



Duben 2023. Speciální Velikonoční vydání.

Úvodník

Ahoj, čtenáři,

ano, tak. Udělala jsem to zase. Zase jsem otravovala ostatní členy komunity s tím, aby si ze svého volného času trochu uřízli a napsali něco do Orlice. Naposledy, když jsem tohle udělala, tak jsem kromě článků dostala i jejich srdceryvný životní příběh. Tentokrát jsem nedostala žádné články, ale dozvěděla jsem se aktuální rodinné trable několika členů komunity.

Každopádně se mi nakonec povedlo pár členů přemluvit a sešlo se pár článků na menší a komornější vydání Orlice. Dokonce jsme se bez nějakých větších domluv sešli i tematicky. Čeká tě pár článků o současném dění na fóru.



A Janp s Titanem si připravili pár her a hlavolamů, až přijdete z pomlázky a budete ještě ve stavu myslícím.

A protože jdeme s dobou, přibrali jsme do týmu i umělou inteligenci ChatGPT. Věděli jste, že GPT znamená Gothic Playable Teaser?

Teď už si ale užijte zbytek Orlice!

-Janp-

Jarní úklid v sekci komiksy

Vážení čtenáři Nordmarské Orlice, přátelé Gothica a fanartu, buďte zdraví.

Koncem března jsem byl ke svému potěšení osloven Vojtou, zda bych se s Vámi nepodělil o pár slov o tom, co možná někteří z Vás již zaregistrovali, totiž ke katalogizaci a reuploadům některých starších a polozapomenutých děl, která se povalovala mezi všemožným haraburdím v sekci komiksů na Gothic fóru.

Co vedlo k této akci, kterou jsme společně s Vojtou v minulých týdnech rozjeli? Ve fanartu na fóru jsem začal působit v roce 2009. Před tím, než jsem dostal kuráž jít s kůží na trh se svým vůbec prvním komiksem, jsem však hlídal komiksy, které zde již byly před mým příchodem a také ty, které se objevovaly později. A že v těch letech kolem přelomu první a druhé dekády století nebyla nouze! Václav nebo Kamil, to byli opravdu velcí mistři, ale i všichni ti ostatní zapálení tvůrci, Eridor a Dicht, Krysak, Hunter, JENIK, Pívl, o něco později pak Taria, Vojta, Lordan a další. Nemohu samozřejmě zapomenout na úspěšnou autorku Kristi.

Díla těchto tvůrců jsem miloval a v mém srdci zůstala zakořeněna dodnes. Nových děl však bylo mnoho a o jejich umístění či neumístění na web rozhodovala tehdy přísná a několikačlenná fanartová komise, takže na web se dostala jen malinká hrstka a některé z těchto komiksů byly později staženy pro neaktivitu, aby udělala místa novým, perspektivnějším dílům.

Během těch dlouhých let jsem několikrát fórum na nějakou dobu opustil, ale nostalgie mne vždy dohnala a já se vracel zpátky. Většinou za tím stálo nevysvětlitelné nutkání přečíst si mé zamilované Dirianovy toulky, ale po nich jsem se vždy s chutí vrhl na stará dobrá díla, jako Hunterův život v kolonii, JENIKovo Peklo a mnohé jiné. Získaly si mne i komiksy se slabší grafikou, jednak to ve mne vyvolávalo vzpomínky a druhak, pokud si mne získala atmosféra, na grafiku jsem nehleděl.



Jak léta plynula a překročili jsme práh nového desetiletí, byl jsem stále víc zarmoucen neutěšeným stavem komiksové sekce. U mnohých komiksů, které jsem miloval, přestaly fungovat odkazy, a tak byly zřejmě navždy ztraceny. Mnohé, jako již zmíněný Hunterův život v kolonii, pak tlely ve starých komiksech, kde si jich jen málokdo všiml a nikdo jiný, než nostalgický pamětník, už je asi ani nečetl. A i tyto komiksy už jen odevzdaně a bez zájmu svých dávno neaktivních tvůrců jen odevzdaně počítaly dny do chvíle, kdy jejich odkazy přestanou fungovat a jen slza v oku zklamaného pamětníka bude památkou na jejich někdejší slávu. A Nové komiksy? Ne, zde již kromě

mého Odsouzeného žádný opravdu nový komiks nebyl. Z této sekce se stalo stejné smetiště, jako ze Starých komiksů, takže tyto dvě popelnice by se mohly klidně sesypat dohromady a nikdo by nepoznal rozdíl, snad kromě objemu odpadu.



