



Nordmarská Orlice

Březen 2015, vydání dvacáté čtvrté, v této edici desáté

Téma čísla: Hra Gothic a její svět

Gothic je stará hra, ale i přesto má dnešní hráče má ledačím oslovit. Pro mnohé herní tvůrce by mohla být inspirací. Snad i to, že můžete číst tento měsíčník na tomto webu, je dokladem její životnosti.

Rozhovor s Alexiosem

Sleeper vyzpovídal autora Gothic wiki a začínajícího spisovatele Alexiose. Řeč přijde na tvorbu wiki článku i názory na hru samotnou. Čtěte na stranách [2 - 5](#).

Anketa: Nejlepší díl série

Sleeper se rovněž optal některých známých tváří fóra na jejich názory ohledně dílů hry Gothic. Odpovědi byly různorodé a rozhodně zajímavé. Anketu najdete na straně [11](#).

Po stopách architektury Gothica

Lordanův článek poutavou formou srovnává styl architektury kontinentu a Khorinidu, z čehož vyvodí nejeden zajímavý závěr. Vše na stranách [6-8](#).

Inzerce

Piráti vyplouvají. Nová fanartová skupina zaměřené na povídkovou tvorbu zahájila svoji práci. Máš-li zájem se přidat, stačí podat přihlášku.



Úvodník

Milí čtenáři, rád vás vítám u dalšího, tentokrát již desátého, čísla Nordmarské Orlice v novém vydání. To není malý počet a podaří-li se nám (a já věřím, že ano) přijít s dvěma dalšími čísly, pak budeme mít zavedenou pěknou roční tradici.



Jako by svým článkem v předchozím vydání předznamenala Kristi téma celého dnešního čísla – a jím je samotná herní série Gothic.

Všimli jsme si totiž, že facebooková komunita stále jeví o poznání větší zájem o hru, než o fanart, jímž se náš měsíčník zejména zabývá. Rozhodli jsme se tedy zaměřit se tentokrát na téma, které by mohla uvítat i ta část komunity, která se s Gothicz.net setkává především jen prostřednictvím facebooku.

Na místě byl tedy rozhovor s autorem Gothic wikipedie – šikovného zdroje informací pro každého fanouška herní série. Známych tváří našeho fóra se potom zeptáme na jejich názory na jednotlivé díly Gothicu. Lordanův článek zabývající se reáliemi herního světa ani tentokrát nebude zklamáním.

I fanartu sice zůstaneme věrní, ovšem přizpůsobíme si ho tématu čísla. Pivlova recenze se bude zabývat fanartovými pracemi, které dokumentují události ve světě Gothic. Kristinina povídka nás rovněž zavede do světa naší oblíbené počítačové hry.

To by byl ve stručnosti obsah naší dnešní Orlice, není nutno déle prodlévat u úvodu, můžete se do ní pustit.

Inzerce

Soutěž o komentář měsíce začíná! Pro účast v ní stačí okomentovat libovolné fanartové dílo na fóru a svůj komentář označit tagem @soutez. O výherci rozhodne redakce Nordmarské Orlice a jeho jméno i s odkazem na komentář zmíní v příslušném místě dalšího vydání.

Rozhovor s Alexiosem

Dnes vypovedáme Alexiosa - tvorca Gothic Wiki, ktorý nedávno na fóre predstavil svoj nový projekt - fantasy román.

1) Mohol by si sa nám na úvod predstaviť, povedať čitateľom niečo o sebe? Aké sú tvoje obľúbené hry, knihy, koníčky?



Zdravím všetky príznivce sérií Gothic a Risen, stejně tak jako členy komunity. Na úvod, je mi něco mezi dvaceti až pětadvaceti lety. K mým zájmům patří četba, psaní, historie, geografie, aktuální dění, posezení s přáteli a ve výčtu bych mohl dále pokračovat, ale to by bylo na dlouho.

Co se týče knih, má knihovna se skládá většinou z tlustých historických svazků. Mimo to mě zajímá fantasy, vyrostl jsem na Harrym Potterovi, mé srdce si získaly Letopisy Narnie, zřejmě pro svou dětskou naivitu. Ale v poslední době se mé vzrůstající oblibě těší složitější a komplexnější fantasy. Nejdříve jsem zkusil Píseň ledu a ohně... z počátku mě kniha zaujala, později mi však přišly sexuální scény v každé druhé kapitole trochu mimo. Myslím si, že kvalitní autor může zaujmout i něčím jiným, než zdoluhavými

popisy milostných scén. :) Mou



pozornost si tak získala Malázská kniha padlých, kterou mám v současné době rozečtenou.

