



Červenec 2014, vydání šestnácté, v této edici druhé

Téma Čísla: Rozhovor s Lucanusem

Lucanus stál u zrodu Nordmařanů a tím i u zrodu Nordmarské Orlice. Zpovídaný byl vždy znám svou výjimečností a tak se můžete pod taktovkou redaktora Pivla těšit na dlouhé a zábavné čtení na stranách 2 až 7.

Recenze: Povídky

Vojta se pro toto číslo rozhodl recenzovat povídky na fóru. Především se zaměřil na povídku Kazimír Bergmar, ale nepíše jen o ni. Více na straně 9.

Varantská jízda

Ve spisech se nacházejí zmínky o jezdcích, ve Varantu ani nikde jinde však koně nenajdete. Jak je to možné? Více v článku od Lordana na straně 8.

Gothic 2 Enhanced edition

Recenzi tohoto módu si vzal na starosti redaktor Emperor. V jeho rozsáhlém povídání na stranách 10 až 12 se dozvíte spoustu informací o módu a také o tom, jak vysoko jej Emperor hodnotí.

Inzerce:

Prodám věž. Dvoupatrová, krásný výhled na jezírko v ceně. Cena: 7 000 nugetů, v případě rychlého vybavení možná sleva. PS: těch kostlivců si nevšímejte. - Xardas

Rozhovor s Lucanusem

1) U rozhovorů tohoto čísla vítám bývalého šéfredaktora Orlice, moderátora a správce fanartu, Lucanuse. Jsi jeden z bývalých členů Nordmařanů a nejen to, jsi vlastně i jeden ze zakladatelů úplně původní skupiny Nordmařané. Kdybys měl srovnat původní Nordmařany, pozdější a ty nejnovější, jak by takové srovnání vypadalo?

Díky za uvítání. Zdravím všechny čtenáře Orlice, pokud tedy někdo čte rozhovor s takovým nikdošem, jako jsem já. Ted' ale k odpovědi.

Když zapátrám v paměti a vzpomenu si na úplně první skupinu, kterou jsme kdysi založili, mohu o ní říct, že celkově to spíš byl asi takový omyl, než cokoli jiného. Neměli jsme plán, neměli jsme ponětí, jak tvořit ten "skutečně dobrý" FanArt, neměli jsme

na fóru žádné jméno a vlastně jsme de facto ani neznali nikoho, kdo tehdy něco znamenal. Měli jsme jen chuť něco dělat, ukázat se a možná i pobavit lidi a něčím obohatit fórum a web. Organizace na začátku byla de facto nulová a dlouhou dobu trvalo, než jsme vůbec něco vymysleli a začali tvořit nějaký skupinový projekt. Myslím, že to byl film a následně i komiks. Doufám, že teď nikoho neurazím, ale asi si ani už nevzpomenou, kdo všechno na tom makal. 😊

Ale vzhledem k nedostatku, chuti, motivace a aktivity ze strany vedení skupiny (to znamená mne, ehm... 😊), jsme to moc dlouho neudrželi a následně se na delší dobu ztratili z fóra. Druhá skupina byla o poznání organizovanější. Už jsme věděli, co dělat, kde byly

chyby a hlavně jsme si z prvního neúspěchu vzali ponaučení. Někteří z nás si dokonce i získala nějaké to uznání, ačkoli nevím, jak to vůbec bylo možné, zejména v mém případě. 😊 Každopádně jsme dali hlavy dohromady a s Balalajkou a pár dalšími vymysleli a vytvořili úplně první Orlici, která byla vlastně takovým mezníkem a prvním velkým skupinovým dílem, na němž dělali oficiálně všichni, neoficiálně většina. 😊