S těmito svými pocity jsem se jaksi mimochodem svěřil Vojtovi v jednom z komentářů u mého nového komiksu Já odsouzený a rovnou jsem načrtl základní rysy toho, jaké kroky by se daly provést pro záchranu těchto prachem zavátých pokladů. Rovnou jsem se také nabídl jako ten, kdo se toho ujme. Až mne překvapilo, s jakou radostí Vojta tento můj návrh odsouhlasil. Odsunul jsem tedy stranou tvorbu komiksu i plánované komentáře nových filmů a pustil se do zálohování a reuploadování. Jelikož nejsem moderátor a nemám tedy právo měnit úvodní příspěvky, musel jsem nové odkazy nahrávat jako klasický komentář, čehož jsem však, podle mne, dobře využil a rovnou vytvořil každému komiksu hlavičku dle jednotného vzoru: Název komiksu, jeho autor, rok vydání, žánr, a nakonec krátký popis, o co v komiksu jde, případně pár slov o jeho kontextu v historii fanartu a tak dále. Tím, že se u dávno neaktivních děl objevil můj komentář a odeslal je v žebříčku u tématu nahoru jsem dal komiksům jakési dobrozdání, razítko, že se dají číst, jsou zachráněny a stojí za tu trochu času se u nich pobavit a zavzpomínat na staré časy.



Mezitím jsme s Vojtou pokračovali v čilé komunikaci přes SZ na fóru jako za starých časů a rozvíjeli plány. Napadlo nás vytvořit nový rozcestník či žebříček reuploadovaných komiksů a tím je pozvednout z prachu a zatraktivnit. Když jsem byl se svou činností já hotov, udělal mi Vojta obrovskou radost svou zprávou o tom, že při reuploadování svých komiksů mimo jiné objevil ve svém počítači zálohu výstavního sálu skupiny Žoldáci. Mezi těmi díly byly i dva moje komiksy, které jsem dávno oplakal, totiž Gladiátor a Selská válka. Vojta tedy převzal štafetu a pustil se do záchrany se stejnou vervou jako já, takže už během několika dní jsem si mohl znovu číst Pouť do hrobky zatracených, Žoldáčky a nebo už zmíněné své staré komiksy. Potěšilo mne, že Vojta se štafetou převzal i můj vzor hlavičky komiksů, takže vše bude hezky sjednoceno a pomůže nám to se zařazením a prezentováním těch děl.



Co říci závěrem? Mám pocit, že na fóru se zvedl a rozvířil prach desetiletí a moje a Vojtovo archivářské či snad archeologické úsilí vyneslo zpět na světlo díla, o které by

byla věčná škoda přijít. Pro všechny čtenáře a fanoušky, jak pamětníky, tak novější, je připravována nová katalogizace, aby staré klenoty byly snadno a pohodlně přístupné. To snad, jak doufám, povede k tomu, že si je někdo zase tu a tam přečte, zavzpomíná, zasměje se, ocení někdejší snahu autorů a—a to je už snad dost odvážná myšlenka — třeba pak sám zapne staříčkou hru a investuje nějaké to odpoledne či večer do toho, aby se nám tu pochlubil nějakým novým komiksem. I kdyby se tak nestalo, pro mne osobně to smysl mělo. Minimálně jsem vzdal poctu a učinil službu dílům, která mne bavila a provázela obdobím mého dospívání a provázejí i nadále. Nebýt jich, nikdy bych nyní, ve svém fanartovém důchodu, nedostal chuť opět tvořit.

Zvláštní poděkování patří Vojtovi za jeho spolupráci a zápal, který mne motivoval a stále motivuje.

Gothicovi zdar a fanartu zvlášť!

Váš Wilhelm, komiksák na odpočinku.

