



# Nordmarská Orlice

Červen 2014, vydání patnácté, v této edici první

## Téma čísla: Rozhovor s El Kamilem

Nordmarská Orlice začíná nanovo. A pro nový začátek jsme pro rozhovor nemohli vybrat nikoho jiného, než samotného zakladatele webu Gothicz.net. Redaktor Lordan se ve svých otázkách zaměřoval především na fanartovou tvorbu. Čtěte na straně 2.

---

### Úvodník

Přečtěte si, co vedlo k obnovení Nordmarské Orlice, jak vznikla a co lze od nové edice očekávat. Přes návaznost na tradici starého měsíčníku probíhá několik změn. Více na straně 1.

### Recenze: Dny Králů

Pivl se pustil do řádného rozboru komiksu od Marca5445. Obstojí komiks před jeho kritikou? To – a i něco více – naleznete na straně 5.

### Tipy a triky

Emperor si pro dnešní číslo Nordmarské Orlice připravil poutavý článek o černém trolovi, jenž není pln pouze všelijakých rad, ale také ironického humoru. Více na straně 6.

---

### A další...

Nejen toto pro vás má červnové číslo Orlice. Chcete-li vědět, co dále dnešní vydání v sobě skrývá, pusťte s do čtení.



## Úvodem

Jsou to už téměř dva roky, kdy naposledy vyšla Nordmarská Orlice, měsíčník, který byl na našem fóru velice oblíbený. S Lordanem nám bylo líto, že na tak dlouhou dobu Orlice odletěla, ale řekli jsme si, že je možno, aby se u nás znovu ulhází.



Oba jsme byli členy starého redaktorského týmu a víme, na čem selhal. Orlice byla zkrátka příliš objemná pro čtenáře – a tím více pak pro redaktory. Rovněž způsob, jakým pracovali šéfredaktoři na poskládání celých novin, nebyl zrovna šetrný k času. V těchto ohledech (ale nejen v nich, například grafické zpracování se oproti starému měsíčníku rovněž dosti proměnilo) jsme se rozhodli Nordmarskou Orlici změnit.

Když takto činíme, neděláme však žádnou významnou práci. Vše důležité už bylo provedeno před námi ve staré Orlici mnohými redaktory, nejvíce však Lucanusem, který si od nás zaslouží převeliký dík.

Nová Orlice přinese všelijaké inovace, které postupně objevíte sami. Přesto považuji za vhodné vás s jednou seznámit zde na tomto místě. Šéfredaktorství měsíčníku si bude číslo po čísle předávat několik různých členů týmu, můžete tedy očekávat, že se budou v celkové podobě jednotlivých vydání odrážet různé osobnosti, každý šéfredaktor vloží do měsíčníku tak něco svého.

Zůstáváme ale také věrni tradici staré Orlice. Můžete se například těšit na známé a tradiční rubriky, jakými jsou recenze či rozhovory. Pochopitelně nepřijdete ani o inzeráty či články.

Myslím si, že na úvod toho bylo napsáno možná až příliš. Nebudu vás již dále zdržovat, pusťte se do čtení!

-Vojta122-

---

-Inzerce-

Rýžový lord představuje novinku - Rýžovou pálenku radler s příchutí trávy z bažin! Rýžová pálenka - dodá vám potřebnou energii!

Ztratil se nám Mud. Je střední postavy, roztomilý a neskutečně přítulný. Případné informace o něm si laskavě nechte pro sebe.



## Rozhovor s El Kamilem – fanart dříve a nyní

**E**l Kamila zde všichni znají jako zakladatele webu, fóra a nejvyššího guru. Neméně významný je však i jeho přínos pro fanart, s komiksem Mud and Me odstartoval celé komiksové šílenství, které panuje na fóru dodnes. El Kamil v rozhovoru hovořil poměrně sebekriticky o svém fanartu, pro Orlici byl však první jasnou volbou pro rozhovor a to rozhodně po právu.