Každopádně, až na to, že lidi někdy nestíhali, neměli čas nebo chuť, vše fungovalo celkem bez chyby a nikdo si nestěžoval, až na mé občasné protesty, že už to fakt dělat nebudu. A tímhle stylem jsme to udrželi celkem dlouho. Myslím, že cca 2 roky. Všichni byli spokojení (skoro), sem tam někdo odešel, někdo přišel,

prostě taková normální skupina. Co se týká nejnovější skupiny, nevím co o ní říct. Nejsem členem, nečtu Vám myšlenky a nevím, jak to vše probíhá. Takže zde srovnávat nemohu. Ale držím Vám palce, ať to vydržíte ještě déle než my kdysi. 😊

2) Na fóru už se tak často neukazuješ. Jistě mnoho čtenářů zajímá, proč jsi fórum přestal navštěvovat a nechal svou práci moderátora. Má to i jiné než osobní důvody?

Tak všeobecně, prvním důvodem byl nedostatek času. Studium na VŠ s víkendovými brigádami si vybralo svou daň. Během týdne jsem skoro poctivě běhal po všech přednáškách a seminářích, zatímco o víkendu těžce vydělával peníze na to, abych se jednou týdně mohl ve své oblíbené hospodě přivést blízko ke stavu bezvědomí. 😊

Určitě ale i zapůsobilo to, že jsem dobu vlastně jen psal 3 povídky na jednu, snažil se pravidelně vydat nový díl každé z nich a prostě tak nějak jel na doraz. Což se dlouho udržet nedá. Navíc, zájem o povídky nikdy nebyl takový a kvůli pravidelným dvěma komentářům z nichž jeden byl většinou od Jemáka ještě ve skryté sekci Řádu věčného plamene, jsem se rozhodl se nenamáhat. Prostě mi to úsilí za to nestálo.

Co se týká moderování, to skončilo tak nějak jako moje psaní. Snažil jsem se tak nějak držet, komentovat, koukat po nových kandidátech na web, ale po nějaké době člověku prostě dojdou síly a nemá už ani chuť komentovat povídku, které vytkne stejné chyby jak 10-ti předchozím a když si po dvou týdnech přečte další díl, zjistí, že autor si nevzal k srdci de facto nic nebo minimum, přestože mu byla nabí-

dnuta pomocná ruka, pokud si náhodou nebude jist, zda to pochopil správně. Tím ovšem nemluvím o všech. Někteří se učí ze svých chyb, žel, takových lidí je jen málo.

3) Sám jsi se fanartově pohyboval i mimo skupinu a to především na povídkářské dráze. Máš na svém kontě spousty zdařilých pokusů a některé můžou čtenáři vidět na webu. Mezi ty nejstarší a i nejdelší a dle mého i nejzdařilejší patří Stmívá se. Počítáš toto dílo jako své vrcholné? Jak jsi vůbec ve fanartu začal?

Nu, to je velice zapeklitá otázka, abych na to tak nějak odpověděl. Ano, byla doba, kdy jsem Stmívá se považoval za vrcholné dílo své povídkářské kariéry. Pak přišlo BiB, Počátek konce, Kroniky Osudu... A vždy, když jsem začal psát něco nového, v dané chvíli jsem to viděl, jako svůj

nejlepší nápad, své nejlepší dílo, takový svůj "majstrštyk". Mnozí to určitě znají. Takové to typické vzrušení z něčeho nového, chuť rozjet to naplno, dotáhnout do konce a zapsat se tím do podvědomí lidí. Pak z toho člověk trochu vystřízliví. Buď si to rozmyslí nebo to dotáhne. To už záleží jen na něm. Ale všeobecně to končí tak, že nakonec z toho stejně je něco, s čím není až tak úplně spokojený. Prostě to není přesně to, co si představoval. Tedy, takhle to bylo aspoň v mém případě. Nejspíš proto jsem v jednu chvíli měl rozepsané 4 povídky najednou a ani jednu nedokončil. Jedna dokonce snad ani nebyla veřejně prezentována.

Ale abych to neokecával a odpověděl. Stmívá se nepovažuji za svůj nejzdařilejší pokus. Přece jen to byla má první povídka a já se na ní de facto učil,

co vše povídkaření obnáší.