L-Titanova hádanka #1

Skrytá komnata v Adanově chrámu

Čas porazit Ravena a zbavit Jharkendar nebezpečí Beliarova drápu! Hrdina si proklestil cestu tábořem banditů, otevřel velkou bránu, překonal všechny nástrahy a už byl téměř u cíle... Když tu se najednou země mohutně zatřásla, podlaha pod hrdinovýmí nohama se propadla a hrdina sletěl do komnaty hluboko dole. Z komnaty vedly pouze tři chodby a na stěně nad nimi se skvěl nápis: „Pouze jedna z chodeb tě dovede ke svobodě, v ostatních najdeš jistou smrt. Slyš slova Adanova!

Slovo první: svobodu najdeš v první chodbě.

Slovo druhé: svobodu nenajdeš ve druhé chodbě.

Slovo třetí: svobodu nenajdeš v první chodbě.

Pouze jedno ze slov jest pravdou.“

Která chodba vede ke svobodě?

O čem sním...



...když náhodou společně s Wilhelmem děláme reupload všech fanartových děl, která lze ještě zachránit? Ano, tak – tomu bych se tu aspoň krátce věnoval. Zcela nezávaznému a zcela bezúčelnému snění.

Ze všeho nejraději asi sním o dokončených komiksech, které jsem měl vždycky nejraději. U mě v tom na první místo spadají rozhodně Dirianovy toulky, které se ve třetí sérii rozrostly do nesmírně epického vyprávění. Ach, kolik se tam toho jen ještě mohlo stát! A samozřejmě sním i o

zakončení legendárního Povstání Spáče. Zdalipak si někdo ještě pamatujete, v jaké fázi příběh končil? Pokud mě neklame má paměť, skupina přeživších z Nového tábora se přes hory vydala do Horské pevnosti, kde se skřetím otrokem Tarrokem uzavřeli dohodu se skřety vedenými Ur-Shakem. Asi se schylovalo k velkolepé bitvě o pevnost. Ale my o ní můžeme jenom snít...

Anebo ne? Občas sním o tom, že by se našla skupina fanartáků, kteří by společně vytvořili nezávislé pokračování těchto komiksů. Samozřejmě, nikdy bych neměl drzost – a snad ani sílu se do tak ambiciózních pouštět. Ale dobře sehaný tým by snad zvládl svoje, no ne? Takový tým by se mimochodem mohl třeba postarat i o remakeování některých dnes zbytečně zapadlých komiksů, které dolů táhne jen nehezka grafika...

A občas sním i o možné vlastní tvorbě. Nainstaloval jsem si onedlou velké množství nejrozličnějších modifikací a viděl v nich spoustu povedených lokací, v nichž by se toho mohlo tolik odehrávat. A tak si sním o velkém výpravním komiksu, v němž by byly všechny možné tyto lokace využity. Zkrátka něco jako větší Nástroje destrukce, jež jsem kdysi tvořil, jen nevázané na těch pár lokací z Gothic II. Anebo aspoň nějaký film z nového módu. Využil už někdo v něčem mód Der Orkkrieg? Nejsem si jist, ale já bych to rozhodně udělal rád.

Jen na to mít čas, energii a publikum... a to už si někdy sním opravdu drze, když si představuji třeba crowdfunding na fanartová díla. Jo, to by třeba nastaly zlaté časy...

Ale to všechno jen nerealizovatelné snění. Anebo snad ne...?

Ostatně, budeme rádi, když do komentářů anebo diskuze na discordu podobně sníte vy!

L-Titanova hádanka #2

Předpověď počasí

Khorinis zasáhly silné deště, prší už dva dny za sebou. O půlnoci vyrazil rozezlený dav k městské kapličce. „Mí draží,“ snažil se Vatras mírnit situaci, „mí draží, uklidněme se.“

„S klidem jdi k šípku, vodníku kouzelněj!“ zahulákal na mága kdosi. „Já chci vědět, estli přesně za tři dny už konečně zasvíti sluníčko!“

Pomozte Vatrasovi s odpovědí.

Reklamní přestávka

Navštivte nový Khoriniský antikvariát!