1. Vítám tě u rozhovoru. Jako zakladatel webu a fóra jsi s fórem prožil celou historii jeho



existence. Byl jsi tedy i u zrodu prvních fanartových děl, jak vlastně fanart na fóru a webu začal?

Ahoj. Už je to dlouhá doba, takže si už na přesné detaily kolem vzniku fanartu v naší komunitě nevzpomínám. Nicméně,



fanartová tvorba se rozjela ne příliš dlouho po založení webu, řekl bych, že ještě tentýž rok. Čas-

to jsem tou dobou chodil na německé stránky, kde fanart fungoval. Někde jsem narazil na nějaký komiks, a když jsem se jednou nudil, zkusil jsem to taky. Z toho vznikl komiks Mud and Me. Postupně se toho chytili další lidi a tvorba se docela rozjela. Začaly vycházet povídky a tak nějak to vydrželo až dodnes 😊...

2. Sám jsi autorem několika zdařilých prací, za zmínku stojí například tvá spolupráce s Garretem na komiksu Stíny nad Khorinisé. Jak jsi začal s

fanartovou tvorbou?

Co se tvorby spojené s Gothicem týče, tak to jsem zmínil výše. Začal jsem s komiksy, zkusil jsem i něco napsat a i pár kreseb, ale nikdy jsem v tom příliš nevynikal, řekl bych. Teď již nemám tolik času na tvorbu jako dřív, respektive když mám čas na věci spojené s webem, věnuju se spíš rozvíjení stránek než fanartu.

3. Které tvé dílo považuješ za své nejzdařilejší? Je zároveň i tvým nejoblíbenějším, nebo sis nějaký svůj výtvar zamíloval víc, například dnes ji z nostalgických důvodů?

Nejvíce se mi líbí Stíny nad Khorinisé. Můj problém je, že neumím vymyslet dobrý příběh. Děje mých komiksů nestály za nic, vždy jsem měl na začátku nějaký nápad, který jsem ale nerozvedl nebo nedokázal rozvést, aby z toho bylo něco dějově opravdu kvalitního. Několik komiksů jsem z tohoto důvodu po pár dílech vzdal, stejně tak pár pokusů z povídkami, do kterých jsem se pustil. Jsem možná tak obstojný grafik (na poměry naší fanartové komunity). Takže jsem zkusil nalákat Garretta, který tohle naopak má v sobě,



abychom se v komiksu doplňovali. On příběh, já kamera. Myslím, že to na tom jde poznat. Tento komiks je rozhodně moje nejzdařilejší fanartové dílo, i když jsem dělal jen na jeho části. Samozřejmě mě mrzí, že už dlouho další díl nevyšel, ale neházel bych ještě flintu do žita. Samozřejmě mám rád i svoje ostatní díly. Spíš už ale z nostalgie, jak říkáš, protože kvalitativně je nepovažuji za příliš zdařilé 😊.

4. Sám jsi zabrousil do více druhů fanartu, který ti přirostl nejvíce k srdci? Jsou to dnes nejpopulárnější komiksy, nebo máš raději například povídky, či filmy?

Je to trochu nefér, ale nejradši mám kresby a wallpapery. Kolem Gothica se sešlo mnoho opravdu vynikajících prací, které u mě vzbuzují takový ten "wow" pocit. Povídky jsou fajn, ale bohužel web není moc příjemné prostředí pro nějaké dlouhé čtení. To mě přivádí k myšlence, že kdyby jsme dokázali povídky z webu nějakým způsobem dostat do elektronických čteček a takových nesmyslů v nějakém dobrém formátu, určitě by to bylo lepší a pohodlnější.

Skutečný Gothic fanart však přichází až u komiksů a filmů. Tam je totiž potřeba zapnout vlastní hru, naučit se s marvin módem, postavit si NPC ve hře podle potřeby. Tím člověk zabije půlku času a stačí málo a celá scéna může jít k šípku. Kdo kdy dělal nějaký komiks, zná to moc dobře.

