

# MARGONEM

e-zine

Magazyn o grze Margonem

MYTHAR - już wkrótce

Praca SMG - zły patryk

ITEMY i wiele innych

Wywiad z Yzy

95

# Wstępniak

Witajcie ponownie! Pierwszy numer gazetki spotkał się z Waszym przychylnym przyjęciem, a w wypadku niektórych czytelników – wręcz entuzjastycznym. Bardzo się cieszę, ponieważ motywuje to całą ekipę do dalszej pracy. Pracy ciężkiej, ale, mam nadzieję, zwieńczonej sukcesem – Waszym zadowoleniem!

Może zdziwiło Was pojawienie się wyrazu „ekipa” w jednym z poprzednich zdań. Tak, teraz to pismo przestało być szalonym pomysłem jednego napaleńca (w domyśle mnie;), a stało się efektem pracy grupy bardzo zaangażowanych ludzi. Jakich? Dowiedziecie się czytając ten numer. Po prostu, zostałem awansowany (czy może zdegradowany? – never mind) do rangi redaktora naczelnego. Teraz tylko organizuję pracę innym, jestem krwiożerczą bestią męczącą podwładnych. Haha, to są plusy bycia szefem! A teraz poważnie. Nasze pismo będzie, mam nadzieję, coraz lepsze. Wy to ocenicie, tak więc czytajcie, komentujcie na forum, reklamujcie wśród innych graczy Margonem.

*Eigen*



## W numerze:

Wstępniak	1
Newsy	3
Margonem – gra MMORPG czy coś więcej? Śluby	4
Gdzie expić – odwieczny problem	5
Mythar	6
Poczet twórców Margonem - Zły Patryk	10
Kiedy śmierć czyhała w mroku DOS-a	13
Wywiad z YzY	16
Itemy	18
Konkursy	19
Nowe konkursy	22



[www.margonem.pl](http://www.margonem.pl)

**redaktor naczelny:** *Eigen* ([eigen32@gmail.com](mailto:eigen32@gmail.com))  
**z-ca redaktora naczelnego:** *Izis* ([plushybat@gmail.com](mailto:plushybat@gmail.com))

**Logo:** *Femme Fatale*  
**Okladka i opracowanie graficzne:** *Izis*  
**Korekta:** *Izis*

**Współpraca:**

*Thinker, Xentis, Zły Patryk, Chiliout, YzY*



# Newsy

Oto nowy dział w gazetce. Będą zamieszczane tu informacje o nowych questach, mapach, czy itemach. Często zapomina się wpisać to w szybkie newsy, a to idealne miejsce na zrehabilitowanie się.

## Questy:

1. „**Dostęp do Magazynu**”. Daje go Irmir w Magazynie Eder. Quest ten jest wstępem do kolejnego questa klucznika Magazynu, obecnie w fazie tworzenia.
2. „**Uwiecznienie twarzy Ruperta**”. Otrzymujemy zlecenie od Ruperta z Budynku Głównego Ithan.
3. „**Zielone Licho**”. Któryś z górników z kopalni Przedmieść Karka-han.
4. „**Grzyby w kopalni**”. Daje nam go niewolnik Gustaw z kopalni Przedmieść Karka-han.
5. „**Ekwipunek dla Randersa**”. Od pustelnika Randersa z Gór Zrębowych.
6. „**Przepis na Złotego Golema - złota zębatka**”. Tatiana w ruinach budynku w Zniszczonym Opactwie.
7. „**Przyprawy dla kucharki Helgi**”. U Helgi – Zajazd pod Zielonym Jednorożcem na Mokradłach.
8. „**Papuga w złotej klatce dla Lady Leny**”. Od Lady Leny z Zajazdu pod Zielonym Jednorożcem na Mokradłach.

O przebiegu, wymaganym levelu i tym podobnych nie mówię. W końcu questy powinniście sami odkrywać, a to coś w rodzaju małej pomocy. Jeśli komuś bardzo zależy na tych informacjach, niech pyta graczy, nie MG i SMG!

*Eigen*

## Mythar

Ważny news dla wszystkich, którzy pytali o nowe miasto. Tak więc ogłaszam wszem i wobec, że całkiem niedługo zostanie wprowadzone nowe miasto – Mythar. Oczaruje Was swoją odmiennością i przyciągnie do wykonywania atrakcyjnych questów. Po bardziej szczegółowe informacje odsyłam do odpowiedniego artykułu.