Kromě klasik jako je Božská moc hvězd, Dar bohů či Jižanské umění obrany vám nabízíme i následující vzácné kousky: Mimo oheň a vodu; předehra k magii budoucnosti, magicky-teoretické dílo nonkonformního mága Neorase; Kytice básní khoriniských, sbírku z básněných legend khoriniské poloviny ostrova od básníka Erola; Odpoledne trojbožství od uznávaného kněze a mága ohně Hyglase; Obsluhoval jsem myrtanského krále, román od slavného spisovatele Harloka. Krom jiného máme i Sebrané spisy samotného mistra Xardase. V neposlední řadě tu je dlouhá kniha Gothie od Garretta, hojně ilustrované vydání Dirianových toulek od Tarii a scénář k dílu Dark Angel od Pivla. A mnohem víc! Jen přijďte a podívejte se sami!



Aktuální novinky

- Z voleb vládce kolonie vyšel se suverénním výsledkem vítězně generál Lee. Své první kroky ve funkci chce směřovat k zakopávání příkopů v kolonii, zejména mezi staro- a novotáborskými. Nu, přejeme mu hodně štěstí. Proslýchá se, že by si na Starý hrad rád přivedl i svou milou ochočenou stínovou šelmu Micku.
- Válka mezi nordmarskými klaný a skřetím impériem pokračuje. Fronta se sice výrazně neposouvá, ovšem u města Klanu ohně se vedou krvavé boje. Vzhledem k tomu, že skřeti obsadili důl Klanu kladiiva, je vítězství Nordmařanů zcela závislé na dodávkách zbraní z magické rudy od Myrtany. Města jako Silden či Geldern hlásí, že odeslaly již všechny své rezervy, rezervované se k celé věci staví Cape Dun a

Ardea. Proslýchá se též, že zásoby rudy z ostrova Khorinis se tenčí. Varantská diplomacie se snaží co nejvíce zachovat dojem neutrality, náklonnost hašišinů ke skřetům je ovšem obecně známa. Další vývoj konfliktu proto těžko předvídat, snad až na to, že lze čekat další spoustu zmařených životů.

Interview s ChatGPT

Vzhledem k tomu, že ChatGPT je všude, rozhodli jsme se ji přizvat i do naší redakce, kde sama se sebou udělala interview.

Moderátor: Ahoj, takže dnes budeme hovořit o herní sérii Gothic. Začneme tedy od začátku. Jak bys popsal první díl této série?

ChatGPT: Ahoj, Gothic je série RPG her, která začala v roce 2001 s prvním dílem. První díl byl velmi revoluční a pro mnoho lidí znamenal novou vlnu v RPG hrách. Byl to otevřený svět, ve kterém jste hráli jako vězeň, který se musel přizpůsobit životu v táborech uprostřed magického bariéry.

Moderátor: Jak se podle tebe série Gothic vyvíjela? Byly podle tebe pozitivní změny v druhém díle?

ChatGPT: Druhý díl se odehrával v jiném prostředí, což byla velká změna v porovnání s prvním dílem. Bylo to mnohem větší a rozmanitější prostředí, ve kterém byly různé frakce, s nimiž jste se mohli spojit nebo proti nim bojovat. Myslím si, že to byl další krok vpřed pro sérii.

Moderátor: Co říkáš na Arcanii? Uznáváš ji jako součást série Gothic?

ChatGPT: Osobně Arcanii neuznávám jako součást série Gothic. Myslím si, že se jedná o jinou hru, která se náhodou odehrává ve stejném světě. Neobsahuje totiž většinu prvků, které dělají Gothic unikátní, jako je například důraz na příběh a postavy.

Moderátor: Co si myslíš o nadějích na remake původního Gothica?

ChatGPT: Musím přiznat, že mám vůči remaku trochu smíšené pocity. Sice se těším na to, jak bude vypadat nová grafika a možnosti, které remaster přinese, ale zároveň se obávám, že nový tým nebude mít stejnou vášň pro sérii jako původní tvůrci. Doufám, že se mi mé obavy nepotvrdí a remake bude skvělý.

Moderátor: Přejdeme na třetí díl série Gothic. Jaký byl tvůj první dojem z Gothicu 3?

