



Prosinec 2022. Speciální Diegovské vydání.

Úvodník

Ahoj,

mejsa. Je to tady zase. S Vojtou jsme se zase rozhodli, že se nenávidíme, tak jsme se pustili do tvorby další Orlice. A tentokrát pořádně. A bez zbytečných dramát. Sice ve stresu, ale jako jedna velká komunita.

A na co se zde můžete těšit?

Nejdůležitější, a taky hlavní důvod, proč tohle číslo vzniklo, jsou výsledky dalšího ročníku Zlatého Diega. 12. ročník se znovu konal pod mým dohledem, takže to nebyl zrovna kvalitní ročník (co se organizace týče). Po diskuzi z minulého roku byl tento ročník omezen jen na reálie Gothicu 3, Arcanie a všech Risenů. Autoři si s tímto omezením poradili překvapivě dobře.



Dále si náš nový overlord Auronen připravil krátké shrnutí z módovací scény. S módy se v poslední době roztrhl pytel. Auronen neúnavně pracuje na módovacích nástrojích pro naši oblíbenou sérii, takže je v tomto ohledu největší odborník ze všech.

Kromě toho taky vyšel velký mód The Chronicles Of Myrtana: Archolos, který vzbudil divoké emoce po celé komunitě. Scamander Wayne si pro Vás připravil menší recenzi tohoto módu.

L-Titan, který tento rok povýšil na fóru do funkce moderátorské (je to první a taky poslední člověk za posledních 10 let, kterému se to povedlo), a Vojta1122, se ohlédl za fanartovými úspěchy tohoto roku. Každý prezentuje svůj pohled a názor na uplynulý rok, takže to stojí za to.

Vojta si také znovu zahrál Gothic 3. A rozhodl se s námi podělit o jeho dojmy.

Toto a mnohem víc Vás čeká v tomto čísle Orlice. Užijte si ho, určitě je to poslední číslo!

-Janp-

Inzeráty

Navštivte znovu oživený Youtube kanál Gothicz.net!



Auronen jednou za čas streamuje. Naposledy průchod G2!



Nenechte ujít díla z posledního Khoriniského Draka!



Také se můžete zaposlouchat do stále se rozšiřující knihovny audiopovídek!



TRIGOTHIC

Společné foto

created by Emperor



Zlatý Diego 2022

Je to tady. Část, kvůli které tu všichni jsme. Tento ročník byl speciální. A to tím, že byly povoleny jen témata a reálie z her Gothic 3, Arcania a celé série Risen. Kromě toho byla vylosována hned dva vědecká témata. Výzkum voodoo a výzkum seismologů na ostrově Faranga. Tím pádem jsme se dostali do dost exotických lokací, přečetli výsledky několika výzkumů, ale také jsme řešili rodinná dramata nebo prolhané novice.

Kromě toho se nám sešel i pěkný prizepool. Janp věnoval výherci libovolnou hru do 60€ a Jižní Tlapa Marťas věnoval PaySafeCard autorům na 2. a 3. místě. Oběma tímto děkuji,

Nebudu to zbytečně natahovat, zde jsou výsledky:

1. Muška a pavouk	L-Titan	32 b.
2. Faranga Paradise	Lordan	30 b.
3. Vlk v rouše ohnivém	Zero	22 b.
4. Magistr voodoo	Reinmar	20 b.
5. Xardasův nordmarský deník	Hercule Poirot	15 b.
6. Je ráno	Vojta122	10 b.
7. Bratři jak se patří 1	Zero	5 b.
8. Sřet	Kočičák	4 b.
8. Vědecké hlášení inkvizitora Tuarega	Necrosis	4 b.
9. Zlo spáleno ohněm	Jižní Tlapa Marťas	2 b.
10. Výzkum seismologů na ostrově Faranga	Darkenius	1 b.
11. Abram	David Sokol	0 b.
11. Bratři jak se patří 2	Jižní Tlapa Marťas	0 b.
11. Experiment	Emperor	0 b.
11. Volní. Červená voní	Milhaus	0 b.
12. Zrádce	David Sokol	-3 b.

Ještě jednou gratuluji vítězům a děkujeme všem za účast.

Janp

2022 – nejplodnější fanartový rok za dlouhá léta



Titulkem tohoto článku narážím na postřeh, který vícekrát vyslovil L-Titan. Nějakou shodou okolností se vážně stalo to, že letošek přinesl spoustu fanartu – a je to skoro paradoxní po cca dvou letech covidových karantén, které vlastně měly tvorbě komiksů, povídek, filmů apod. svědčit. Pojdme si tedy jen ve stručnosti připomenout, co se vlastně stalo.

Vlastně bychom snad mohli částečně za plodnost letošního roku „poděkovat“ covidové situaci v roce předešlém, vždyť tehdy se zrodila idea uspořádat soutěž Khoriniský drak. Ovšem natočit film, to je obtížná věc, a tak se soutěž neobešla bez odkladu do roku letošního. Čekání se nakonec vyplatilo, soutěž přinesla dva úplné snímky – Novice ohně od Pivla a ORLOJ od Vojty1122, videoklip od L-Titana Funeral Home od Yours Truly, a nakonec také úryvek Zrada od Kaisera. O vítězství se nakonec po všech propočtech podělili Vojta s Pivlem. Snímky Khoriniského draka si připomeňte zde:



Postupně následovalo vyhlášení dalších dvou soutěží – Miltenova poháru a Komiksového krále. Myslím, že ani od jedné ze soutěží se neočekávala kdovíjaký úspěch. V případě Poháru byla ne-očekávání naplněna, v případě Krále však nikoliv.