Za to nejlepší, co jsem zatím napsal, považuji Počátek konce. Víím, že mnozí by s tím asi nesouhlasili, protože je to možná až příliš roztažené, jednotlivé díly jsou dlouhé, plné "omáčky" a žádný děj. Ale já osobně mám takový styl psaní rád a právě proto preferuji tuhle povídku.

A můj začátek? No, začal jsem se stmívá se, což bylo ze začátku poněkud tragické. Všechno to vlastně začalo tím, že jsem si přečetl povídku od Garretta a řekl si „Páni, to je skvělý, co kdybych taky jednou zkusil něco napsat!“. Takže vlastně za všechno co jste ode mne museli vytrpět na webu, může právě on a veškeré stížnosti směřujte na něj. 😊

Začal jsem tedy psát a tajně doufal, že se jednou aspoň malíčko přiblížím jeho spisovatelskému umění. Něco

jsem zkusil, dostal pár kritik od zkušenějších povídkářů a pokusil si jejich slova vzít k srdci, což se snad povedlo. Ostatně, umístění na webu, počet komentářů na fóru a občasné dotazy zda bude pokračování od lidí, které občas ani neznám a na fóru jsem je nikdy předtím neviděl, nejspíše svědčí o tom, že to nebyl úplný propadák. 😊

4) Neuvažoval jsi někdy, že bys zkusil i jiný druh fanartu, třeba komiksy nebo dokonce i filmy?

Popravdě řečeno, uvažoval. Ale vzhledem k tomu, že jsem nikdy tak úplně nenašel vztah ke grafice. No a když Vás něco nebaví, tak to holt neděláte. Nehledě na to, že moje grafické cítění je velmi tragické. 😊

K filmům jsem jen rychle přičichl, když jsem kdysi s Dark Angelem dělal na jednom dílku, které však nikdy

nespatřilo světlo světa. A celkově, práce mě chvíli bavila, ale vzhledem k tomu, že to bylo dávno, já neměl zkušenosti a ještě ani dnešní trpělivost, rychle jsem to vzdal.

5) Jedna z tvých povídek ti dokonce vyhrála jednu z nejpulárnějších soutěží na fóru – Zlatého Diega. Jak jsi tuto soutěž prožíval a jaký je vůbec tvůj názor na podobné soutěže?

Skoro jsem se bál, že se na tohle zeptáš. 😊

Soutěž jsem prožíval a bral jako takovou výzvu. Prostě a jednoduše, tohle byla šance dokázat sobě a všem ostatním, že patřím mezi ty nejlepší na fóru a splnit si tak svůj sen.

Prvních pár dní po zahájení soutěže bylo skvělých a já, pln nadšení, začal tvořit. Bohužel, inspirace a čas mi nedovolovaly pokračovat tak rychle jak jsem chtěl. Ve finále

jsem tuším dokončoval povídku dva dny před posledním možným termínem odeslání a nebyl čas na nějakou kontrolu. Pravda taky je, že kdybych se držel původní verze, kterou jsem měl, bylo by hotovo mnohem dřív. A na webu se dnes mohla skvět jen Katolíkova povídka, která získala stejný počet hlasů.

Některé to možná zaskočí, ale původní verze povídky byla absolutně odlišná a já od ní po pár dnech odstoupil. Stejně tak skončily pracovní verze číslo dva a tři. Takže jsem vlastně ve finále prezentoval až čtvrtou variantu, za což jsem byl posléze rád, neboť se celkem líbila. A pokud by se někdo chtěl náhodou zeptat, ano, první tři verze soutěžní povídky stále ještě mám. A ne, nikdy je nehodlám nikomu ukazovat. 😊

A co se názoru na takovéto soutěže týká, myslím, že je jedine

dobře, když probíhají. Autoři mají nějakou motivaci tvořit, přece jen ta možnost vytáhnout se ve společnosti známých FanArtáků je velmi lákavá. Takže určitě se objeví nová jména a staří autoři si také nějak musí udržet svou reputaci. Dokonce i neFanArtáci mají co dělat, protože fórum je najednou plné nových přírůstků a je co číst a shlédnout. A autoři dostanou i nějakou zpětnou vazbu od lidí, kteří si našli chvílku, aby dílo zkoukli a ohodnotili třeba pár slovy.