Film nebo klip jsem nikdy nezkoušel, nicméně je de facto komiks v pohybu. Takže tvůrci filmů jsou skuteční králové Gothic fanartu, podle mého názoru.

5. A co díla jiných autorů? Máš nějaké opravdu oblíbené? Byly ti nějaké vytvořeny inspirací k tvé tvorbě?

Zcela jistě ano, bohužel už si nepamatuji přesně která, jelikož jsem už dlouho nic nedělal. Aktuálně jsem ovšem koukal na kresby od Treona, rád bych se také do něčeho pustil.

6. A co současnost, máš stále přehled o vydávaných dílech?

Bohužel moc ne. Do fanartových sekcí mířím poslední dobou jen zřídka, čas na sledování a čtení nových povídek či komiksů nemám. Ale je fajn, že na fóru je pořád dost lidí, které baví tvořit nebo sledovat, jak tvoří jiní.

7. Co si myslíš o funkčnosti fanartových skupin? Většina stálic času dřívějších už zanikla (Žoldáci, Rudobaroni). Rodí se však a obrozují skupiny nové. Myslíš, že se dnes skupiny velmi liší od těch starých? Pokud ano, v čem?

Fanartové skupiny považuju za výbornou věc. Když se lidé spojí za účelem tvorby, je to jen dobře. Každý pak může přidat do toho či onoho díla to nejlepší ze sebe, a tak mohou vzniknout opravdu pěkné věci. Že skupiny zanikají, tak to prostě chodí. Na začátku je vždy elán, který časem upadá. Vznik nové skupiny jej pak lidem zase vrátí.

8. Co si myslíš o přínosu fanartových soutěží pro fórum? Budeš někdy v



budoucnu přemýšlet o účasti, až se opět rozhýbe Komiksový král, Zlatý Diego nebo se třeba objeví zase něco nového? Je skvělé, že se najdou lidé, kteří jsou ochotní věnovat svůj volný čas organizaci těchto soutěží. Soutěže podporují tvorbu a dávají vzniknout spoustě opravdu výborných děl. Spolu s fanartovými moderátory a redaktory přemýšlíme, jak je více zatraktivnit pro případné soutěžící. Brzo snad představíme pár novinek v tomto směru. Určitě bych se rád někdy něčeho zase zúčastnil, uvidíme, co se na fóru objeví.

9. V posledním Komiksovém králi jsi působil jako porotce, jak sis celou sou-

těž ze své pozice užil?

Příliš jsem si to neužil, abych se přiznal, protože jsem svoje porotcovské verdikty honil těsně přes uzávěrkou, jak jinak 😊. I tak ale bylo fajn se zase po delší době trochu vrátit do fanartu, i když jen jako porotce. Jak jsem psal, nová díla na fóru moc nesleduju a nehodnotím, takže jsem si to v té soutěži trochu vynahradil. Doufám, že příště už budu na druhé straně barikády...

10. Poslední otázka v duchu tradice, co bys popřál Nordmaru a Orlici do budoucna?

Rozhodně někoho lepšího na příští interview 😊...

-Lordan-

## Trigothic

Emperorovy stripy „Trigothic“ jsou na fóru dobře známé a oblíbené. Žádný nový už delší dobu nevyšel, autor ale přislíbil, že každý měsíc jeden vyrobí pro Nordmarskou Orlici. Je nám tedy ctí vám představit nový strip, dnes s názvem Skok na Muda.