Ve finále Miltenova poháru se nakonec totiž utkala pouhá tři díla, a to od legendárního tvůrce Treona, dřívější vítězky Miltenova poháru, Jany Pipikové a L-Titana. A vítězství si nakonec pro sebe opět uzmula Jana Pipiková. Soutěžní díla si můžete připomenout zde:



Komiksový král měl v letošním roce nového pořadatele – L-Titana. I když se nečekalo, že se soutěže zúčastní příliš mnoho autorů, šest komiksů je nakonec nadmíru potěšující číslo. Na stupních vítězů se od třetího místa umístili: Lordan a jeho komiks Poslání, dále El Kamil a jeho Medvěd a trestankyně a první místo bral Vojta1122 za Uvolněný pokoj. Celkové pořadí i všechna soutěžní díla naleznete zde:



Závěr roku patří Zlatému Diegovi, letos pod Janpovou taktovkou a se speciálním zaměřením na Gothic 3 a Risen. Navzdory původní skepsi vůči tematickému omezení je i letos účast velice slušná – 16 povídek řadí tento ročník mezi ty vůbec nejúspěšnější. V době, kdy toto píší, je zatím situace zklamáním po stránce recenzentů – těch je jen velmi málo, ale snad se vše ještělepší. Jak soutěž dopadla, to vám nemohu v tomto článku říci, ale dočtete se o tom na jiném místě v této Orlici. Soutěžní díla jsou k přečtení zde:



Další Janartovou soutěž už letos patrně nestíháme, nicméně i když asi nelze moc počítat s Khorinským drakem 2023, je jistě mnoho dalších soutěží, které lze v dalším roce vyzkoušet, ba na které letos ani nedošlo.

L-Titanovo Janartové ohlédnutí za rokem 2022

Když L-Titan v dubnu na fóru napsal, že by rok 2022 mohl být jeden z Janartově nejpłodnějších let, bylo to spíš jen zbožné přání. Teď však pár dní před Silvestrem myslím, že jeho přání není příliš daleko od reality.

Začalo to, už ani nevím kdy, řečmi o Khorinském drakovi. Těhle filmoplivající okřídlené ještěrce se zřejmě plachtění v komunitě zalíbilo, takže namísto původního přistání v roce 2021 doletěla až do letošku. Nakonec se diváci mohli pokochat čtyřmi díly: Kaiser dal zavzpomínat na počátky Gothicové filmové tvorby svým minimalistickým a velmi in-game snímkem Zrada; L-Titan si vypůjčil song “Funeral Home” od australských Yours Truly a přispěl do soutěže roztačeným hudebním klipem; Vojta122 natočil akčně-humorný Tarantina připomínající a žánrově “chameleonský” Orloj; Pívl předvedl, co umí nejlépe a zavedl nás do nordmarského Kláštera, kde se odehrála většina tragického příběhu jednoho audiovizuálně vynikajícího Novice ohně.

Na začátku léta dorazil Miltenův pohár, a snažil se na domácí půdě i v zahraničí přilákat tvůrce a komentátory v oblasti kresby. Ještě, než se dostaneme k samotnému poháru, je vhodné zde citovat slova El Kamila uvedená při začátku soutěže: “Škoda, že neumím kreslit!” Později se k nim ještě vrátíme! Nu, zpět k poháru – toho se nakonec

účastnili pouze tři soutěžící. L-Titan přispěl romantickým výjevem z Jackova majáku, Treon nechal zapadnout slunce nad Khoriniským přístavem a od Jany Pipikové přijel do Khorinisu nádherný digital-art čarodějník (ktorému sa nechcelo chodiť pešo), kterého dodnes můžete vidět v záhlaví Fanart sekce na webu.

Postupme dále. Kdo posledních pár let nežije komiksy, jako by nebyl. Všude samý Marvel a DC, zatímco o Gothicu už léta nikdo neslyšel... až do teď. Po letech se totiž vrátil Komiksový král! Upřímně, naděje nebyly velké a o to větší bylo překvapení, když se objevilo celkem šest komiksů. JizniTlapa_Martas si vysloužil uznání za unikátní pixel-artovou grafiku; L-Titanovo temné putování do Kolonie zamotalo nejednu hlavu, zatímco Kaiser se detektivně i opilecky vyřádil v Khoriniském přístavu. Lordan si zvolil prostředí populárních Kronik Myrtany, kam umístil příběh lásky za časů rolnické vzpoury. A teď pozor, vzpomínáte si ještě na El Kamilův postesek, že neumí kreslit? No, ten příspěvek by už potřeboval drobný edit, jelikož Kamilův vlastnoručně kreslený komiks o dívce ve Starém dole je mi důkazem, že Kamil kreslit umí! :) O fous však Kamila předstihnul Vojta122 s dílem plným bitek, plánů a uvolněných pokojů.