*Izis*

\*\*\*

To na razie wstęp do działu newsów. Planujemy go nieco rozbudować, toteż od następnego numeru zostanie on poszerzony o inne przydatne informacje np. na temat mappek.



# Margonem - gra MMORPG czy coś więcej?

## Śluby

Dziś chciałbym poruszyć sprawę ślubów w grze. Są one bardzo powszechne, prawie codziennie możemy zobaczyć na chacie zaproszenia na wesele. Nieważne, że dla niektórych jest to dziesiąty/a partner/partnerka ;). Dla tych osób wirtualne małżeństwo jest tak ważne, że zapraszają na nie swoich znajomych, a potem wydają tysiące sztuk złota na przyjęcie. Prawie jak w rzeczywistości. I podobnie jak w „realu” wyróżniamy kategorie ślubów:

### I. Ślub z miłości

Tu nie ma nic śmiesznego. Dwoje nastolatków, często znający się tylko w grze, przysięga sobie wierność, pomoc oraz to, że nie opuści partnera/partnerkę aż do śmierci... ekhm... w tym wypadku nie opuści na czas respawn'u ;) Przykładowy dialog z chata. (Nazwy osób celowo zmienione):

```
<15:43:52 XXX> wyjdziej za mnie?  
<15:44:15 XXX> bd ci pomagal zabijal potwrki  
<15:44:31 XXX> no i czuje ze cie kocham bondz moja zona  
<15:45:02 YYY> ok. kiedy i gdzie slub?
```

Poszło szybko, sprawnie, narzeczona konkretna – po wyznaniu jej miłości planuje ślub. Co prawda, pan młody nie zawsze pisze poprawnie, ale widać, że to wojownik (zabija „potwrki”) więc na co mu znajomość języka polskiego? ;)

### II. Ślub dla korzyści materialnych

Ślub za unikat, przedmiot, czy nawet jedzenie. Jak to mówią: tonący brzytwy się chwyta, w tym wypadku – głodny jedzenia...

```
<18:20:14 XXX> prosze o jedzenie :(  
<18:20:29 XXX> leee  
<18:20:47 YYY> wyjdziesz za mnie  
<18:20:57 XXX> co ?  
<18:20:59 XXX> heh  
<18:21:10 XXX> daj jedzenie plz  
<18:21:25 YYY> jak za mnie wyjdziesz  
<18:21:29 YYY> ho  
<18:21:30 XXX> hmmm ok.  
<18:23:17 XXX> nic nie bede placic zadnych alimentow?  
<18:23:24 XXX> xD  
<18:23:40 XXX> mozna pozniej z tego zrezygnowac?
```

Tu samiec (XXX) obawia się alimentów, ale jest tak głodny, że zgodzi się na wszystkie warunki samicy ;).

Na dziś to wszystko, za tydzień kontynuacja. Do zobaczenia!

*Eigen*



## Gdzie expić - odwieczny problem

Przeglądając nasze forum, pewnie niejedną raz spotkaliście się z tematami, w których gracze pytali się, gdzie mogą zdobywać doświadczenie dla danego poziomu. Chciałbym dziś przedstawić miejsce doskonale znane wszystkim średnio levelowym graczom, choć być może przez nowych graczy jeszcze nie odkryte. Mowa o Siedlisku Nietoperzy, znajdującym się w Dolinie Rozbójników. Przedstawiona poniżej mapka obrazuje, jak dotrzeć do tej jaskini, wyruszając z Ithan.



Gdy już dotrzemy na miejsce, musimy być przygotowani na spotkanie z kilkoma niebezpiecznymi niedźwiedziami na 23, 26 poziomach. Po uporaniu się z nimi wejście do groty zagrodzą nam dwaj niebezpieczni rozbójnicy na 28 i 30 poziomie doświadczenia. Zacięta walka z nimi jest tego warta, gdyż po ich pokonaniu przed nami stanie otworem kraina nietoperzy: szarych gacków na 24 poziomie doświadczenia – idealnego celu do szybkiego zdobywania doświadczenia dla postaci od 20 do nawet 30 levelu.

