona si již nyní můžete prohlédnout v plném Rozlišení u Nordmařanů v nově vzniklé sekci. Za jeho práci věnovanou pro Orlici velmi děkujeme. :)

Trigothic

Stejně jako v minulém čísle, i tentokrát se dočkáte Trigothicu nikoliv tradičně od Emperora, ale od čtenáře DasaDka, který se konceptu s humorem jemu vlastním velice úspěšně chopil.

Trigothic Panna nebo orel?

Based on Emperor's idea
Dasadek



Lizard Invasion – Recenzia



Komiksov z Risenu žiaľ na fóre nieje veľa, o to zaujímavejšie však sú. Dnes sa budeme venovať komiksu Lizard Invasion od Senkiho, presnejšie, jeho poslednému remaku.

Na Farange sa objavila nová hrozba... Jašterani využili nepripravenosť obyvateľov ostrova a zaútočili... Kláštor bol napadnutý a tí čo prežili sa musia pripraviť na ďalší útok... Mesto je naďalej uzatvorené kvôli príšerám v jeho okolí a jeho obyvatelia sú stále chudobnejší, keď sa stane niečo nečakané – v prístave zakotví loď!

V prvom rade musím pochváliť texty! Autorov štýl písania mi sedí, komentuje čo sa deje na obrázkoch a aj dialógy pôsobia prirodzene. Chyby sa v texte vyskytujú, ale nieje ich veľa a nepôsobia rušivo.

Autor staval na jednoduchšiu grafiku s čiernym pozadím. Záhľavie nieje ničím výnimočné a do komiksu sedí, páči sa mivýber artworku na pozadie. Obrázky sú rovnako veľké, usporiadané. Podľa môjho názoru by boli rôzne veľké screeny lepšie, ale to je len môj názor. V prológu sú hranaté, žlté a bielo vyplnené bubliny s jednoduchým čiernym písmom, v prvom dieli sú priehľadné bubliny s bielymi obrysami a zaguľateným bielym písmom. Zatiaľ čo bubliny v pológu vyzerali dobre a text sa dobre čítal, texty v prvom dieli sa čítajú ťažšie a ani písmo a priehľadné pozadie sa do komiksu nehodia... Takisto mi prekáža, že sú niektoré screeny zakryté bublinami a textom a tak dobre nevidieť, čo sa na nich deje...

Autor pripravil aj bonusy, prehľad postáv, v ktorom čitateľom predstavil Henrika, Jasmin a Aniku. Graficky vyzerá dobre a zoznámi čitateľov s niektorými postavami a ich minulosťou.

Lizard Invasion je podarené dielo! Grafika by sa dala ešte trochu doladiť, zato svet a príbeh sú originálne a uveriteľné podané pútavým rozrávacím štýlom.

- + kvalitné dialógy, komentáre
- + efekty
- + príbeh, história postáv
- bubliny prekrývajúce obrázky v prvom dieli horšie čitateľný text



Fanartové novinky

Dny kráľu

Lord Andre sa vrátil! Hrdina, či zbabelec? To sa dozviete v 11. dieli komiksu Dny kráľu!



Kresby od Senkiho

Lizard Invasion nieje jediné dielo od Senkiho – prednedávnom na fóre predstavil nové kresby!



Khoriniský drak

Rok prešiel ako nič a máme tu už druhý ročník filmovej súťaže Khoriniský drak! Zapoja sa aj ty!



Závěrem

Stejně jako my – i vy máte za sebou další číslo Nordmarské Orlice. Jakkoliv pro nás bylo několik posledních vydání poněkud hektických, s tímhle jsme neměli až tolik problémů a odvedli svou práci v poklidu. Snad jste to i vy na výsledku pocítili.

Před námi všemi jsou prázdniny. Užijme si, jak to jen půjde – a s trochou štěstí i s Nordmarskou Orlicí.



Šéfredaktor:

Vojta I 122

Redaktoři:

Lordan

Grafika:

Pivl

Sleeper

Závěrečná báseň:

Emperor

Pivl

Emperor

Kristi

Píseň svou dopěla Nordmarská Orlice
a míří zpět za hory rozeklané,
za tvoji pozornost děkují velice
slovutní svobodní Nordmařané.

Netruchlí, nesmutni, vážený čtenáři,
ač toto skutečně poslední list,
za měsíc můžeš zas, pokud se zadaří,
nordmarské skupiny časopis číst.

V červnu 2015 v MS Word vyrobili pro Gothicz.net Nordmařané.