Závěrem roku nás, jak je již dlouholetou tradicí, opět navštívil zdejší kníratý mecenáš všech spisovatelů a spisovatelek – Zlatý Diego. Tento ročník však předcházely široké a místy až vtipně vyhlácené diskuze, zda by nestálo za to věnovat se víc i jiným univerzům kromě G1 a G2. Jenže jak to zařídit, jak pořešit témata, co takhle změnit hlasovací systém, co když méně známější univerza G3, Arcanie a Risenů spisovatele odradí, ...? Otázek bylo mnoho, nejistota nemalá naopak očekávaná oblíbenost vylosovaných témat byla celkem jistá. No a když byla odhalena soutěžní díla a jejich témata, přinejmenším autor tohoto textu si chvíli připadal jako Karel Gott: "To jsem opravdu nečekal."

Diego však předal štafetu této Nordmarské Orlici a pomalu se s letošním rokem loučí. Znamená to konec fanartu roku 2022? Kdo ví...

-L-Titan-

Čest ve světě Gothicu

Čest (od slovesa cítí) je vlastnost bytosti (entity, která používá přirozenou inteligenci), nejčastěji člověka, již lze charakterizovat jako morální kredit, vážnost, hodnověrnost nebo dobré jméno. Čest lze vyjádřit jako potenciál k získání důvěry nebo projevu úcty; se zvyšující se cítí tato pravděpodobnost roste.

V světě Gothicu existuje spousty lidí, spousty charakterů, spousty rozhodnutí. Né však každé je čestné a my si vyzdvihneme někoho kdo tu čest měl i ve stěžejních situacích. Kdybychom brali v potaz čestnost lidí v Hornickém údolí, bude asi jasné, že mezi nimi moc čestných lidí nenajdeme anebo ano? Přemýšlel jsem koho vyzdvihnout kdo má opravdu čest. První mě napadnul ohnivý mág Milten. Ano, byl sice vhozen do trestanecké kolonie, ovšem nevíme za co. Mohlo to být klidně nedorozuměním. Nicméně se jako jediný v kolonii stal mágem neboli služebníkem Innosovým. Tudíž musel mít nějaké svědomí a čest. Na své cestě se poté vždy choval čestně, mohli bychom polemizovat o tom, zda bylo čestné nabít Uriziel pomocí rudné haldy v Novém táboře, ale tak, padla díky tomu bariéra. Milten má za mě prostě čest.

Myslel jsem, že bych ještě přidal nějakého hrdinného paladina v nablýskané zbroji. Ale o činech paladinů víme jen z Hornického údolí po otevření bariéry. Mohl bych vyzdvihnout Fajetha, který se svojí družinou bránil pár beden rudy až do své smrti, ale je to čestné? Odvážně určitě, ale řekl bych, že to bylo spíš podmíněno tím, že Fajeth tam svojí družinu držel pod tvrdými rozkazy a v domnění, že přijdou posily a on dostane metál. Chytré to rozhodně nebylo, více moudré a čestné by bylo převzít zodpovědnost za sebe a své muže a vypadnout z údolí v této bezvýchodné misi. Dalšího čestného člověka bych zmínil určitě generála Leeho. Lee byl sice také v trestanecké kolonii, ale neprávem. Strávil tam 10let a dokázal se oprostít od nějaké ušlápnuté pozice v Starém táboře a založil Nový tábor, kde byl šéf. Nevím o žádném nečestném činu, co by udělal. To, že zabil Rhobara je pochopitelné. Kdo zradí jednou, zradí podruhé. A tak bylo spravedlnosti učiněno za dost. Diego byl podle mě také čestným mužem, i když jako obchodník musel používat určitě nějaké lsti. Ale to, co o něm víme vypovídá o jeho dobrém srdci. Poté bych mohl zmínit nějaké řemeslníky apod. z Khorinisu. Například, Harad, Brian, Thorben, Constantino, Bosper, Jora, Hakon. Opravdu mohl bych vyjmenovat spousty jmen, nicméně o jejich životě toho víme pramálo, a tak lze soudit, jen podle jejich chování a rozhovorů. Na závěr, přidám definici cti a přeju všem nejen krásný nový rok a krásné svátky, ale celý krásný život.

Jižní Tlapa Marfas

Interview L-Titana s L-Titanem

Nordmarská orlice chce poskytovat svým čtenářům kvalitní publicistiku. Proto se redakce inspirovala u pořadí známé a úspěšné stanice TV Barrandov a přináší vám Interview ~~Jaromíra Soukupa~~ L-Titana s L-Titanem.

- Ahoj, L-Titane. V první řadě otázka na aktuální dění: co říkáš na Zlatého Diega?

Ahoj, no, jsem spokojený. Byl jsem poměrně hlasitým propagátorem hnutí "GI a G2 ve Zlatém Diegovi nechceme" a mé jméno by vždy bylo spojeno s případným neúspěchem ročníku, resp. někdo by na mě mohl škodolibě ukazovat a říkat: "Podívejte, děti, to je on, kvůli kterému stál Zlatý Diego 2022 za leda hovno." :troll: Jak už jsem psal na fóru, děl je hodně, témata jsou zpracována pestře, Riseny obstály.