Jaskinia składa się z 5 poziomów zamieszkiwanych nie tylko przez szare gacki, lecz również przez takie potworki jak:



Czerw,



Pancernik,



Żmija Zygzakowata,



Pełzacz,



Żuk

Niedaleko jaskini napotkamy również ранego rozbójnika, lecz nie daj się zwieść jego podstępny prośbom – jedna chwila nieuwagi a jego sztylet zagłębi się w Twoim sercu. Siedlisko Nietoperzy ma tylko jedną wadę – jest często oblegane przez graczy :)

To chyba wszystko, co chciałbym Wam powiedzieć o tym miejscu. W następnym numerze przedstawię kolejne miejsce w świecie Margonem, które świetnie nadaje się do expienia.

Pozdrawiam Wszystkich – **Chiliout**



# Mythar

W kilku zdaniach, pragnę przedstawić Wam teraz zupełnie nowe, interesujące miasto.

Niedługo przekonacie się, że nie są to puste słowa, a Mythar jest lokacją całkowicie odmienną od tych, które dane było Wam znać do tej pory, jak klasyczne miasteczko Ithan, egzotyczne Karka-han czy pełne przestępców Eder.

Pierwszym faktem, który może Was odrobinę zdziwić, będzie zapewne brak jakiegokolwiek teleportu. Ma to na celu rozbudzenie Waszej ciekawości na tyle, abyście spokojnie porzucili proste i przyjemne metody podróży, na rzecz zadania sobie trudu dotarcia do Mythar jak rasowi odkrywcy. Od razu spostrzeżecie, że sprawa z teleportem jest ściśle związana z codziennym życiem mieszkańców miasta.

Z drugiej strony, z tą ciekawością może być różnie – jednych brak wygód być może zmotywuje, innych z kolei ździebko zirytuje. To już zależy jak leży ;) Ale wreszcie – czego się nie robi dla – powiedzmy sobie prawdę – zdobycia większej ilości doświadczenia :)

Na dzień dzisiejszy uchylę nieco rąbka tajemnicy, opisując pokrótce kilka istotnych zagadnień, które wpływają na oryginalność Mythar.

W pobliżu wioski natkniecie się na sporą ilość nowych – jak również dobrze już Wam znanych – potworów. Przygotujcie się na quest np. z gnomami, które na pewno nie są Wam obce. Pamiętajcie jednak, aby stale trzymać tu swój oręż w gotowości, gdyż nie będą to pojedyncze, zabłąkane sztuki.

Przedstawiając przeciwników żerujących poblizu Mythar, nie sposób nie wspomnieć o węzach – stworach, z którymi głównie będzie kojarzyć się miasto. Takie wrażenia jak podążające za Wami ślepia jadowitych salamander, czy szelest przemierzających zarośla niebezpiecznych dusicieli, będą na porządku dziennym.

Grzechem byłoby pominąć jedno z ciekawszych (zarówno pod względem wyglądu jak i mitycznego charakteru) stworzeń, jakimi są hydry. Co tam węże, których jad może sparaliżować i uśmiercić nieuważnego podróżnika w zatrwającą niewielkim przedziale czasu, w porównaniu z zapierającą dech w piersiach posturą i olbrzymią, wzmocnioną dodatkowo legendami, siłą hydry. Tak więc, drodzy podróżnicy, przechadzając się po tamtejszych terenach, zwyczajnie miejcie się na baczności.

W Mythar, prócz odrębnego klimatu czy potworów, zdziwić może Was dosyć istotna kwestia języka. W chwili, gdy zobaczycie przykładowego mieszkańca tegoż właśnie miasta, zrozumiecie w pełni, o czym teraz mówię.

Mieszkańcom Mythar nieobcy jest dialekt świata Margonem, choć u podstaw ich kultury leży kompletnie inny język. Przytoczę teraz słowa pomysłodawcy – Xentisa: „Prawdopodobnie pochodzi on z dalekiego południa i nie jest to jakiś jeden szczególny język, tylko mieszanka kilku z dodatkowymi cechami charakterystycznymi dla węzowego ludu.”

Ups, właśnie ujawniłam najistotniejszy fakt społeczności, Mythar, więc na swoje usprawiedliwienie mogę tylko zachęcić Was do zaznajomienia się z tym tematem w samym Mythar w odpowiednim czasie.