Sám za sebe si myslím, že takovýchto soutěží by možná mohlo být klidně i více. Přece jen se pak ty stojaté FanArtové vody rozvří. 😊

6) Uvažuješ někdy, že se ještě na fórum vrátíš, popřípadě že někdy vydáš pokračování svých rozdělaných děl?

Popravdě, když jsem opouštěl fórum, bylo to původně zamýšleno jen

jako taková malá pauza. Chvilí si oddechnout, dát si oraz od toho všeho a po nějakém tom měsíci se vrátit. Během toho chvilkového oddechu jsem vlastně přišel na to, že mi to momentálně vyhovuje tak, jak to je a já se nehodlám vracet. Určitě ne v dohledné době. Takže jsem tak nějak rezignoval a na delší dobu zmizel. I když sem tam stále nakouknu.

Celkem nedávno se mi však vrátil takový ten stav, kdy bych něco tvořil. Dokonce jsem i přečetl své staré povídky, abych si připomněl, kde přesně jsem to zabalil a co jsem vlastně zamýšlel. A řekl si, zda mi to stojí či nestojí za dokončení.

A vybral jsem si víceméně dvě povídky, které bych rád dokončil. Jestli na to dojde a kdy to bude, to zatím přesně nevím, ale uvažuji o tom.

7) Kdyby sis měl vzpomenout na nějaká svá oblíbená fanartová díla na fóru nebo i webu, vzpomeneš si na nějaká?

No, popravdě, pamatuji si nejvíce Garrettovy povídky a Kofiho Padlého Paladina. Tyhle mi utkvěly v paměti. Jinak všeobecně, moc si nepamatuji názvy jednotlivých děl, ale spíše děj a autory. A abych tedy řekl aspoň něco, tak určitě všechno od VMCého, Jémáka, Garrettta, Kofiho, Pivla, Vojty, Tarii, Paulieho a mnohých dalších. Tohle byl jen takový výčet těch, co mi utkvěli v paměti nejvíce a pokud jsem někoho vynechal, omlouvám se. 😊

8) Zdá se, že jsi prakticky prožil na fóru dlouhá léta a přímo jsi i mohl vidět, jak se fanart vyvíjel. Mohl bys novějším členům třeba připomenout nějaké důležité okamžiky, které považuješ za jakési mezníky ve fanartu?

Tak takový mezník existuje jen jeden. 6.5. 2008. Den, kdy se na fórum registroval jistý uživatel, jménem Lord Smoug, později vystupující jako Lucanus. 😊

Ne, nyní vážně. Všeobecně si myslím, že kdybych měl takové mezníky jmenovat, byl by to dlouhý výčet. Dle mého, každý nový FanArtový přírůstek je takovým mezníkem. Každý má poněkud jiný styl tvorby a snaží se dát svému dílu něco, co jiná nemají. Snaží se přinést něco nového a zajímavého. A ať se to zdaří nebo ne, když se na to díváte tímhle způsobem, každé dílo se snaží být něčím inovativní a je vlastně takovým mezníkem.

9) Jak vůbec vnímáš celkovou situaci kolem Gothica? Myslíš, že má vůbec smysl ještě takto rozrostlou komunitu udržovat, když je budoucnost hry nejistá?

Abych pravdu řekl, situaci kolem Gothica jsem přestal pořádně sledovat někdy v době, kdy vyšla Arcania. Takže nemám nejmenší tušení, co se kolem série teď děje.