Co se týče her... Mezi mé první hry patřily Age of Empires II a Gothic... Ty dvě hry asi vypovídají o tom, kam jsem v nadcházejících letech upřel svou pozornost. Takže strategie a rpg. Ze strategií mám rád především komplexní politické simulátory, například Europu Universalis a další hry od Paradoxu.

2) Ako si sa dostal ku Gothicu? Čo Ťa na ňom zaujalo, ktorý diel máš najradšej a prečo?

Ke Gothicu jsem se dostal úplnou náhodou. Někdy ve dvanácti letech jsem byl u kamaráda na návštěvě a ten hrál Gothic II. Hra mě okamžitě zaujala a později jsem si koupil první díl. Ten mě úplně pohltit a pak už se každý další díl stal povinností. Za sebe nemohu říci, který z prvních tří dílů bych měl nejraději. Každý mě něčím okouzlit. První díl tehdy nevídanou atmosférou a herní

svobodou. Druhý díl svým příběhem a třetí díl mi učaroval svým světem. První tři díly tak беру jako jedno velké dílu, řekněme třeba symfonii. :)

3) Na fóre si známý predovšetkým ako tvorca Gothic Wiki. Čo Ťa k nej priviedlo, kedy si s ňou začal?



Sem tam přispívám na wikipedii. Například současná podoba článku o Karlovi IV. je z velké části mou prací. Jenomže na wikipedii jsem se cítil vždycky poněkud svázaný, vždy se vám tam stane, že někdo po vás článek opravuje anebo ho rovnou celý přepíše. V té době jsem hledal nějakou alternativu. Chtěl jsem psát o historii, ale chtěl jsem pro své psaní i určitou svobodu. Pak jsem si všiml, že vznikají nejrůznější herní encyklopedie a protože jsem se v sérii Gothic cítil být zběhlý, rozhodl jsem se, že se vrhnu na Gothic Wiki.

Ve wiki jsem mohl skloubit to co mě zajímá, historii a hry. První wiki vznikla, tuším, někdy roku 2009. Když se dnes ohlédnu nazpět, byla vlastně spíše experimentem. Na ní jsem se tedy spíš učil. Od té doby jsem se posunul někam dál, dozrál jsem a to co jsem tehdy napsal mi dnes přijde, přiznávám, hloupé a

plné chyb. Jenomže článků vzniklo příliš a ochota je všechny předělávat vzala za své. A tak roku 2012 vznikla nová a řekl bych, že propracovanější verze wiki. :)

4) Ako vzniká článok na Wiki, od zbierania informácií až po ich zhrnutie?

Tohle je velmi zajímavá otázka. :) Článek o nedůležité postavě, která vám ve hře řekne dvě tři věty, vznikne během pár minut... Tenhle postup však nelze použít u důležitějších postav, či lokací anebo článků o historii.

Nyní vám tedy popíšu, jak vzniká takový komplexnější článek, jako příklad uvede Xardase, článek o něm patří na wiki mezi ty nejrozsáhlejší. První co udělám je to, že si v hlavě připomenu, co všechno Xardas v tom a tom díle udělal. Tak vznikne hrubý koncept, jak by mohl článek vypadat. Dále zapnu hru a projdu si jednotlivé rozhovory s danou postavou, všechny rozhovory si zaznamenám s pomocí screenů a z nich pak vycházím. Je to skvělý způsob, jak článek ozdrojovat, protože zdroje jsou u kvalitního článku potřeba. Z rozhovorů doplním článek i o citace postavy nebo jiných postav o ní, které článek

příjemně dobarví a čtenář si tak o postavě udělá lepší obrázek.

K doplnění článku procházím i herní manuály, které jsou mnohdy zdrojem informací, o kterých se při samotném hraní nedozvíme. Nakonec se postarám o doplnění článku tématickými obrázky. Je to piplačka, ale mě to baví. Někdy se dá o něčem říci jedno jediné slovo, ale každé slovo můžete rozšířit o slova další. Já sám jsem čtenář náročný a tak když něco čtu, například na wikipedii, chci co nejvíc informací. Když vidím, že je článek stručný, nečtu ho a hledám komplexnější variantu.