Wyteżcie więc swoje uszy i dajcie do questów! (których, nawiasem mówiąc, będzie co niemiara! Szybko zorientujecie się, że jest w czym przebierać)

*Powodzenia!*

*Izis*



Poniżej prezentujemy opowiadanie autorstwa Xentisa, którego akcja została osadzona, jak możecie się domyślić – właśnie w okolicach miasta Mythar.

\*\*\*

Obudziłem się. Przez chwilę z zamkniętymi oczami zastanawiałem się, co to mogło być. Jeśli ze snu wyrwał mnie trzask łamanej suchej gałązki lepiej uspić czujność wroga i dalej pozostawać w bezruchu z zamkniętymi powiekami. Mijały minuty jednak żaden obcy dźwięk nie dochodził do moich uszu. Nagle uświadomiłem sobie, co mnie zbudziło. Moje nozdrza drażnił okropny zapach. Na pewno nie była to woń życia. Mieszanina siarki i rozkładających się części roślin zalegała w każdej niecce tej bezdusznej krainy. Teraz ten śmiertelny odór razem z mgłą podnosił się, a z rzadka padające promienie słońca jakby zachęcały gnijące sitowie do wydzielania jeszcze bardziej intensywnego zapachu. To nie mógł być piękny poranek.

Z trudem otworzyłem zaropiałe powieki. Wyjąłem belt z leżącej przy moim boku niewielkiej kuszy i zwolniłem spust. Przeciągnąłem się i spróbowałem rozprostować moje skostniałe dłonie i nogi. Przez te cholerne gnomy nie mogłem nawet rozpalic ogniska w nocy. Zresztą nie wiem, czy znalazłbym tutaj wystarczająco suche drewno. Zacząłem się zastanawiać, co w ogóle mnie przywiodło w te złowrogie strony. Legenda, bajania starej baby, a może mój własny obłęd? Od tygodnia już błąkam się po tych bagnach. Mój koń odmówił posłuszeństwa, gdy tylko poczuł woń błotnych rozlewisk. Musiałem puścić go luzem, a sam wybrać się pieszo. Dzisiaj mój żołądek pewnie nie pozwoliłby już drugi raz na podjęcie takiej decyzji. Od tych wszystkich korzonków i obleśnych stworzeń, które podobno są jadalne, można dostać szau. Żadnej kobiety i suchego kąta pod dachem w odległości siedmiu dni pieszo. Chyba jakoś inaczej wyobrażałem sobie koniec świata.

Spakowałem wszystko do plecaka, przytroczyłem kuszę do pasa i wyruszyłem dalej. „Wężowi ludzie, też coś!” – pomyślałem. Dlaczego mieliby akurat urządzić sobie pielgrzymkę do Margonem? Znam kilka przyjemniejszych miejsc. Zresztą wszystkie są przyjemne, wszystkie z dala od tych bagien. Ostrożnie stąpając po grząskiej ścieżce snułem dalej moje rozważania. Przecież taka liczba ludzi nie może się zapaść pod ziemię. Zawsze jest jakiś handel, mało która wioska jest samowystarczalna. A nawet gdyby, to młodzi muszą się gdzieś wyszaleć, poznać nowe dziewczyny. Jak kamień w wodę. Wielki przywódca i ludzie, którzy ujarzmili węże. Zawsze mnie zastanawiało, jak to możliwe, że z niektórych śmiertelnych trucizn można wykonać lekarstwo. Widziałem parę osób ukąszonych przez jadowitego gada. Naprawdę żalony widok i cała ta powolna agonia. Nie wiem, czy pozwoliłbym leczyć siebie takim paskudztwem. Może warto podsumować fakty. Ludzie mówili o Palmazaku i kilkudziesięciu uchodźcach posiadających tylko podręczny bagaż, którzy przywędrowali w te strony jeszcze przed wojną magów. Myślę, że gnomy nie są na tyle inteligentne, ani nie mają takiej siły, by zgładzić bez pozostawienia śladu taką grupę ludzi. Choć szkielec, który odnalazłem wczoraj na pewno dowodził ich kunsztu w niesieniu rychłej śmierci. Kości były bielusińkie, a spod obojczyka wystawał belt, który tego nieszczęśnika przybił do drzewa. Czy to możliwe, że ci wężowi czarownicy znikli całkowicie po Wojnie Magów? Przecież wielu podkreślało ich zasługi przy dostarczaniu mikstur, opatrunków i leków. Jednak podobno odraza przed ich odmiennością przewyciężyła nawet wdzięczność ludzi. Chyba nie mógłbym zaszyć się w takiej dzicz. Czy w ogóle ktoś był w stanie mieszkać w takim miejscu? Obejrzałem kilka małych wysepek pośrodku rozlewiska. Zdażyłem zobaczyć jeszcze ogromny ogon, pewnie równie ogromnego właściciela, który zsuwał się do wody. Lepiej oddalę się stąd czym prędzej. Nie natrafiłem pośród tych torfowisk na żadną wydeptaną mocniej ścieżkę, na jakikolwiek trop człowieka lub chociażby ślad jego zamierzchłej egzystencji.