- Fajn, pojďme zpátky v čase. Před Diegem byl Komiksový král, kterého jsi organizoval. Jaké to bylo?

Byla to fuška :) Žádnou fanartovu soutěž jsem nikdy před tím neorganizoval, nevěděl jsem, co od toho čekat. Myslel jsem, že prostě napíšu pravidla, pak sem tam udělám kampaň formou suchého příspěvku na discordu a na fóru, potom zveřejním díla, spočtu hlasy, vyhlásím pořadí a hotovo. V sumě práce na 3-4 hodiny. Ho hó, to jsem byl mimo! V první řadě jsem podcenil, jak obtížné je určit pravidla. U fanouškovské soutěže typu Komiksový král je blbost mít pravidla rozsahem jak manuál k letadlu, ale blbost je i mít pravidla velmi krátká. Co když zrovna tahle věc bude dělat problémy? Dám to do pravidel. Počkat, vždyť tahle věc snad bude každému jasná, ne? Šup pryč z pravidel. No jo, ale není lepší ji v pravidlech pro síchr mít? Hmmmm? A tak podobně.

V druhé řadě jsem podcenil množství informací, které jako organizátor musím mít někde zaznamenaná a dbát na ně. Nejsem jako Hujer, nezaložil jsem si na soutěž zvláštní sešit, nenamáhal jsem se vytvořit si mustr pro kontrolu komiksů, hlasování aj. Jelikož často zapomínám a jelikož jsem si však nechtěl uříznout ostudu, radši jsem si po sobě vše dvakrát třikrát kontroloval.

No a za třetí, projít maily, stáhnout všechny komiksy, připsat témata, zkontrolovat, zda nic nechybí zabralo víc času, než kolik jsem původně myslel.

- Ty ses tenthle rok účastnil všech fanartových soutěží. Co tě k tomu přivedlo?

No, nebýt vydařeného Khoriniského draka, asi bych tolik aktivní nebyl. Když v první půlce roku panovala fanart-friendly atmosféra, bylo mi jasné, že tato atmosféra nevydrží věčně. Navíc jelikož se naše komunita každým rokem ztenčuje, je pravděpodobné, že takováto fanartu příznivá atmosféra se v komunitě už nikdy neobjeví, resp. ne v takové míře, aby šly uspořádat skoro všechny možné soutěže.

Takže jsem se rozhodl, že nejlepší bude jít příkladem a do fanartů se zapojit (a v případě Komiksového krále to i zorganizovat, protože zájem je vzácný). Za druhé, sám příští rok nejspíš na děláni fanartu čas mít moc nebudu, takže letošní rok byl zjevně mou první i poslední možností, jak si vyzkoušet různé typy fanartové tvorby.

- Dokázal bys říct, který z fanartů tě bavil nejvíc? Nebo tě bavily všechny stejně?

Na to se odpovídá těžko, každá forma má svá pro i proti. Z hlediska tvůrčího procesu mě nejvíc bavil asi Khoriniský drak. Mám rád filmy obecně a u tvorby filmu je takřka instantně vidět, jak mi dílo roste pod rukama. U filmu je navíc nejvíc možností, jak dílo ovlivnit a měnit – stačí změnit hudbu nebo záběr kamery a hned má scéna jiné vyznění. Oproti tomu kresba nebo povídka mi připadá mnohem statictější. Při děláni filmu si mohu říct “dneska budu hlavně stříhat, zítra přidám soundtrack, pak zvuky” atp., u povídky je proces jenom “dneska napíšu X, zítra napíšu Y”.

Z hlediska účasti mě nejvíc bavil Zlatý Diego. Je to jediná soutěž, kde jsem poměřil síly s velkým počtem dalších tvůrců. A jak jsem už zmínil, moje jméno figurovalo (dokonce už minulý rok) u propagování non-GI & GZ ročníku, takže sledovat soutěž a soupeřit s ostatními povídkami, z nichž skoro půlka je z Risenů, mě bavilo a přišlo napínavé.

Nevím, zda je dobré to tu uvádět, nicméně velmi specifické pocity jsem krátce zažil u Khoriniského draka. Jak víte, hodnotící a hlasovací fáze Khoriniského draka probíhala od začátku března. Ale v té samé době zčerstva zároveň probíhala invaze Ruska na Ukrajinu a já během prvních tak 2 týdnů po začátku invaze neměl moc chuť vůbec cokoli dělat, natožpak se veselit u jakýchsi herních filmečků. Ba mi chvílku i přišlo nesprávné, nemorální veselit se u filmů, zatímco pár set kilometrů od nás se každým dnem dějí hrůzy. Z této apatické fáze jsem se dostal ven a pak už jsem se soutěži věnoval plně, ale těch několik dní na přelomu února a března si budu pamatovat.

- Kdyby byly nějaké soutěže i příští rok, účastnil by ses jich zas?

No, Zlatého Diega se hodlám účastnit pravidelně, pokud mi to okolnosti dovolí. Ostatní fanarty už dělat neplánuji. Příležitostně něco drobného možná jo, ale ruku do ohně za nic nedám.

- Díky za odpovědi L-Titane a hodně štěstí v další tvorbě.