5) Plánuješ v současnosti nějaké nové články? Alebo máš nějaké iné novinky?

Další práci na wiki do budoucna určitě plánuji. Přeci jen jsem tomu už věnoval spoustu času a nemám rád nedokončenou práci. I když upřímně, myslím, že zrovna wiki se nikdy dokončit nedá, stále je na čem pracovat.

V současné době se více než wiki věnuji svým vlastním projektům. Ale věřím, že i v nich by si členové Gothic a Risen mohli přijít na své.

6) Prednedávnom si sa pustil do poviedok. Mohol by si ich našim čitateľom predstaviť?



Jen bych tuto informaci trochu poopravil. Do povídek jsem se nepustil. Pracuji na svém vlastní románové fantasy sérii. V současné době se snažím vyšperkovat první díl. Povídku jsem napsal jen jednu a to pro literární soutěž, které jsem se účastnil právě za účelem toho, abych mohl v budoucnu svůj fantasy román prosadit. I povídka zaslaná do soutěže vychází z mého fantasy světa.

Pokouším se napsat složitou fantasy pro zhýčkané čtenáře, do jaké míry se mi to podařilo, ukáže čas. Hlavní příběhová linie se zdá být, tak trochu klišé. Na jejím pozadí se však rozjíždí další a složitější příběhové linie mnoha hlavních postav, zakládám si na tom, že nic není černobílé.

V mém fantasy nevystupují žádní elfové, ani žádné jiné zvláštní rasy. Pro svůj svět jsem se inspiroval starověkou římskou říší a středověkou Evropou. Pro zájemce o moji tvorbu jsem na fóru založil topic, můžete mě tam kontaktovat a já rád zašlu potencionálním čtenářům ukázkou. Informace k mé tvorbě zveřejňuji i na mém blogu, můžete se podívat. :)



7) Vráťme sa ešte. Ako sa ako tvorca wiki pozeráš na Arcaniu? Berieš ju ako plnohodnotné pokračovanie Gothica, či?

Přiznám se, že i přes značnou skepsi zde na fóru, jsem se na Arcanii těšil a rozhodl jsem se jí dát šanci. Na první pokus mě hra i bavila... Jenomže, znovuhratelnost u tohoto kousku je mizivá. Když se na Arcanii podívám dnes, ne, nemohu ji vnímat jako plnohodnotného nástupce Gothica. Toleruji její příběh a беру ji spíše jako takové doplnění děje. Stále doufám, že jednoho dne nám bude oznámeno, že se pracuje na dalším díle Gothica. Věřím, že ta série má ještě potenciál, jen by to chtělo, aby se tvůrci konečně zamysleli nad svými chybami a zároveň, aby hru poněkud zmodernizovali.

Ještě k té Arcanii. Příběh mi nepřišel tak tragický a tak pasé... až do chvíle, kdy jsem hrál "datadisk" a jedna z postav vám vysvětlila pozadí bohů. Ve chvíli, kdy jsem se dozvěděl, že Innos a Beliar vlastně nejsou bohové, ale dvě protichůdné podstaty Bohyně - Adanose, nevěděl jsem, jestli se mám smát a nebo se zlostí hru vypnout. Nejen, že tahle zmínka popírá vše, na čem Gothic vyrostl, ale zároveň činí předchozí

hry nelogickými. Proč by se vlastně po celý třetí díl snažili Xardas a hrdina zbavit svět vlivů bohů, když oni vlastně neexistují? Absolutní nesmysl. Tímhle u mě Arcanie hodně klesla. :)

8) A čo séria Risen? Zaujala Ťa, či ide mimo teba?

Risen jsem zkusil... Chtěl jsem pro něj i tvořit články na wiki. Ale bohužel. Ne, nezaujal mě. Možná je to shodou nešťastných náhod. Pirátské prostředí mi prostě nesedlo... Zároveň se mi nelíbí křečovitá snaha tvůrců držet se svého konceptu, která vlastně není efektivní. Risen čerpá z nápadů Gothica, každý nápad je však třeba rozvíjet a přizpůsobovat aktuálním požadavkům hráčů... Nemám pocit, že by tomu tak u Riseny bylo. Uvidíme v budoucnu, čím nás tvůrci překvapí.