Zmęczony przysiadłem pod drzewem, którego korzenie wyglądały w miarę stabilnie. Na myśl przyszły mi legendy opowiadane przez różnych podróżników i bardów. Z tego, co pamiętałem uciekinierzy zajmowali się łowieniem węży i różnych innych jadowitych stworzeń, których jad był wykorzystywany w miksturach. Magowie bardzo chętnie zaopatrywali się u nich właśnie w te składniki. Wielowiekowa tradycja dała węzowym ludziom odporność na wiele jądów i trucizn, po części dlatego, że budowali zamknięte enklawy, a ich dzieci wybierały sobie małżonków z ich własnego ludu. Idea izolacji nie była najlepsza, byli często oskarżani o sprowadzanie klęsk żywiołowych. W końcu fala nienawiści zmuszała ich do opuszczenia swoich siedzib.

Znalazł się tylko jeden przywódca, który poważił się na zjednoczenie łowców węży, zgromadzenie ich w jednym miejscu i wędrówkę ku lepszej przyszłości i miejscu, w którym już nigdy nikt im nie zagrozi. Jego imię brzmiało Palmazak. Różne źródła różnie go opisują, ale jedno jest pewne – miał charyzmę. Ludzie poszli za nim, choć właściwie nie wiedzieli dokąd. Częściowo byli przyzwyczajeni do koczowniczego trybu życia, przenosząc się z miejsca na miejsce w chwili, kiedy już miejscowi nie dawali im spokoju. Palmazak codziennie wysyłał kilku zwiadowców, którzy następnie powracali z wieściami na temat terenów leżących przed nimi. Niestety najczęściej przynosili one złe wiadomości: o zamieszkałych terenach, pustyniach, miastach. Widzę oczami wyobraźni tę kawalkadę pełną wrzeszczących dzieci, udręczonych matek i zakurzonych twarzy mężczyzn. Wszyscy ci ludzie poruszali się w żółtym tempie ku południowym granicom Margonem. Podobno właśnie wtedy omijając łukiem Tuzmer i Thuzal natrafili na bagna. Nie wiem, czy ktokolwiek jest w stanie wyobrazić sobie desperację ludzi, którzy zamierzają zamieszkać pośród tych moczar. Przebywam tu dopiero od tygodnia, a już znienawidziłem je do reszty.

Nie ma co gdybać. Pociągnąłem łyk z bukłaku z wodą. Ta też się kończy, trzeba wracać lub znaleźć jakieś czyste źródło, co będzie graniczyło z cudem w tym miejscu. Choć z drugiej strony drzew przybywa, jakbym zanurzał się bardzo powoli w gęstniejący las, a nad okolicą górują nieodległe szczyty. Wtem kątem oka coś zauważyłem. Błyskawicznie przysiadłem. Od kilku dni nie widziałem gnomów, ale zdawało mi się, że to było coś jakby błysk ostrza miecza. Mój umysł zaczął pracować na przyspieszonych obrotach, poczułem, jak krew zaczyna szybciej krążyć w żyłach, a zmysły się wyostrzają. Przygotowałem kuszę i powoli posuwałem się w stronę miejsca, gdzie zauważyłem odblask. Broń gnomów nie należała do najlepiej wypolerowanej, ale trzeba mieć się na baczności. Pojedynczych można ominąć lub zwieść, ale z grupą już nie będzie tak łatwo. Stawiałem kroki bardzo uważnie, by grząskie trawy nie wydawały żadnych dźwięków, co jakiś czas przystając i nasłuchując. Zdawało mi się, że mam przed sobą niewielką polanę, kiedy doszedł mnie jakiś dziwny odgłos. Coś jakby chlupanie wody i... śpiew? Skrywając się w kępie krzaków wyrzuciłem bardzo ostrożnie na polanę nie spuszczać palca ze spustu kuszy. Najpierw dostrzegłem chatę ze szklanymi oknami wykonaną z umiejętnie połączonych drzewnych bali. Zupełnie nie pasowała do szalasów gnomów, które gdzieś tam widywałem. To była zupełnie inna estetyka. Najbardziej zdziwiła mnie osoba, która stała nad brzegiem niewielkiego bajorka i używając tarki prała jakieś rzeczy. Piękna, młoda kobieta pochylała się głęboko nad wodą, a rozchełstana koszula ukazywała jej kuszący dekolt i kształtne piersi. To właśnie ona nuciła jakąś rzewną melodię. Powoli wyprostowałem się nie spuszczać oka z tego pięknego zjawiska. Kobieta najwyraźniej nie zdawała sobie sprawy z mojej obecności dalej spokojnie oddając się codziennym czynnościom. W pewnej chwili wyprostowała się, jakby chciała dać odpocząć swojemu kręgosłupowi i zobaczyła mnie. Wyglądała przez chwilę na trochę oniemiałą. Nie wykonałem żadnego ruchu, lecz ona rzuciła pranie do wody i pobiegła szybko do domu zatraskując za sobą drzwi.