Každopádně myslím, že ať už je budoucnost hry jakákoli, ta banda lidí co se na fóru schází, za to určitě stojí, aspoň tedy někteří. A

dle mého, tak skvělá hra jako Gothic, má stále co nabídnout i po tolika letech a myslím si, že čas od času se vždycky objeví někdo, kdo Gothic zkusí nebo se k němu vrátí a bude si opět chtít poklábosit o svém postupu ve hře.

IO) Tím jsme se přiblížili ke konci. Při čemž ti za celý Nordmar přeji

mnoho štěstí a opět tradičně na závěr – Co bys popřál Nordmaru a Orlici do budoucna?

Nu, kromě toho štěstí a úspěchů hlavně inspiraci, trpělivost a chuť táhnout to dál. Protože dle mých zkušeností, pokud chybí tyhle tři věci, tak to prostě nejde. 😊

- Pivl

Trigothic

Emperorovou snahou je dodávat vám pobavení ve formě Trigothicu v každém čísle, tudíž ani v tom červencovém nemůže humor ve třech screenech chybět.



Inzerce:

Jste sami a je vám smutno? Nikdo se s vámi nechce kamarádit? Jste už tak zoufalí, že chcete mít rande a je vám jedno s kým? Tak zavolejte Mudovi do jeho chýše. Věrný přítel Mud vám splní jakékoli tajné přání. Mud se vám za vaše přátelství skutečně odmění. Mud – vaše největší jistota.

Last minute – zájezdy na Jhakendar! – Nebaví Vás každodenní život na Khorinisu? Zkuste změnu! CK Raven Vám nabízí last minute zájezdy na Jhakendar! V ceně je cestovné, plavba lodí, ubytování, strava a vstup do jhakendarských dolů!

Varantská těžká jízda, aneb kde jsou koně?

„**B**itva o Varant, svazek II: Varantu zbyla jen jedna velká divize, již velel Lukkor, který již nejednou zvrátil jistou porážku ve vítězství. Nyní však byla jeho armáda v obklíčení. Situace byla beznadějná, třebaže početně mnohokrát převyšoval nepřátele. Do této pasti jej vlákal Lee, válečný hrdina z Myrtany. Těžká jízda nebyla schopna bojovat na nepevné bažinaté půdě úzkého údolí.“

O koních sice přímou zmínku nalézt nelze, ovšem hovoří se zde o Varantské jízdě, s tím nám vyvstává několik otázek. Zkusme se ponořit hlouběji do uvažování. Pokud budeme zkoumat různé dochované písemnosti a obrazy, ať již v Myrtaně, nebo kdekoli jinde, na jezdce nenarazíme. Varant zřejmě ovšem v dobách dřívějších, ne tak dávno minulých, jízdu měl. Kam se mohla podít?

S jistotou víme, že armády Varantu byly v bitvě poraženy, svobodný zůstal pouze jih, mnoho jezdeckých zvířat muselo zahynout tedy již v bojích, ale že by zemřela všechna?

To se zdá být dost nepravděpodobné. Je tedy dost možné, že Varantská jízdní zvířata byla něčím jiným, než koňmi, v úvahu by několik zvířat přišlo. Například krávy, možná dokonce lvi, ale je těžké si představit těžkou jízdu na lvech. Jak by si tak ladné zvíře poradilo, kdyby neslo obrněného jezdce. Další možnosti jsou možná i píseční červi, smrtíáci nebo bizoni. Bizoni ani smrtíáci však ve Varantu nežijí a tak nám nejlépe vychází buď domestikovaní volové, kteří se dnes ovšem ve Varantu už také nechovají, nebo píseční červi, kterých je naopak v pouštích požehnaně. Představa jezdce na písečném červovi se navíc nemusí jevit příliš absurdně, jedná se o silné zvíře se hřbetem dost dobře stavěným na to, aby unesl jezdce. Pokud skutečně varantští jezdci seděli na těchto nebezpečných zvířatech, tak to jen podtrhuje odvalu a sílu vítězství generála Leea. O tom, zda Myrtana měla také nějakou jízdu, bohužel nic nevíme, zdroje o jezdcích na druhé straně mlčí.