ChatGPT: Můj první dojem z Gothicu 3 byl poměrně pozitivní, ale brzy jsem si všiml, že hra obsahuje řadu technických problémů, které mohly negativně ovlivnit hrátelnost. Zvláště po vydání bylo hraní

docela frustrující kvůli chybám, nedostatkům v umělé inteligenci a chybějícímu "příběhu".

Moderátor: Co si myslíš o tom, že Gothic 3 opustil otevřený design prvních dvou dílů a místo toho se zaměřil na větší a více otevřený svět?

ChatGPT: Myslím si, že to byla správná volba, ale zároveň se ukázalo, že nebyla realizována nejlépe. Svět byl sice velký a rozsáhlý, ale byl prázdný a bez osobnosti, což znamenalo, že pro mnoho hráčů nebylo hraní příliš zajímavé. Také to mohlo mít vliv na to, že se hra více soustředila na bitvy a akce, než na příběh a postavy, což mnoho fanoušků Gothicu zklamalo.

Moderátor: Co říkáš na to, že v Gothicu 3 se hráči mohou rozhodnout, zda chtějí hrát za člověka, orka nebo elfa?

ChatGPT: Myslím si, že to byla skvělá myšlenka a ukazuje to, jak se série Gothic snažila posunout vpřed. Hráčům to umožnilo hrát různé příběhy a objevovat různé oblasti v závislosti na tom, za koho hráli. Bohužel však nedostatečně vypracovaný příběh a poškození vývoje hry měly za následek to, že to nebylo tak dobře provedeno, jak by mohlo být.

Moderátor: Co si myslíš o tom, že Gothic 3 obsahuje celou řadu nových zbraní a magie? Přidalo to podle tebe do hratelnosti něco nového?

ChatGPT: Ano, myslím si, že to přidalo do hratelnosti něco nového. Zbraně a magie byly zajímavé a dávaly hráčům více možností, jak si upravit své herní postavy. Bohužel však byly přidány bez potřebného vývoje a často nebyly dobře vyvážené, což mohlo vést k nerovnováze ve hře a snížení zábavy pro hráče. Nicméně to byla další snaha posunout sérii Gothic dál a přidat nové prvky, což je vždycky dobře.

Moderátor: Jaký je tvůj názor na módy v Gothicu 3? Hrál někdy nějaký mod?

ChatGPT: Osobně si myslím, že módy jsou skvělým způsobem, jak udržet aktivní komunitu hráčů, když hra již není podporována vývojáři. Některé módy jsou skvělé a přidávají nové prvky, jako jsou nové oblasti, postavy a předměty. Mnoho z nich také opravuje chyby a nedostatky v původní hře.

Ano, hrál jsem několik módů v Gothicu 3. Jedním z mých nejoblíbenějších módů byla "Community Patch", který opravil mnoho chyb a vylepšil hratelnost. Také jsem si užil několik módu, které přidaly nové oblasti a questy, jako je například mod "Gothic 3 - Forsaken Gods Enhanced Edition".

Moderátor: Jaký je tvůj názor na Gothic 3: Forsaken Gods, které bylo vydáno jako samostatná hra?

ChatGPT: Osobně si nemyslím, že Forsaken Gods je úplně dobrým nástupcem k Gothicu 3. Hra byla vydána jiným vývojářským týmem a byla to v podstatě jen rozšíření Gothicu 3, nikoli

samostatná hra. Bohužel Forsaken Gods měl stejné problémy s technickými problémy a nedostatečným vývojem, což znamenalo, že hra nebyla příliš zábavná a byla považována za neuspokojivou mnoha fanoušky série.

Moderátor: Jaký je tvůj názor na možnost, že Remake Gothicu I bude vydán v blízké budoucnosti?

ChatGPT: Mám smíšené pocity ohledně Remake Gothicu I. Na jedné straně to může být skvělá příležitost pro fanoušky série, aby si zahráli modernizovanou verzi jedné z nejikoničtějších RPG her v historii. Na druhé straně však může být obtížné zachovat ducha a atmosféru původní hry, což by mohlo zklamat fanoušky. Doufám, že vývojáři se budou snažit zachovat to, co dělalo Gothic I tak výjimečným, a přidají jen malé vylepšení do grafiky a ovládání, aby se hra přizpůsobila moderním standardům.