Děkuji za pěkné otázky. Zároveň přeji všem členům komunity i všem ostatním fanouškům a příznivcům pohodové jarní dny.

Inzerce

Film Druid 3: Druid a vězeň z pouští, se již neodvratně blíží. Bud'te u toho!



Khorinis a Myrtana – Jeden král, dva světy

Udělejme si krátkou procházku po království s jedním vladařem, které má k sobě blízko přírodními podmínkami. V létě vám na takovou cestu bude stačit lehké sukno, v zimě kožešinový plášť. Zkoumat zde přírodu a počasí však není smyslem tohoto článku, co však má v hledáčku je kultura architektury, která doprovází svět lidí. Stavby kontinentu a Khorinisu spolu mají něco společného, ovšem více zde najdeme odlišností. Jistě vypovídají i něco víc o místních populacích.



Typické město Myrtany – jak ho definovat? Velký kamenný hrad a pár budov pod ním, převážně dřevěných. Klasické zdivo v celé zemi nenajdete. Venkovská sídla vypadají obdobně jako ta městská, stylem zástavby se příliš neliší.

Nalézáme zde ovšem jeden problém a tím jsou skřeti. V Myrtaně nenajdete žádné stavby, které by se od ostatních výraznějším způsobem odlišovali. To období skřetí nadvlády nezanechalo za sebou žádné stavby?

To se zdá být nepravděpodobné. Jako nejlogičtější vysvětlení se jeví splynutí- přebrání kultury.



K tomuto splynutí pravděpodobně mohlo dojít ještě před vládou Rhobara I., protože ani ruiny v Myrtaně nevypovídají o tom, že by se jakákoliv kultura výrazně odlišovala od té klasické. Jsou dvě varianty vysvětlení. Za prvé, Myrtanu před Rhobarem I. ovládali skřeti, kultura Myrtany je jejich vlastní. Když dovlekli do země lidi jako otroky, nutili je stavět stejné stavby. Když pak Rhobar přitáhl ze severu, tak myrtanskou, přeci jen o něco vyspělejší než severskou, architektonickou kulturu převzal.

Druhá možnost je ta, že naopak ještě před skřety obývali Myrtanu lidé. Skřeti přišli, lidi zotročili a využili jejich příbytky. Protože jim pak byly pohodlnější než příbytky vlastní, tak celou kulturu převzali a k výstavbě staveb používali lidské otroky. Druhá teorie i více odpovídá tomu, že kdekoliv najdete skřety samostatně, tak žijí obvykle v jednoduchých stanech, případně v jeskyních prostorech, kde ovšem v minulosti dokázali vybudovat neskonalé krásné stavby. Tím co v minulosti dokázali skřeti vybudovat například ve Spáčově chrámu, se sice více zabývat nechci, poukazuje to však ve srovnání s obvyklými stanovými tábory na fakt upadající kultury skřetů. Na základě toho bych se já osobně přiklonil k druhé variantě a to té, že stavby z Myrtany jsou postaveny ve slohu, který odpovídá spíše lidskému původu.

Opustíme však nyní již tuto polemiku a pojďme se podívat na to, co vystavěli tentokrát už s jistotou lidé na ostrově Khorinis. Náhle se setkáváme se zděnými stavbami, někde dokonce s prosklenými okny a výraznými rozdíly v zástavbě města a venkova. Zatím co venkov disponuje velkými dřevěnými stavbami, město má stavby buď zděné, roubené, nebo v kombinaci více materiálů. Ulice měst jsou kvalitně vydlážděny, po stranách stojí krásné lucerny. Khorinis prokazuje větší vyspělost na první pohled, vyvstává nám tím několik otázek, v tomto článku se chci zaměřit alespoň na částečné řešení některých z nich.

Proč Myrtana nepřevzala kulturu vyspělejšího Khorinisu? Zde je odpověď jednodušší. Myrtana se již po dlouhé období zmítala ve válkách. Nejdříve Hašišini, ale i snaha podrobit si Nordmar a především válka se skřety, to vše stálo království mnoho a to v dlouhé časové periodě. U Khorinisu, jak se zdá, se začínají objevovat problémy



až s pádem bariéry a tak měl na kulturní rozvoj mnohem větší klid, kdežto v Myrtaně tedy ani nebyl čas na přebírání nových prvků od Khorinisu.