Taky díky, ahoj, mejse

L-Titan

Gothic 3 – pár poznámek z návratu k hraní, které jste (ne)chtěli slyšet

Myslel jsem si, že to neudělám už nikdy, ale nakonec ano – nainstaloval jsem, upgradoval a znovu hraju Gothic 3. A ano, se všemi těmi současnými upgrady je to konečně trochu hratelná věc, nu, a tak si nemohu nechat si ujít příležitost zase jednou propagovat svůj herní kanel:



Někdy kolem dubna tam totiž uvidíte výsledky mého hraní. Ale už nyní vám mohu nabídnout své docela čerstvé dojmy z hraní ve formě úsečných poznámek. Vřele doporučuji nečíst tento text zarputilým fanouškům Gothicu 3 (i když stejně přiznávám, že vzdor všem slabinám si hraní hry docela užívám a těším se na něj – snad je to i zásluha Zlatého Diega). A berte to celé tak trochu jako nadsázku.

1. Suverénně nejhorší věc na Gothicu 3 je jeho soundtrack. Dobře, uznám ještě některým horlivým příznivcům, že Gothic 3 nemá v rámci série nejhorší *hudbu*, ale *soundtrack* rozhodně ano. Většina skladeb je naprosto nepochopitelně hysterických a uvádí hráče do zbytečného stresu ve chvíli, kdy k tomu fakt není sebemenší důvod.
2. Návaznost na předchozí dva díly je opravdu bídná – a člověk by málem autory podezíral autory, že je jejich záměr spojit hru s předchozími částmi co nejméně. Jen tu a tam náhodná postava jako Milten vzpomene události předchozích dílů, jinak skoro nic. Nejde jen o amnesii tolika postav, jde i o razantní popření ledasčeho z prvního a druhého dílu. Skřeti mluví stejnou řečí jako lidé – všichni zcela plynně, rostliny jako ohnivá kopřiva atd. byste prostě na kontinentu nepoznali (na druhou stranu je vhodné pochválit, že dračí kořen vypadá opravdu jako kořen). Totéž platí o mnoha monstrech a pamětníci budou vědět, že v původním Gothicu 3 byl Vatrás takovým Michaelem Jacksonem – ano, tak: byl bílý. Stavební sloh je všude absolutně odlišný snad až na jedinou výjimku, a tou jsou hroby. Holt je to tak: největší jistoty se pojí vždy se smrtí. Všimli jste si, mimochodem, že do postele si hrdina lehá úplně jak do hrobu?
3. No a pokud hrdina přímo umírá, letí asi tak pět metrů vzduchem. Nic příjemného, hádám, ale mrtvému to asi moc nevadí. Větší utrpení prožíváme my, kteří posloucháme jeho řev (který ovšem ladí se soundtrackem, to je třeba uznat).

4. Pokud jde vůbec o odkaz předchozích děl, tak se autoři k němu vztahují jako k harampádí. Vzhledem k tomu, že se můžete přidat ke skřetům, k Beliarovi atd., se nás autoři snaží přesvědčit, že vše, co jsme na ostrově Khorinis dělali, byl jenom obchod a nebyl v tom ani stín ušlechtilých pohnutek či čehokoli podobného.
5. Jestli vám to – stejně jako mně – připadá od autorů neuctivé k jejich předchozímu dílu, pak se ještě podívejte na to, jakého dementa udělali z Myxira. Když si to tak vezmu, tak možnost pozabíjet zprzněné mágy vody výměnou za reputaci u hašišinů (tolik potřebou ke vstupu do Ištar), byla docela humánní obchodní nabídka.
6. Kapsářství tu nestojí za moc – ale pořád je to lepší než v Gothicu I. Aspoň něco.
7. Díky bohům hraju tentokrát v angličtině, vzpomínám si na někdejší český překlad, ve kterém jsme se mohli setkat například s monstrem „číhač“, na zemi jsem našel „brouka masáka“ apod. Vzpomenete si vy na nějaké bizarní překlady, resp. s dřívějšími neladící? A jak byste sami přeložili jména některých monster, která jsou ve hře nově? Např. Ripperbeast?
8. Nejsem znalec šermu, ale Gothic 3 mě učí, že být dole je výhoda.
9. Po pravdě moc nerozumím smyslu gildy hraničářů. Asi se jej dočkala teprve v založení gildy druidů v Gez komunitě.
10. Abych jen nenařádal, tak někdy si myslím, že vztahy mezi různými gildami byly v Gothic 3 vykresleny zajímavě. Nepráteleství hašišinů a nomádů, spojení hašišinů a skřetů, jo, to bylo dobré...
11. NPC, se kterými něco podnikáte, jsou v Gothicu 3 pacifistická až na samotný okraj možností. Kráčí ke cili a ani protikráčející vojsko skřetů či hejno mrchožroutů je nedonutí pozdvihnout zbraň. To až první zásah.
12. Všichni víme o minimu žen. Ale všimli jste si, že na to množství truhel (vlastní truhlu má v G3 i téměř každé zvíře) je tu až překvapivě málo truhlářů?
13. Skřeti si neustále berou do huby čest. Nikdy si nebere do huby čest častěji než skřeti.

Megarecenze – Kroniky Myrtany

Takže Kroniky Myrtany? Co o nich můžu říct?