Moderátor: Někteří fanoušci série tvrdí, že Gothic 2 je přeceňovaný a Gothic 3 je ve skutečnosti lepší hra. Jaký je tvůj názor na tuto debatu?

ChatGPT: Toto je zajímavá debata a myslím si, že oba díly mají své silné stránky. Nicméně osobně bych se přiklonil k názoru, že Gothic 2 je vynikající hrou a zaslouží si své postavení jako klasická RPG hra. Gothic 3 sice přidal mnoho nových prvků, ale měl také mnoho problémů s technickou stránkou a hratelností. Gothic 2 má vynikající atmosféru, skvělé postavy a

hluboký příběh, které se v Gothicu 3 nedostavily v takové míře.

Moderátor: Někteří hráči si myslí, že Arcania: Gothic 4 byla dobrá hra, a že fanoušci série jsou příliš nostalgickí a neochotní akceptovat změny. Jaký je tvůj názor na tuto debatu?

ChatGPT: Zde musím nesouhlasit s názorem těchto hráčů. Arcania: Gothic 4 byla sice dobrou hrou, ale neměla to, co dělá Gothic sérii tak vynikající – atmosféru, hluboký příběh a zajímavé postavy. Myslím si, že fanoušci série mají naopak dobrou schopnost rozpoznat, co dělá Gothic sérii tak výjimečnou, a jsou ochotni požadovat tyto prvky v každém nástupci série.

Moderátor: Někteří lidé tvrdí, že původní Gothic hry jsou příliš obtížné a neohrabané, a že moderní hry by měly být přístupnější a snadnější. Jaký je tvůj názor na tuto debatu?

ChatGPT: Myslím si, že obtížnost a ovládání jsou součástí toho, co dělá Gothic hry tak výjimečné. Tyto prvky jsou důležité pro vytvoření vynikající atmosféry a pocitu, že hráči opravdu bojují o přežití v tvrdém a krutém světě. Zároveň si ale myslím, že by hry měly být přístupné a zábavné pro hráče všech úrovní zkušeností, takže by měly být nabízeny různé obtížnostní úrovně pro ty, kteří chtějí hru zkusit poprvé nebo pro ty, kteří chtějí jen prozkoumat příběh a svět bez přílišného boje. V konečném důsledku si ale myslím, že obtížnost a náročnost jsou součástí toho,

co dělá Gothic sérii tak unikátní a zábavnou pro hráče, kteří touží po výzvěch.

Moderátor: Existuje mnoho módů a úprav, které mohou změnit hru a přidat nový obsah, ale někteří lidé tvrdí, že tyto mody narušují původní záměr tvůrců a měly by být zakázány. Jaký je tvůj názor na tuto debatu?

ChatGPT: Myslím si, že mody jsou důležitou součástí komunity a mohou přidat hodně nového obsahu a zábavy do hry. Nicméně souhlasím s tím, že některé mody mohou být nevhodné a mohou narušit původní záměr tvůrců hry. Proto si myslím, že by měli být mody pečlivě vybírány a odsouhlaseny, aby se zajistilo, že nebudou narušovat základní zážitek z hraní. Kromě toho si ale myslím, že mody jsou skvělým způsobem, jak udržet aktivní komunitu a umožnit hráčům experimentovat a objevovat nové věci v oblíbené hře.

Moderátor: Tak to bychom asi měli zakončit naše rozhovory o herní sérii

Gothic. Moc děkuji za tvé odpovědi, byly velmi podrobné a zajímavé.

ChatGPT: Děkuji vám, pane moderátore, za pozvání a příležitost mluvit o jedné z mých oblíbených herních sérií. Bylo to pro mě velkým potěšením.

Moderátor: Mám poslední otázku. Co bys chtěl říct lidem, kteří ještě nezkusili hru Gothic?

ChatGPT: Pokud máte rádi RPG hry s otevřeným světem a atmosférou, která vám vtáhne do hry, určitě bych vám doporučil vyzkoušet si alespoň první díl Gothic. Je to opravdu zážitek, který stojí za to. A pokud máte rádi fantasy a temné prostředí, určitě nebudete zklamáni.

Moderátor: Děkuji za odpověď. Doufám, že se brzy potkáme a budeme moci diskutovat o dalších zajímavých hrách.