— Lordan

Ohlédnutí za povídkami

Před nepříliš dlouhou dobou na našem fóru ožila sekce nových povídek. Pár dní na to opět utichla, ale ona chvíle oživení přinesla velmi cenné texty. Podívejme se na ně nyní trochu podrobněji.

Kazimír Bergmar

Wilhelmův komiks Bergmarští rytíři právem zaujímá své místo na současném komiksovém nebi. Povídka Kazimír Bergmar s tímto komiksem přímo souvisí a při jejím hodnocení v ní nacházím tatáž výrazná pozitiva, která obsahuje i Wilhelmův komiks.

Co je tedy největším pozitivem? Stejně jako u komiksu jím shledávám věrnost – věrnost prostředí (místo dobojované bitvy), promluvy postav (promluvy soudců u válečného tribunálu) i jejich myšlenek (Bergmarovy sebereflexivní úvahy). Jak vidno, Wilhelm příliš nekalkuluje, to, co píše, mu čtenář zkrátka musí věřit.

Autor Bergmarských rytířů už dříve mnohokrát dokázal, že se nebojí dát důraz na detail. Toto své stanovisko ve své povídce znovu potvrdil. Stačí si jen přečíst úvodní popis opuštěného bitevního pole či tok myšlenek Kazimíra Bergmara a budete téhož názoru. Wilhelmovy popisy, ať už prostředí, či myšlenek, jsou propracované, barvité – v čtenáři vyvolají spolehlivě silné představy. Povídce je nutno dále přičíst k dobru, že já osobně jsem při čtení narazil jen na jednu pravopisnou chybu.

- + Autentičnost celé povídky
- + Propracovanost textu samotného
- Dosud pouhá jedna kapitola

Ano, tohle vše se Wilhelmovi podařilo na pouhých dvou stranách jedné kapitoly. Tým Orlice vřele doporučuje si toto dílo nejen přečíst, ale zároveň také okomentovat, poněvadž komentáře (které si povídka zaslouží) mohou autora namotivovat k další tvorbě. Povídku lze číst jako doplnění komiksu, ale také jako samostatný příběh.



Zapomenutá pravda

Povídka soustředěně především kolem mladé hrdinky od Trola zaujme především promyšleným fantasy světem, ve kterém najdete vedle běžně známých ras, jako jsou skřeti či elfové, rasy nové, například šelfové či potvory zvané ostrokožatky. Tento zajímavý počin jen čeká na vaše komentáře!



Severské války

Máte rádi příběhy, kde se střetává mnoho dějových linií? Příběhy, kde proti sobě válčí království, příběhy protkané intrikami? Pokud ano, pak je tato povídka od Dragona75 tím pravým pro vás. Příběhy s nádechem chladného severu naleznete v sekci nových povídek – komentáře jsou velmi vřele vítány.



- Vojta1122

Recenze – Gothic 2 Enhanced Edition

Stalo se vám někdy, že jste hráli Gothic 2 s datadiskem a přitom si říkali, jak by bylo fajn, kdyby v této úžasné hře byly i některé prvky z předchozí hry? Pak je tento nedávno vydaný mod určen pro vás.

Autorem tohoto modu je člověk s přezdívkou Vic7im a nutno říci, že hru překopal důkladně do podoby, která má připomínat první díl legendární série. Počínaje načítací obrazovkou, tabulkou statistik, přes změněný učební systém, zbraně, zbroje až po pár nových úkolů, při nichž se můžete setkat se starými známými z G1. Nechci zde vypočítávat všechny změny, ty si objevíte a vyzkoušíte jistě rádi sami, spíše bych se rád podělil o své dojmy ze hry jako takové a z novinek zmíním jen některé. Příběhová osnova zůstává nezměněna, i lokace jsou stejné, vlastně až na pár nových vedlejších questů se nemění nic, alespoň co se děje týče. Už na začátku hry však máte možnost zeptat se Xardase, zda je ochoten vás učit něco o magii. Po splnění jednoho docela jednoduchého úkolu je ochoten se s vámi o své znalosti podělit, tudíž i postavy bojového charakteru jako jsou domobránci či žoldáci si mohou užít některých kouzel. Což se někdy může hodit. Když následně vyjdete z Xardasovy