Wydawało mi się, że przez chwilę mignęło mi coś zielonego w jej dekolcie. Te bagienne korzonki wyraźnie mi nie służą. Dopiero teraz rozejrzałem się po okolicy. Było widać ślady wycinki drzew i chyba jakieś doły, z których wybierano piasek lub żwir. Na wzgórzu zobaczyłem nagrobki. „Czyżby ci słynni węzowi ludzie właśnie tutaj żyli?”. A może to kolejna enklawa taka, jak Eder. Choć ta dziewczyna na rozbójniczkę mi nie wyglądała... Zacząłem powoli poruszać się brzegiem polany, mając za plecami las lub skały, obchodziłem drewnianą chatę i udawałem się w głąb czegoś, co coraz bardziej przypominało osadę. Spoza drzew wysuwały się dachy kolejnych domów postawionych bardzo gęsto. Widać było wydeptane ścieżki i ubita drogę.

Rozbroiłem kuszę i pomyślałem, że jeśli będę się tak skradał to pewnie zaraz ktoś mnie tutaj zastrzeli. Postanowiłem przejść środkiem. Idąc drogą widziałem kolejnych mieszkańców, którzy wychodzili na progi swoich domów. Każdy właściwie był zbudowany trochę inaczej - jedne były całkiem drewniane inne na podmurówkach, różniły się kryciem dachu. Były raczej niewielkie i gęsto rozstawione. Przyglądając się ukradkiem mieszkańcom nie miałem już żadnych wątpliwości. Niektórzy mieli żółte świdrujące oczy z wąskimi źrenicami, jak węże. Kilku miało na dłoni lub ramieniu łuski, jakby były częścią ich skóry. Posuwałem się powoli, jakby nigdy nic. Obserwatorów ciągle przybywało, dało się słyszeć ciche syczenie albo może wyobraźnia mnie ponosiła. Wtem mężczyzna w sile wieku zastąpił mi drogę. Przyjrzał mi się uważnie. Nagle zdałem sobie sprawę, że mogę nie znać języka, jakim oni się posługują. Skoro przybyli z oddali i żyją w izolacji to mogą używać narzecza, o którym nawet nie słyszałem. Pokazałem otwarte dłonie trzymając je z dala od przypasanej kuszy i krótkiego miecza. Chciałem pokazać, że nie mam złych zamiarów. Mężczyzna przemówił niskim, wolnym od jakiegokolwiek akcentu głosem:

- *Witaj! Jestem Presztrek, miejscowy... hmm... przywódca. Chyba tak nazywacie tą funkcję. Dawno tu nikt nie dotarł. Wejść do mojego domu. Porozmawiamy o celu twojej wizyty...*

- *Jestem Trajnalok, łowca i tropiciel. Przywiodła mnie tu ciekawość, ale nie pogardzę porządnym mięsnym posiłkiem...*

\*\*\*

*Xentis*



## Poczet twórców Margonem - Zły Patryk

Eigen prosił, bym napisał do gazetki coś o mnie, kim jestem, jak zaczęła się moja współpraca z Margonem, jak poznałem Thinkera, jaka jest moja funkcja przy tworzeniu gry oraz co teraz właściwie przy niej robię. A więc po kolei...