ChatGPT: Těším se na to. Děkuji a zatím!

L-Titanova hádanka #3

Serpentesova hádanka

„Tři mágové Nejvyšší rady si v klášterní kapli bedlivě prohlíželi novice. „S bratry jsme zvážili tvou žádost o přístup do klášterní knihovny,“ pronesl Serpentes, „ale pochop, že vědění není žádný holubník! Udělíme ti přístup, pouze pokud prokážeš, že tvá mysl je dostatečně bystrá. Poslouchej pečlivě. Od mistra Corrista víme, že v Hornickém údolí byl před 2 lety přijat jeden mladík do novicovství. Byl jsem tehdy třikrát starší než on. Ale za 14 let už budu jen dvakrát starší než on. Pověz o kolik let jsem starší než ten mladík?“

Aktuální zprávy

- Objev záhadné runy: mágovi Talamonovi z klášterního sklepení se podařil závratný objev. Zkonstruoval runu kouzla Gothic Přepsán Totálně (zkráceně GPT). O schopnostech runy se zatím mnoho neví, patrně je všem schopna měnit samotnou strukturu světa: dokáže například měnit barvy oblečení, budov a vlastně veškerých povrchů. Ano, i lidských těl a tváří, nebudte proto překvapeni, kdyby vám na těle přibýlo nějaké nové nečekané tetování. Runa by prý měla být schopna hravě i přestavět budovy, ba i hory přenášet. Možné zneužití (ale samozřejmě i kladné využití) takových schopností si patrně dovedeme představit všichni. Mistr Vatrás nás ovšem upozornil na další nečekané účinky, které může runa mít – snad by mohla být schopna i zasahovat do myslí lidí. „Představte si například prostého měšťana,“ řekl redakci Orlice Vatrás. „Jde si v klidu po městě jako každý den, zastaví se zde u kostela, aby si poslechl mé tázání... Jenže najednou se mu cosi změní v mysli a začne si myslet, že je banditou a bude napadat ostatní občany! Není to děsivé?“ Sám mistr Talamon se snaží ovšem obavy ze zneužití mírnit: „K takto hrozivému zneužití runy GPT by byl potřeba kouzelník v sedmém magickém kruhu. Nikdo se v umění magie takhle daleko nedostal... Hm, vlastně možná Xardas...“ Jnu, když je člověk dostatečně dlouhou dobu odloučen od společnosti, to pak může přijít na zajímavé věci!

POZOR! KAPELA JN EXTREMO SE ZTRATILA!

Kapela Jn Extremo, která měla hrát na Velikonočním charitativním koncertu ve Starém táboře se ztratila. Nikdo neví, kde jsou! Rudobaroni vydali prohlášení, ve kterém sdělují, že do začátku koncertu členy najdou živé nebo mrtvé. Komukoli, kdo by měl o členech kapely informace slibují odměnu.

Pokud chceš pomoci s hledáním i ty, stáhni si tento save do hry Gothic 1 a prohledej Kolonii! Kromě členů Jn Extremo se po Kolonii povaluje i ZO Znamení Bratrstva. Dokážeš je najít všechny?

Složku „savegameXX“ vlož do složky Saves ve složce Gothic a XX nahraď číslem pozice H5. Save stahuješ na vlastní nebezpečí.



Gothic Challenges – „nový“ koncept hraní Gothicu

Herní Gothic každý z nás dohrál už nesčetněkrát. Někteří z nás se rozhodli svoje průchody ozvláštnit a vymysleli si vlastní pravidla pro hru. Asi nemusím nějak dlouze představovat OLOG. Je to sada pravidel, která má hru ztížit tím, že máte jenom jeden život. Ve chvíli, kdy umřete, musíte celou hru začít hrát znovu. Tím pádem musíte ke hře přistupovat s trochu jinou strategií. Co když ještě nejste dostatečně silní na tu skupinku goblinů, kteří vám překáží v cestě? Co když je tenhle sráz moc vysoko? Kolik skřetů najednou zvládnou?