GOTHIC



věže, vyběhnou na vás dva goblini a tam, kde byste čekali vlčí mládě, je další goblin. V Lesterově údolí rovněž tak a i na dalších místech jich potkáte spoustu, některé flupy těchto poskakujících a skřehotajících potvor čítají až desítky členů a často je jednodušší do takového hejna hodit ohnivou bouří, než je pižlat po jednom mečem. Potvor je ve hře

vůbec o dost více, počet vlků, much, číhavců či skřetů si znásobte dvěma a třema a získáte představu, jak velký nášup expů vás čeká. Zisk zkušeností za zabití je stejný jako v G1.

Co se boje s těmito příšerami týče, systém učení je levnější než v klasické hře. Doporučuji toho využít a naučit se už na začátku hry alespoň trochu boj s jednoručními či obouručními zbraněmi. Bez toho budete zabíjet jednu mladou krvavou mouchu i s velkou silou cca 5 minut, než to vzdáte a hodíte po ní fajrból. Nemluvě o soubojích se silnějšími protivníky. Při soubojích se žoldáky na Onarově farmě zjistíte, že od poslední dost zesílili a vzápětí s otevřenou pusou sledujete, jak jednoho po druhém likviduje kamenný strážce, kterého jste vyvolali v dobré víře, že

si s ním hladce poradí. Zapomeňte na to, jak hra fungovala předtím. Vaši protivníci jsou silnější a na každého platí jiná taktika. Pamatujte si, co fungovalo na kamenné golemy v GI? Teď se vám tato znalost hodí i zde.

Na další postup ve hře se dobře připravte, bude hůř. A pokud jste byli zvyklí nahonit nějaké zkušenosti a levly v Jharkendaru předtím, než se vydáte do Hornického údolí, tak v tomto módu to platí naopak. Z Jharkendaru se stalo opravdu nebezpečné místo. Sečtete si všechny zdejší potvory s těmi, které se vám respawnují ve 4. kapitole, znásobte si to dvěma, přidejte pár nemrtvých chrámových strážců a Hornické údolí vám bude připadat jak procházka po kolonádě. Relativně snadné to mají mágové. Magie dosti posílila a funguje podobně jako v GI. Vlastně jsem měl pocit, podobně jako Návratu, že tento mód je určen spíše pro mágy než pro bojové postavy. Což zjistíte záhy, když použijete svůj první svitek ohnivého šípu. Runa téhož kouzla, kterou si jako mágové povinně vyrobíte, je velmi slušným kouzlem, které už není dobré jen na plašení much a škádlení goblínních kostliveců, ale jste schopni s ní zabít i skřeta. Kouzlo ohnivá bouře je pak opět podobným efektním i efektivním destruktivním kouzlem, jako tomu je v Návratech. Ovšem u jiných potvor s ní nepochodíte, vyplatí se naučit i jiná kouzla. Mile mě překvapilo např. kouzlo Ledový blok.

Podle mých zkušeností je však i za mága dobré umět se ohánět zbraní, s takovým bojovým mágem máte mnohem větší šanci na přežití. Když bych stručně shrnul bojovou strategii, tak platí, že co nerozsekám mečem, ustřílím lukem, co nesežehne oheň, zabije ledové nebo bleskové kouzlo. Kde mi nepomůžou ani kouzla, ani luk či meč, použiju tupou zbraň - vzpomínáte na golemy, že? Tedy stačí se naučit, co na kterou potvoru platí a použít to.