Thinkera znam ze studiów. Trzy lata studiowaliśmy razem, lecz potem wybraliśmy różne specjalizacje. Poznałem go na pierwszym roku, na wykładzie z Równań Różniczkowych, dosiadł się do mnie taki wysoki, niewyspany (od kolejnej nocy spędzonej nad grą w Warcraft 3) koleś. Jako, że obydwójce mieliśmy już wtedy kilka lat doświadczenia w programowaniu, szybko znaleźliśmy wspólny język. Często zaliczaliśmy razem przedmioty, byliśmy w tych samych sekcjach. Podobnie rzecz się miała z Xentisem.

Gdzieś na czwartym roku studiów Thinker wpadł na pomysł stworzenia tej gry. Na początku strasznie to wyglądało, nie dało się grać w czasie rzeczywistym, bardziej przypominało grę turową, grafika była strasznie kiepska. Jako że w wolnych chwilach grywam na gitarze, Thinker poprosił mnie, abym stworzył kilka motywów muzycznych do gry. Tak mniej więcej trafiłem do ekipy Margonem. Nagrałem kilka krótkich muzyczek, które prawdopodobnie nie zostaną nigdy wprowadzone do gry, ponieważ wprowadzałyby dodatkowe lagi, które już teraz są wg mnie największym problem Margonem.

Jak już pisałem, pierwsza wersja Margonem wyglądała strasznie – wręcz doradzałem Thinkerowi, aby dał sobie z tym spokój, bo taki syf nie ma szans zaistnieć i szkoda na to marnować czas. Ale Thinker postawił na swoim, rozwinął trochę kod gry i znalazł pierwszych ludzi do pomocy – PpX'a, który wykonał pierwszą mapkę – Ithan. Z racji tego, że jako pomocnik od muzyki, miałem dostęp do pierwszego forum gry, gdzie była przechowywana początkowa jej fabuła, znałem już trochę przyszły świat Margonem. Chyba dlatego dostałem wówczas tytuł Mistrza Gry. W grze nie było wtedy w ogóle dialogów i systemu questów, były 3 mapki, na których się expiło i zabijało kolegów przez PvP.

W międzyczasie Thinker dopisał do kodu gry system dialogów i questów oraz stworzył narzędzie dla MG – World Editor – taka strona internetowa z formularzami HTML, pozwalająca na dodawanie potworków, NPC, dialogów postaci oraz questów. Pozwoliło to każdemu MG na pracę przy grze (wcześniej tylko Thinker wprowadzał bezpośrednio informacje do bazy danych). Jako że quest wymaga minimalnych umiejętności programistycznych, a akurat wtedy w ekipie nie było nikogo takiego wolnego, zająłem się pisaniem i wprowadzaniem questów. Pierwsze pomysły, na nieco ciekawsze niż bij-zabij questy, dostarczał mi Majin (który później, z racji jego pixel-artowych zdolności został naszym grafikiem). Xentis pisał długie dialogi i tworzył fabułę. Thinker rozwijał dalej kod i system gry.

Tworzenie questów było wówczas strasznie niewygodne. Trzeba było przygotować specjalne skrypty questowe oraz dialogi postaci w jakimś zewnętrznym edytorze tekstu, następnie łądowało się ten tekst przez formularze World Editora do bazy danych gry. Dodanie potworka zajmowało często kilka minut, trzeba było ręcznie wpisywać jego statystyki, nazwę pliku z grafiką oraz umiejscawiać go w grze. Wszystko to wprowadzane było jako czysty ciąg cyfr, a więc łatwo było o przypadkowe pomyłki. Wyobraźcie sobie, że zaludnienie mapki potworkami zajmowało często kilka godzin. Thinker cały czas pracował nad grą i nie miał czasu na rozwijanie World Editora. Wtedy też, aby ułatwić pracę nad questami, napisałem sobie niewielki programik, który był w stanie łączyć się z bazą danych, wyświetlać listę lokacji i NPC oraz pozwalał szybko edytować dialogi i questy. Gdy pokazałem to Thinkerowi, ten zaproponował mi odpłatne stworzenie kompletnego narzędzia do edycji świata gry. Żebyśmy się dobrze zrozumieli – Thinker wyłożył na to ze swoich prywatnych pieniędzy. Stworzenie takiego programu to kilka miesięcy pracy, specjalnie odrzuciłem inną ofertę pracy, żeby móc pisać to dla Thinkera.