Předpoklady pro kulturní rozvoj měl Khorinis i v jiných směrech. Jako město vydělávající na exportu magické rudy mělo i dostatek finančních prostředků. Zásadním rozdílem je i městské právo. To pravděpodobně v Khorinisu fungovalo vcelku slušně. Dokázalo zajistit vznik privilegovaného městského stavu a v něm vyčlenit další privilegovanou vrstvu bohatých měšťanů. Takovou společenskou vrstvu v Myrtaně nenajdete. Tam se svět dělí na farmáře, chudé řemeslníky a válečníky, kteří ovládají hrad. Privilegia, práva a bohatství jistě také dost prospěli kulturnímu rozvoji na ostrově Khorinis.

Co tedy říci na závěr? Myrtana ve smršti výbojných válek obou Rhobarů a defensivy proti skřetům neměla možnost kulturního rozvoje z architektury, která je zřejmě již velmi stará. Khorinis však na rozdíl od toho na základě poklidnějšího vývoje, diferenciovaného přístupu k městu a k jeho občanům a také díky bohatství z obchodu s rudou pokročil mnohem dále a co se týče kultury, tak Myrtanu zdaleka předběhl. Není však ani na místě architekturu Myrtany úplně hanit, například hrady jsou vybudovány vcelku precizně, což ovšem svým způsobem opět dokazuje mnohem výraznější vojenskou orientaci kontinentu oproti ostrovu.

Trigothic

Ani tentokrát nás Emperor nezklame svým osobitým humorem ve stripu Trigothic.



Recenze

Povstání spáče

Povstání spáče od Václava je komiks, který originálně a hlavně velmi populárně zakročil proti příběhu hry a vytvořil



komiks, který vlastně poukazuje na to, jak by to dopadlo, kdyby náš bezejmenný hrdina neuspěl no a nutno říct, že komiks si získal slávu celého fóra. Vyhrál několik soutěží a pořád patří mezi nejlépe hodnocené komiksy na fóru i webu.

V dnešní době už je ovšem dílo spíše jedno z veteránů, což se dosti jeví na neúplné propracovanosti a především grafice, která je velmi „staromódní“ a můžeme říci, že i dosti ubírá na atmosféře celého díla. Ve srovnání s novými komiksy naší doby je to ale stále dílo, co má své místo o které dlouho bojovalo a my za to smekáme pomyslný klobouk.

- + Originální příběh
- + Skvěle využitý svět gothica



- Grafika
- Zpracování



O autorovi...

Václav je jedním ze základních prvků starých dob fóra. Od jeho skvělých filmů, přes povídky, až po komiksy. Velmi známá byla jeho skupina Strážci rovnováhy. Svou činnost na fóru už ukončil před několika lety.

Bergmarští rytíři



Wilhelm alias Scorpio se v našich recenzích objevil již mnohokrát a byl k tomu dobrý důvod — Jeho tvorba je nepřehlédnutelná. Tímto komiksem kdysi započal svou cestu za kvalitním fanartem, který se začal umisťovat na webu. Velmi krvavým způsobem se pokusil přiblížit události před kolonií a celým příběhem Gothica, což výborně provázal s události z kolonie a celkově námi známého příběhu ze hry.

Komiks je o něco mladší než první recenzovaný kousek od Václava, přesto se dá ale říci, že graficky je také poměrně neslazený a do očí poměrně dosti agresivně bijící červená grafika možná nebyla ideální volba, přesto je přímo v komiksu obrovské množství originálních prvků, které se právě po tomto komiksu staly takovým Wilhemovým standardem, na který jsme si zvykli a který dělá z jeho děl velká díla.

- + Příběh
- + Krvavý a krutý svět
- + Zpracování



- Pro některé grafika



O autorovi...

Wilhelm, Scorpio anebo jak chcete, je autorem neuvěřitelně kreativním a s velkým smyslem pro detail. Naše redakce si pro jeho díla našla jistou slabost a zřejmě nejsme jediní, když každé nové dílo putuje okamžitě na web.