Zbraní je ve hře velké množství, většina z nich opět evokuje starou dobrou jedničku, co se názvu i jejich statistik týče. Příjemným zpestřením jsou meče, které způsobují i magické či ohnivé zranění. Podobně pestré to je i u zbrojí, kromě těch tradičních máte možnost získat i speciální, např. od zlodějské gildy či obchodnice Sarah, pochopitelně po splnění nějakého toho úkolu. Jediná věc, která tuto skutečnost kazí, je bug, díky kterému vám ochranné hodnoty po sejmutí zbroje občas skočí do záporných hodnot. Mě se něco takového stalo po přijetí do kruhu vody a získání zbroje. Proto je lepší si před převléknutím zbroje hru uložit.

Celkové hodnocení modu je následující: ne že bych měl vyloženě pocit, že znovu hraju první Gothic, atmosféra jedničky je neopakovatelná, nicméně jsem se bavil dobře. Já jako milovník magických herních postav jsem rozhodně uvítal posílení magie, která je v klasickém Addonu, alespoň v první půli hry, postavena tak trochu

na vedlejší kolej. Zde si s ohněm můžete hrát dle libosti. Na své si přijdou ti, kterým vadí na „hladový“ systém učení se dovedností. Hra je sice obtížná, zvlášť pokud se orientujete jen na jeden styl boje, ale hratelná a zábavná, protože objevujete nespočet větších i menších změn modem přidaných. Instalace je zároveň velmi jednoduchá, stačí jen vložit soubor do složky a je to. Vytknul bych jen několik chybiček a chyb, od krvavých much, které zde z neznámého důvodu poletují jen s půlkou životní energie, až po už zmíněné problémy se zbrojemi, nemožnost kopat poklady (tudiž i plnit úkol pro Grega). Co mě zamrzelo byl fakt, že se mi nepodařilo zachránit Aligatora Jacka v Jharkendaru před bandou rozzuřených goblinních válečníků, tudíž mě nemohl doprovodit do tábora pirátů – tu cestu by stejně nepřežil. Jemu nějak tvůrce modu zapomněl posílit statistiky, jako tomu učinil např. u Bartoka v Khorinisu nebo Diega v Hlí. Naopak milé bylo setkání se starými známými, jako jsou Fingers, Stone (už zase bručí v base), Lefty atd. Když bych měl použít škálu od 1 do 10, tak s klidným svědomím dám velmi dobrých 8 bodů (ve školní hantýrce za dvě).

Na úplný závěr naznačím, kde poměrně snadno získat nejlepší luk a sekeru ve hře. Máte-li zájem, „poradte“ se o tom se Scordem a Diegem. A nezačínajte si s kostlivými mágy!!!

- *Emperor*

NEPOKOJE V SEVERNOM VARANTE

V len nedávno osamostatnenom Severnom Varante vypukli vzbury. V Ben Elai a v Lagu vyopukli minulý týždeň nepokoje, pričom o život prišlo najmenej 7 civilistov a 3 vojaci Severovarantskej armády. Vzbúrenci chcú tieto mestá znovu pripojiť k Varantskej ríši. Keď sa v pondelok armáda snažila v Ben Elai zasiahnuť, zaútočili na ňu neznámy bojovníci vybavení hashishiinskými zbraňami. Ďalšie informácie prinesieme v ďalšom čísle.

- *Sleeper*

Závěrem

Druhé vydání „nové“ Nordmarské Orlice je na konci. Druhý díl čehokoliv bývá vždy důležitý, vyjadřuje naše odhodlání pokračovat v započaté práci. Doufáme, že se vám čtenářům Orlice líbí a že vydržíte i na dále v její čtení a podpoře. Vaše odezva je pro nás velmi důležitá.



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

Šéfredaktor: Lordan
Grafika: Pivl
Závěrečná báseň: Emperor

Redaktoři: Lordan
Vojta122
Sleeper
Pivl
Emperor