Předně bych rád poblahopřál tvůrcům, dokončit projekt, takto ambiciózní, za který vám ani nikdo neplatí, není jen tak a oni to zvládli. Mód je poutavý, aspoň prvních pár hodin, přidali do hry plno zajímavých mechanik, které dokázali vsadit do příběhu takovým způsobem, že to z hráčského hlediska hezky sedí k sobě.

Je to velmi povedený mód. 6. kapitol příběhu, samotná main linka moc zajímavá není (spoilerová recenze o pár řádků níže), pár zvrátů a celé kouzlo příběhu tvoří vedlejší úkoly, které často nějakým způsobem navazují na hlavní linku, a dodávají hezký pocit, že je ten svět živý.

Z fleku můžu vyjmenovat první kapitolu a postavu Ezekiela. Dostanete se na ostrov Archolos, kde tomu chudáku zemře dcera, vy mu pomůžete sehnat povolení k pohřbu a pomoc od stráží, se dostat k jejím k ostatkům a následně mu pomůžete, sehná si povolení prodeje, aby se nějak uživil. Takovéto questy, dodávají postavě pocit, že se něco děje v jejím životě i mimo hráčův dosah, tohle není jediná, taková postava a svět je jich plný.

Díky tomu však narážíme na první problém, aby si hráč všiml, že postavy žijí, žijí jen v jeho dosahu, plno postav tak působí jako tupci, co si nedokážou pomoci sami a jediná schopná postava je hráč. Hráč takto udržuje ekonomiku města vchodu, pomáhá lidem se do sebe zamilovat, sbírá kytky, sází kytky, jako jediný řeší problémy s přemnožením monster. Všechno to jsou samostatně zajímavé questy, ale je jich příliš.

Už jsem se zde zmínil o zajímavých mechanikách, jsou jimi například sety knížek, co dávají bonusy, opis magických svítek a tím jejich kopírování, wandering trader, co prodává must-have věci, či zaklínačské zakázky na zaklínačských tabulích. Ano, na téma Zaklínače zde narazím ještě často.

Předem se chci omluvit nerdům a pedantům, jsem si vědom, že plno RPG her má takové mechaniky, či že se objevili už i v jiných Gothic módech, pravda je, že kdykoliv na něco takového narazím, vzpomenu si na Zaklínače, je mi jedno, odkud se modeři inspirovali, pro mě je to Zaklínač like a klidně si mě ukamenujte.

Máme zde celý nový ostrov, Archolos, odkazující na jednu zmínku o ostrově, ze kterého je dobré víno, v knize, v Gothic I, takže hle! Kronikáři (označení, pro moddery Kronik) si hledí canonu Gothic série. Tento ostrov má dvě vinice, vesnici, město, farmu, pláň, lesy, pevnosti, skoro si až říkám, že ostrov musel být součástí kontinentu, a následně se

oddělit, protože mi připadá skoro nesmyslné, proč by jeden malý ostrov, toho měl mít tolik. Jeskyň je zde snad ještě víc, ty určitě vyortali pra-krcei.

Tento velký ostrov potřebuje taky hodně fauny a flóry, můžete se těšit na staré známé, v podobě vlků, mrchožroutů a stínových šelem, na kudlanky z addonu Noci Havrana, jejichž přítomnost není nijak vysvětlena a na recyklaci monster. Zelení Lesní mrchožrout, co se spawnuje snad všude, kde se spawnují ti normální, ale snědli moc špenátu, takže jsou zelení a ránu mají jak buldozer, či Černá krysa, která se nám přismáhla a má teď velmi odolnou kůži. Nezapomínejme na příšery, už z výše zmíněných Zaklínačských zakázek, jejichž mutace (jeden jediný jedinec svého druhu, jehož vznik není nijak vysvětlen, vypadají, jak kdyby vypadli z nočních můr a museli papkat špenát na steroidech) je činí ještě nebezpečnějšími.

Velkoměsto na ostrově má svoji chudinskou čtvrť, klášterní, která se dá z obou stran opevnit (jaký má smysl, možnost kompletně uzavřít část města s jedním domem, klášterem a hřbitov? No nic, jedeme dál), obchodní čtvrť, samostatné kusy města pro obchodní cechy a strážce a Staré město, které vlastně stojí samo o sobě a bydlí v něm elita města, původní obyvatelé a zbohatlíci. Všude žije někdo, každý má se vším problém a jediný nápomocný člověk je hráč.

Mechaniky mód vysvětluje skrze knihy, různě po světě a hráč se takto naučí hlavně o věcech, co mód mění oproti původní hře. Máme zde i knihy na dovednosti, alternativa k tabulkám, co byli v Noci Havrana, na jejich přečtení nepotřebuje umět jazyk za levely, za to však potřebujete levely na jejich naučení.

Ted' jsem jen shrnul, co vám mód může nabídnout sám o sobě, plno hodin hraní (zda je to plus, či minus nechám na vás, jestli vás baví rychlý styl Gothicu jedničky, tak asi ne, jestli vás bavil Zaklínač trojka, tak vám to možná přijde až moc svižný), mě osobně mód vždy baví tak do třetí-čtvrté kapitoly a pak je toho až moc. Tady bych rád shrnul ted' shrnul chování komunity.