Deň v živote: predavač rýb

„Ahoj, všetci. Volám sa Halvor a možno ma poznáte. Predávam ryby tam, v prístave. Dobré ryby, skvelé ryby, nikto sa nestážiuje. Moja žena občas, teda, ale ináč nám tá vec, to manželstvo, celkom ide. Obrat je fajn, sme na pomery prístavu i celkom bohatí. Vravím, na pomery prístavu.“ Halvor sa okolo seba rozhlíadal. Nemohol uveriť, že ho situácia priviedla na takéto miesto, kde ho v prítomí malej pivnice skúmalo dvadsať párov zvedavých očí usadených na jednoduchých drevených stoličkách. Niektoré normálne, niektoré viac či menej šialené, ale najšialenejším sa tam aj tak cítil on.



„Začalo to nevinne. Pred pár dňami som si tak, no, vykračoval dole ulicou k môjmu stánku s rybami, poznáte môj stánok s rybami.“ Bol nervózny. Neskutočne nervózny. „No a tu zrazu, som na oblohe niečo zazrel. Niečo obrovské. Nepodobalo sa to ničomu, čo som kedy predtým videl. Oblý disk, cik-cakovito brázdici oblohu, obklopený ohňom. Obzrel som sa okolo seba, viete, reku, tak fajn, musí to aj niekto iný vidieť, ale nie! Nikto sa tam ani nepozeral. Bolo to dielo Innosovo? Dielo Beliarovo? Adanov hnev? Kto vie. A pre toto som sem prišiel. Kamarát v krčme mi doporučil navštíviť toto skromné spoločenstvo, i inštrukcie mi dal, že ako sa sem dostať. No a tak som tu. Čo so mnou?“

Prehrabol si nervózne rukou vlasy. Cítil sa ako pred porotou, všetci títo ľudia ho skúmali, ako krysokrta v klietke na trhu. A zároveň neuveriteľne zraniteľný. Zrazu muž, sediaci úplne v strede, vstal a pomaly k nemu vykročil. Vysoký, chlap ako hora, oblečený v koženej zbroji, dlhé gaštanovohnedé vlasy mu siahali snáď až do pol chrbta a tvár mu zdobili prenikavé sivozelené oči, ktoré prenikali až do duše. Dve slová boli príhodné: stelesnená charizma. Očividne vodca. Podával mu ruku. „Halvor, že? Myslím si, že by sme ťa mohli využiť. Naše malé ...“ Úsmev. „Spoločenstvo potrebuje ďalších členov, ktorí videli pravdu. Si pripravený vstúpiť doňho?“

Halvor prikývol. Nemôže si nechať ujst' príležitosť zistiť viac o tomto čudesnom jave, asi nikdy by si to neodpustil.

„Som Lex,“ predstavil sa vodca a pokynul jeho dvom strážcom a Halvorovi, nech ho nasledujú. Halvor sa obzrel, zvyšok miestnosti, všetci muži aj ženy, upadli do tichej, takmer nepočuteľnej modlitby. Do čoho sa to sakra zaplietol? Lex stlačil spínač na stene a jej časť sa s hlasitým vŕzgáním odsunula nabok. Aké typické, pomyslel si Halvor. Nečítal vari o tomto v dobrodružných príbehoch už minimálne pätnásťkrát?

Kráčali dlouhou chodbou snad' ešte tmavšou ako pivnica, osvetlenou len čiastočkami slnečných lúčov, kde tu prenikajúcich cez praskliny v strope. Vzduch bol ťažký a vlhký a Halvorovi zovrelo hrdlo. Jediným zvukom boli ich kroky.

Dorazili do priestrannej miestnosti osvetlenej sviečkami. V strede stál jediný podstavec a na ňom len ošarpaná kniha. Lex sa obrátil k Halvorovi.

„Pripravený?“

„Snád'.“

FOLLOW FOR MORE PARANORMAL GOTHIC

Anketa



Sleeper vyzpovedal niektoré známe tváre fóra – zajímalo ho, jaký diel Gothicu majú najradšej a prečo. Odpovedi boli rôzne, všetky ale hovorili v neprospech jedného z dielov série. Jakého? Podívejte se sami...

Reinmar: Za nejlepší díl série považuji Gothic 2 s datadiskem Noc Havrana. Ze všech dílů byl nejpropracovanější ve všech ohledech - ať už šlo o bojový systém, rozvoj postavy, skvěle napsané a zábavné dialogy a lore (tedy historii světa a všeho v něm). Po letech mě pořád dokáže zabavit.