Jste oškliví? Jste krásní? Víte co s tím? Nevíte co s tím? Jste informováni? Máte rádi umění? Máte rádi nudu? Máte rádi zábavu? Nemáte nic? Máte syfilis? Pak přijďte a navštivte Druidy! Ti se těší na vaši pozornost! (inzerce)



## Recenze – Dny Králů

Rozsáhlý komiks Dny Králů od Marca5445 rozhodně není komiksem, který by se měl jen tak přehlížet. Autor již od prvního dílu dokazuje, že svět a jeho okolí je dopředu promyšlené. V tomto světě se pohybuje spousta zajímavých postav a vše je hezky přibližováno pomocí

spousty bonusových materiálů. Při takovéto charakteristice jednoho z novějších fanartových děl našeho fóra by vás zcela jistě nenapadlo, že se jedná o Marcův první počín.

Graficky je komiks nad průměrem fóra. Pokud se totiž prokoušete prvními, průměrně vypadajícími díly, čeká vás dobře vypadající grafika obohacená o spousty vychytávek přímo ve screenech. Přesto by se dala vylknout nepřehnaná barevná souhra jednotlivých prvků.

V příběhu si Marco zajímavě pohrává s postavami a světem, těšit se můžete také na rychlé přeskokování děje, krev, závist, války o trůn a další oblíbené motivy. Rádi bychom ovšem na této příběhové úrovni viděli taktéž o něco složitější dialogy, které celkovou čtivost lehce snižují

- + *Grafické zpracování*
- + *Hlavní příběhová linie*
- + *Spousty bonusových materiálů*
- *V úvodních dílech slabší grafika*
- *Dialogy v některých pasážích*

Komiks přináší vlnu čtenářské zábavy pro všechny, kteří rádi čtou díla s vlastním světem. Pokud hledáte nějaké kvalitnější dílo mezi autory, kteří s komiksy teprve začínají, Dny Králů je jistá volba!



### O autorovi...

Marco5445 se do fanartu zapsal hlavně pod již neexistující skupinou Templáři, kde se podílel hned na několika projektech. Největší úspěchu ovšem dosáhl na své sólové dráze komiksem Dny Králů. Účastnil se také soutěže Komiksového krále 2013, ve kterém obsadil se svým komiksem Temnota 6. místo.

Ukázka píle a smyslu pro detail.

### Dílo měsíce...

Nástroje destrukce od Vojtyll22, aneb textový remake jednoho z nejoblíbenějších komiksů fóra je již dokončen i s bonusovými díly. Vlna akce, napětí a kvalitního počtení čeká jen na vás!



-Pivl-



## Tipy a triky – Jak ulovit černého trola

**T**rol je zvíře velmi houževnaté a není snadné jej ulovit. Mnoho zkušených lovců si vylámalo zuby či končetiny při pokusech jej chytit a zabít, nežřídka za svou snahu získat cennou trofej zaplatili i svým životem. Avšak existuje zaručený způsob, jak černého trola chytit a přežít ve zdraví.

Jistě, můžete pozvat kamarády a mlátit tohoto obra klackem do zadku, ale buď to po několika hodinách přestane bavit vás a zbaběle přehnete do bezpečí, nebo v horším případě to přestane bavit trola a udělá si z vás jednohubky.

Jistě je také možné uspat tohle kolosální žinné trávy, ale asi málokdo bude když se jej bude snažit nalít netvorovi donutit trola inhalovat kouř z těchto bylin spíše ho tím rozlíftě a dopadnete podobně těmi klacky. Ale věřte mi, několik zou- se o to skutečně pokusilo, útěchou budiž skutečnost, že slouží jako odstrašující příklady.

Jediným zaručeným způsobem, jak tuto potvoru zdolat je následující postup:

Na trola chodte ve skupině, jedinec nemá nejmenší větší šanci, takto ji máte alespoň padesátiprocentní. Připravte si silná lana nebo řetězy. Těmito lany či řetězy obroví pevně svážete nohy. Uděláte to tak, že jeden z vás, nejspíše vybraný losem, bude sloužit jako návnada a bude se snažit trola nějak zabavit. Během té doby, co si bude trol vyšťourávat zbytky vašeho kamaráda ze zubů, na nic nečekejte a povalte svázaného netvora na zem. V této chvíli je naprosto bezmocný, ale buďte přesto opatrní, aby někoho netrefil flapou. Musíte počítat s tím, že se mu tato situace nebude líbit a bude se bránit. Nicméně máte jistotu, že vám neuteče. Teprve teď můžete vzít do rukou kyje a bít jimi trola hlava nehlava do hlavy. Počítejte s nějakou tou přestávkou na odpočinek, ale pokud se na lov vydáte ráno, večer by měl být netvor skolen.