Kroniky, velmi ambiciózní projekt poláků, přišel do komunity, jež si užívá 20 let starou hru, jakožto total conversion mod zase dali lidem pocit z prvního hraní a objevování, opravdu to byla sranda, pustit si po dlouhé době Gothic, co není tak úplně Gothic a jen hrát a prozkoumávat nové mechaniky a nový svět.

Tento hype však pominul, aspoň u mě. Stále mě mod baví, stále má co nabídnout, díky větvení questů, člověk může zkusit i jinou cestu, ale stejně, jako například mé oblíbené Baldurs Gate (Bamburť Gatě, pozn. redakce), má hráč tendenci dělat ty stejné, či podobné rozhodnutí a díky tomu nedokážu posoudit, nakolik jen hraju podobně, jako minule a nakolik si jsou různé cesty opravdu podobné.

Opravdu si nemyslím, že by šlo o lepší hru než původní Gothic. Ano, mód má co nabídnout, ale ne všechno je ku prospěchu a délka samotná plno plusů časem mění do mínusů. Zaklínačské zakázky byli sranda, ale už ji nebyli, když na vás naprosto nesmyslně vyskočí obří krab, uprostřed louky, před hradbami města, kde nedává absolutně žádný smysl.

Kronikáři odvedli dobrou práci, za tím si stojím, jen tak, pro nic, stvořili mód, nadabovali ho, implementovali svěží mechaniky, které byli sranda, některé mi ke Gothicu seděli, jiné ne, ale v rámci Kronik byli všechny dobré.

Ted' mi dovolte zareagovat na seznam featur, kterými se Kronikáři sami chlubí na Steamu:

- Professional voice acting – můžu jen souhlasit, mód je nadabovaný dobře, sice se samotný dabing hůře stahuje, z nějakého důvodu se rozhodli dát dabing zvlášť, a ne přímo do souborů s hrou, ale když se vám to povede, tak si dabing užijete
- Fully adhering to the lore of Gothic series – tady by se dalo polemizovat, ale dobře.
- 60+ hours of expected playtime – bohužel, či bohudík, nechám na každém z vás, je tohle pravda.
- Complex main plot with many twists and secrets to discover – určité zvraty už působí až absurdně a i když jednotlivé nápady jsou zajímavé, dohromady už nefungují tak dobře, už jen díky tomu, že se toho na malém ostrově, známým jen pro děláni vína, toho děje tolik.
- Over 170 quests with multiple ways to complete them – některé questy jsou jen "splň, či nesplň", jiné zase "prašť, jak uhoď" a jiné se opravdu zajímavě větví, možná někdy až moc, kdy zase narážíme na problém, že se toho Kronikáři pokusili do šesti kapitol na jeden ostrov narvat až moc.
- Multidimensional characters with credible backstories and personal goals – tohle zrovna jsem vypíchl už výše, opravdu to tak je, někdy nesmyslně, někdy tuctově, ale je to tak, ještě si dovolím se zmínit o tom, že svět se mění a vyvíjí, jedná se například o nové uprchlíky, nové stánky se zbožím, rekonstrukce, či naopak zničená místa.
- Breathtaking soundtrack composed solely for the purpose of the mod – můžu jen souhlasit.
- About 200 random events that the main character may encounter – jo, na tohle jsem zapomněl, pocitu ze živosti světa ještě dopomáhají tyto náhodné události,

kdy se vás náhodou rozhodnou přepadnout dva opilci, či k branám vesnice zavítá pár zbloudilých vlků.

- New crafting system with activities, such as alchemy, cooking and magic scrolls writing – přibyla tvorba luků a vaření jídel. Na veškeré recepty, ať už na meče, luky, lektvary, či jídla, nově potřebujete recept v papírové podobě a neučíte se to u učitelů, tedy nejlepší zbraně ve hře si sami stvoříte poté, co jste recept našli v nějaké zapomenuté knihovně, či truhle.
- Rebalanced economy and items stats considering 20 years of Gothic players feedback – stále platí, že se k damage zbraní na blízko přičítá síla a k damage zbraní na dálku obratnost. Platí také, že zbraně, co vyžadují opačný stat, než co jim dává bonus, mají vyšší damage, než jejich varianta, co vyžaduje stejnou výši statů, který jim však bonus dává, takže využitelné jsou obě možnosti.
- Expanded travel system with option to choose between magic teleports, boats and mercenary caravans – magické teleporty byli přepracováni do podoby, kdy se můžete teleportovat z jakéhokoli magického kruhu, ale jen z magického kruhu, na jiný magický kruh, jen za předpokladu, že k cílové destinaci máte příslušnou runu teleportu. Podobně též funguje fast travel přes lodě, či karavany, tedy jen z určitého bodu, do jiného určitého bodu, tady však nepotřebujete mít přístup k cílové destinaci a místo toho platíte poplatek. Je to nezvyk od původního Gothic systému, ale zvyknete si rychle a je to celkem šikovné.
- More than 100 new armors and weapons with unique visuals – všechny textury opravdu vypadají dobře, nenarazil jsem na nic, co by mi přišlo, že se do prostředí nějak nehodí.