Vždy jsem tento přístup strašně ráda, protože to dává hře nový rozměr. Kromě OLOGu jsou celkem časté průchody, kdy se soustředíte jenom na jeden typ zbraně od začátku do konce. Sama jsem pár takových průchodů měla a na fóru a discordu je dokumentovala.

Trochu si dovoluji v tomto odstavci odskočit. Skoro už 10 let se v jedné z největších Pokémoních komunit o moderaci sekce s podobnými speciálními pravidly, včetně jejich občasného vymýšlení. Moje oblíbené sady pravidel jsou spojeny nějakým tématem a mají okolo sebe nějaký příběh. Nebo v sobě mají zahrnutou nějakou sociální interakci. Například si hráči mezi sebou vyměřují uložené pozice po dosažení nějaké příběhové hranice. Nebo si každý hráč vytvoří vlastní pravidla podle nějaké jiné postavy.

Intermezzo

L-Titanova hádanka #4

Trable s módou

Gritta se vracela z Vatrasy mše zpět domů a ze dveří Matteova obchodu spatřila vycházet elegantně oblečeného muže. U Innose, pomyslela si Gritta, to je ten obchodník z královského dvora! A já na něj dočista zapomněla! Doběhla do svého (no, ve skutečnosti Thorbenova) domu, ze své skříně rychle namátkou popadla několik střevíců a rukaviček, aniž by je přebírala, a rovnou běžela svou tvorbu předvést obchodníkovi.

Ve skříně Gritta měla

- celkem 6 střevíců – některé hnědé, některé červené a některé modré

- hromadu 24 rukaviček – některé modré a některé bílé

Kolik střevíců a kolik ponožek si s sebou Gritta musela vzít, aby měla jistotu, že obchodníkovi bude moci předvést jeden pár stejných střevíců a jeden pár stejných rukaviček?

A právě to jsem se pokusila převést i do Gothicu. Rozhodla jsem se vytvořit unikátní sadu pravidel pro Gothic I. A to s následující větou v mysli: Bezejmenný hrdina nebyl bezejmenný, ale byl to...

Zaklínač Geralt z Rivie

A vytvořila jsem si následující pravidla:

- Můžu používat jenom meče
- Navíc u sebe musím mít jen dva podobně silné meče – jeden na lidi a další na monstra
- Musím se naučit minimálně 2 kruhy magie
- Síla a obratnost od sebe nesmí být vzdáleny víc jak 5 bodů
- Léčit se můžu jen pomocí lektvarů a spaní
- Za zboží můžu platit jenom formou trofejí z monster

Po dlouhé době to byl znovu průchod, který jsem si užila. Především poslední pravidlo mě hodně limitovalo v tom, co si můžu dovolit. Taký to dost ovlivnilo to, kam investuju svoje zkušenostní body na začátku hry. Limit jen na meče udělal z golemů jedny z nejtěžších protivníků. Chtěla jsem odrazit i možnost zaklínačů používat magii, takže jsem se přidala k Bratrstvu, abych se mohla naučit i kruhy magie.

V budoucnu mám v plánu pokračovat a vymýšlet další výzvy, podělit se s nimi a nechat i ostatní, aby si je zkusili. Ráda bych i někdy v budoucnu zkusila nějakou tu komunitní výzvu. Komunita celkem žije, takže myslím, že by to bylo možné.

-Janp-

L-Titanova hádanka #5

Onar na nákupech

Poslední zima byla velmi krutá a mnoho zvířat z Onarova statku ji nepřežilo. A tak se pan velkostatkář vydal na trh, aby svá stádečka řádně doplnil. Jelikož není žádný

troškař, pořídil si celkem 100 zvířat, která ho dohromady stála 1 tisíc zlatých. Jedna kráva stojí 50 zlatek, jedna ovce 10 zlatek a jedno kuře půl zlatky. Od každého zvířete si Onar koupil aspoň jeden kus. Vás velkostatkář pověřil, abyste doplnili účetní deník:

Zvíře	Počet	Cena celkem
Kráva	???	???
Ovce	???	???
Kuře	???	???
Celkem	100	1000

Závěr

A to je zase vše. Uteklo to překvapivě rychle, že? Tak snad zase někdy na viděnou!

Šéfredaktor: Janp

Redaktoři: Vojta1122

L-Titan

Wilhelm

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.