Poznámka: nezapomeňte posbírat to, co zbylo z vašeho druha a odnést to do mů rodině. Za svou obětavost si to jistě zaslouží.



-Emperor-



## Sleeper o módech

### Gothic 2: L'hiver edition

**D**nes vám predstavím veľmi zaujímavý mód, Gothic 2: L'hiver edition. Tento mód výrazne upravuje Gothic 2 a približuje ho skôr k Zaklínaču či Skyrimu. Pridáva nové modely, textúry, budovy, zbroje, zbrane... Hneď na začiatku hry ma príjemne prekvapila výrazne prepracovaná Xardasova veža. Upravená je aj mapa, do Kolónie sa dá po novom dostať viacerými cestami. Mnoho zmien je v Khorinise, kde sa nachádzajú nové budovy, prepracované interiéry budov, prepracovaný prístav a kázarne a hlavne – parádna pevnosť nad prístavom! V meste nájdete aj pár ľudí s novými brneniami (Hagen, Lares...) a parochňami. Odporúčam aj návštevu lucerny... Upravený je Starý tábor, v ktorom sa po novom nachádza aj mučiareň, niektoré časti Kolónie sú zmenené k nepoznaniu. Naopak, Jharkendar zostal nezmenený. Príbeh zostal rovnaký ani nové questy mód nepridáva. Na móde autori stále pracujú a príbežne ho vylepšujú. Pokiaľ viem, čerpali aj z iných hier a módov. Čo mi na móde vadilo, je ruský jazyk a výrazný pokles FPSiek. Každopádne ma zaujal a odporúčam ho, pri najmenšom na tvorbu fanartu má veľký potenciál.



---

### Big nature mód

**B**ig nature mód od miestneho modera Gaz-a upravuje prostredie Gothica I, pridáva nové stromy, rastliny, textúry podobné tým z Gothicu 2 z Khorinisu. Výrazne mení atmosféru hry. Okrem zmien prírody mení aj textúry zbrojí a príšer. Pokiaľ ste už Gothic I dohrali veľakrát a chceli by ste niaku zmenu, odporúčam vám tento mód. Tento mód som použil aj pri tvorbe komiksu Lov.

---

### System pack

**P**okiaľ máte problémy s Gothicom I alebo II, padá vám, neprehráva cutscény či máte grafické problémy, mohla by Vás zaujať táto ruská modifikácia. Hry by s ním mali ísť spustiť aj na systémoch Windows 7 a Windows 8, kde ich spustenie čo chod spôsobujú často problémy. Mód by mal pridať aj rozšírené nastavenia a vylepšenia grafiky, napríklad zvýšený dohľad, zvýšenie počtu FPS...

-Sleeper-



## Závěrem

První vydání nové Nordmarské Orlice se již přiblížilo svému konci. Co zbývá říci na jeho závěr?

V první řadě je nutné vyjádřit mnohé díky. Ještě jednou starému redaktorskému týmu v čele s Lucanusem, který otcem měsíčníku. Dále děkujeme vedení za to, že v nás vložilo důvěru a založilo nám sekci. A pak samozřejmě děkujeme tobě, milý čtenáři, že sis toto vydání Nordmarské Orlice přečetl.



Šéfredaktor:	Vojta122	Redaktoři:	Lordan
Grafika:	Pivl		Sleeper
Závěrečná báseň:	Emperor		Pivl
			Emperor

---

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

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

---

V červnu 2014 v MS Word vyrobili pro Gothicz.net Nordmařané.