Alexios: Osobně nedokážu říci, který z dílů považuji za nejlepší. Každý z prvních tří dílů má něco do sebe. První Gothic patřil svého času mezi první hry, ke kterým jsem se na pc dostal. Do dnes nezapomenu, kterak mě zaujal svou působivou atmosférou a krajinou kypící životem. V té době to bylo něco málo kdy vídaného.



Druhý díl jsem si zamiloval, opět nechyběla úžasná atmosféra, krásný Khorinis a zkáza Hornického Údolí ve mně vyvolala hluboký dojem. A pak Gothic 3... Ten sice poněkud strádal na příběhu a atmosféře... ale jeho obrovský a otevřený svět jsem si zamiloval. Takže za mě... Všechny tři první díly považuji za nesmírně zdařilé dílko, do sebe zapadající mozaiku i s jejich klady a zápory. 😊

Martin Putzer: Zaručeně G1 😊. Důvodů je víc:

- Na rozdíl od ostatních dílů tam děj postupně odhaluju, v G2 hned ze začátku vím, že mám zabít draky a v G3 najít Xardase.
- Atmosféra je taková příjemnější a originálnější, než v ostatních dílech.
- Lepší hudba, než v ostatních dílech.
- Lepší Easter egg, než v ostatních dílech.
- Mágové tam jsou považováni za cech a ne za církve.





Jémák: U mě pořád vyhrává Gothic 2, protože byl to můj první díl, který jsem hrál. Samozřejmě jsem později také hrál všechny díly, ale už jen z takového mého sentimentu je pro mě pořád nejlepší hrou tento druhý díl. Pravdou ovšem je, že ani datadisk nebyl k zahození, jedna věc mě na tomto dílu vadila - nový svět mi moc nezapadal do prostředí temného světa Gothic. Tak asi tak..

Milhaus: Gothic2a

Důvod: vychytali tam některé neduhy, které ještě byli v gothic1, jako třeba některé prvky ovládání, přílišná jednoduchost a až příliš velká linearita, současně je hra těžší, než gothic2 a přidává do hry nový obsah. Gothic3 je nefunkční a plochý svojí náplní a již se sérií gothic nemá téměř nic společného.



Marco5445: Gothic 2: Noc Havrana...



Graficky a Atmosféricky skoro totožný s prvním dílem, Příběh sice trochu poklesl a taktéž není už celkem zajímavě a přehledně udělán inventář, ale to vynahradila delší doba hry s možností se vrátit do starých lokací a větší obtížností... s Datadiskem, který je ještě těžší, a přináší další kupu hodin zábavy s novými, i starými tvářemi je to můj nejoblíbenější díl 😊



HOGOFOGO: Nejlepší je jednička. Protože má jedinečnou atmosféru, krásný propracovaný svět a příběh a taky je v některých ohledech mnohem propracovanější než dvojka. Ač díky nedodělkům trochu ztrácí pro mne je best.



Fanart za měsíc březen

Legacies of Darkness: Nový komiks od jednoho z čerstvých tvůrců Baruta je v komentářích poněkud neoprávněně opomíjen. Autor i dílo jistě očekávají vaše ohlasy!



Lizard Invasion: Senkiho dílo, mnohokrát přepracovávané, má být ještě jednou přepracováno, tentokrát ale skutečně ve velkém stylu. Senki, ač si je vědom, že ho čeká běh na dlouhou trať, slibuje vydání a zaručuje, že se máme rozhodně na co těšit.



Howkyho kresby: Nové Howkyho kresby jsou prvním dílem fanartové gildy banditů. Ohlasy byly příznivé, nenechte si je ujít!



Inzerce

Texturová databáze hledá nové přispěvatele! Vytvořili jste nějakou texturu do hry a rádi byste se o ni podělili? Zašlete ji fanartové komisi, ráda se o vaši práci poradí a ještě radši ji zveřejní ve webové databázi!

Závěr

Desáté číslo nové edice Nordmarské Orlice je za vámi. Doufáme, že jste si jeho četbu vychutnali a jsme rádi, jestliže téma a jeho náplň přilákala nové čtenáře. Za všechny vaše ohlasy budeme velice vděční. Prozatím se s vámi opět na měsíc loučíme.



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

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

Šéfredaktor: Vojta 1122

Redaktoři:

Lordan

Grafika: Pivl

Pivl

Závěrečná báseň: Emperor

Emperor

Sleeper

Kristi