A teďka na konec si dovolím závěr, za využití spoilerů.

Ta všemi opěvovaná dějová linka je do čtvrté kapitoly jen prosté "přijel jsi s bratrem na ostrov – oh no, bratr se ztratil – oh yes, našel jsi tábor banditů, kde o něm možná něco vědí – oh no, nevědí skoro nic, ale oh yes, nevíš sice vůbec nic, ale místní zbohatlík ti nabídl pomoc", do čtvrté kapitoly proto, že dál jsem to ještě neměl sílu dohrát.

Později hráče čeká cesta na Vardhal (či do Vardhalu?) a šestá kapitola, která se odvíjí až na mnoha proměnách, mód v tu chvíli kontroluje kdo všechno je mrtev, co hráč udělal, kolik má našetřeno a ještě další věci, podle toho všeho se odvíjí konec hry. Vtipné na tom je, že v podstatě jediný happy end, kdy naleznete svého bratra, nastane jenom v případě, že jste neudělali ani jeden side quest, čímž zrušili tu hlavní přednost módu, protože jak jsem vypíchl více, hlavní příběhová linka je opravdu krátká a předvídatelná, veškerý příběh dělají opravdu vedlejší úkoly a npc.

Některé questy jsou udělané divně, kdy autor už asi nevěděl, co tam dát a uzdu představivosti zahodil velmi, opravdu velmi daleko. Jedná se tak o questy, které samostatně působí jako hezký fantasy příběh a v kontextu se zbytkem dění na ostrově už je to sedmý příběh Ježíše a minimálně pátá apokalypsa jen za poslední měsíc.

A nakonec nějaké hezké zakončení, abych nemusel očekávat křížovou výpravu.

Mód mě baví, jednotlivé příběhy jsou zajímavé a vtipné, herní mechaniky rezonují do rytmu s nádechem světa, i když některá monstra jsou udělaná opravdu špatně (dívám se na tebe, krysokrte, co neumíš útočit a medvěde, co flapou dosáhneš dál, než jsme schopní vyslat lidi do vesmíru), tak přesto je jejich lov je mnohdy zajímavý, hlavně na nižších levelech, kdy uvažují, jak monstrem skolit. Všechno tohle je super, ale dohromady je to tak trochu meh, autoři toho na malý ostrov narvali až moc, ke tomu se snaží působit, že okolní svět neexistuje a díky tomu člověk má pocit, že to všechno udělalo jen těch pár lidí na ostrově a jejich předci.

-Scamander Wayne-

Auronenivův průvodce módy

Modování:

Gothic Modding Community – dokumentace a návody

Dokumentace:



Discord:



Ve vývoji:

ReplayMod - @stále čekám

History of Khorinis – práce pokračují, ale žádné jiné zprávy

Žeglarze Burz (Sailors of the Storm) – Sailors of the Storm je příběh o obyčejných lidech žijících během neobyčejných časů násilí – během války. Jako mladý desertér královny armády je vaším jediným cílem vrátit se zpátky domů. Zažijte dorodružství, které změní Váš pohled na Gothic. Zvolte si mezi zlem a větším zlem. Rozhdujte o smrti ostatních. (rychlý a slabý překlad "textu distributora")

Překlady:

VinV: Vzpomínky znovu vyvolané:



Nový český překlad. Modifikace pro G2 inspirovaná Gothic der Comic, odehrávající se v Kolonii před příchodem bezejmenného hrdiny.

Plánujeme stream na Gcz YT kanálu (odkaz výše, pozn. redakce)

Kroniky Myrtany – překlad běží, ukazovali jsme na streamu:



Co si zahrát:

Gothic Mod fix (G1) – mód z dílny ruského moddera ElderGamera. Šetrně obohacený a vylepšený Gothic I, k dispozici v Ruské a Anglické lokalizaci.



Dirty swamp (GZA) – populární a kvalitní německý mod, k dispozici v Angličtině, Němčině a Ruštině. 

Script patch (GZA) – opravuje, vylepšuje a zpřjemňuje GZ s datadiskem Noc Havrana, k dispozici v Němčině a Ruštině 

-Auronen-

Mudiv Koutek

Po fiasku z minulého čísla zrušen.

-Janp-

Závěr

A co říct závěrem? Snad jen, že jste si tohle netradiční vyhlášení výsledků užili. Ještě jednou děkuji všem, kdo se na tomto čísle podílel. A také Vám všem, kdo jste toto číslo přečetli až do konce. Snad se uvidíme zase někdy příště.

Většinou bývá zvykem, že je zde na konci napsaná celá redakce. Jnu...

Šéfredaktor: Janp

Redaktoři: Vojta122

Emperor

L-Titan

Scamander Wayne

Jižní Tlapa Martas

Auronen

Nakonec mi dovolte se rozloučit starou Orlickou básní, kterou složil Emperor:

Píseň svou dopěla Nordmarská Orlice

a míří zpět za hory rozeklané,

za tvoji pozornost děkuji velice

slovutní svobodní Nordmařané.

Netruchlí, nesmutní, vážený čtenáři,

ač toto skutečně poslední list,

za měsíc můžeš zas, pokud se zadaří,

nordmarské skupiny časopis číst.