Ostatnia rzecz – dlaczego współpracuję przy Margonem, co z tego mam? Wielu ludzi mnie o to pyta. Przede wszystkim liczy się dla mnie zdobyte doświadczenie. Szukając normalnej pracy, zawsze można się pochwalić, że zrobiłem to i tamto dla dość dobrze znanej już gry internetowej. Druga rzecz – dobra zabawa – kiedyś bardzo dużo grałem w gry CRPG, w ósmej klasie podstawówki napisałem nawet jedną taką, może kiedyś ją gdzieś zamieszczę :). Ostatnia sprawa – korzyści materialne. Jeżeli Thinker chce coś mieć zrobione dobrze i w terminie – to nie ma na to rady – musi płacić swoim ludziom. Każdy z twórców Margonem ma swoje własne życie. Nie można od nich wymagać, że oleją naukę lub rzucą pracę na rzecz Margonem, za darmo. Gdyby Thinker nic nam nie płacił, to nie wiem czy obecne Margonem byłoby w takim stadium rozwoju jak rok temu – czyli 15 mapek i 10 questów na całą krainę.

To chyba wszystko, co miałbym do powiedzenia. Dziękuję za uwagę.

*zły patryk*

## Kiedy śmierć czyhała w mroku DOS-a

Gry RPG rozwijają się w oszałamiającym tempie. Wystarczy tylko spojrzeć na półkę w sklepie z dostępnymi tytułami. Naprawdę jest, w czym wybierać. Choćby World of Warcraft, właściwie już niemłody, ale święcący dalej triumfy, jako tylko sieciowa gra. Podobnie, jak Morrowind, pełne 3D i bardzo sugestywny świat.

No właśnie, czy ten świat nie jest zbyt dobrze przedstawiony? Kiedy atakuje nas jakiś potwór widzimy go dokładnie: wyszczerzone kły, zjeżone futro, rzucając kulą ognia też nasza karta graficzna zazwyczaj zapewnia nam spektakularny efekt. Ale gdzie w tym wszystkim miejsce dla wyobraźni? Gry mają wspaniałą grafikę, ale nie staramy się ich wzbogacić w naszej wyobraźni. Po prostu kupujemy nową wersję i lepszy komputer. Czasami zaczyna to przypominać bardziej zręcznościówkę niż prawdziwe RPG. Ideą takich gier na samym początku była wyobraźnia uczestników gry i to w niej miała się dobywać cała gra. Kiedy wprowadzono RPG na platformy komputerowe na pewno rozgrywka się usprawniła, jednak kosztem nieskończonej liczby możliwości akcji, jakie jesteśmy zdolni przeprowadzić w obecnych fabularnych grach opartych na popularnych systemach.

Dlatego chciałbym wrócić, choć na krótki czas, do przeszłości i klasyki gatunku. Patrząc na gry typu Eye of Beholder niektórym kręci się aż łza w oku. Była tam grafika, ale tak naprawdę większość rzeczy trzeba było sobie wyobrazić, a te obrazy na ekranie to był tylko szkic. Nie, ja wcale nie neguję grafiki. To dobrze, że wszystko łącznie z grami idzie naprzód, ale czasem warto pogimnastykować swój umysł, a nie zdawać się tylko na to, czym nas karmią ze szklanych (ewentualnie ciekłokrystalicznych) ekranów.

Wiele gier RPG nawet do tej pory przetrwało w formie tekstowej, jak np.: Arkadia, w której w linii komend wydaje się polecenia typu: „idź na wschód”, „podskocz”, „atakuj”. To jest akurat gra sieciowa, ale ma wielu swoich zwolenników, którzy nie zamieniliby jej za żadne skarby. Podobną klasą są też gry roguelike (nazwa pochodzi od jednej z pierwszych gier tego typu – Rogue). Są to bardzo ciekawe gry zazwyczaj używają systemów stworzonych przez ich autorów tylko na potrzeby tej jednej gry. Wspólną ich cechą jest to, że nie posiadają grafiki w obecnym tego słowa znaczeniu. Po prostu posługują się grafiką tekstową, czyli wszystko, co zobaczysz na ekranie będzie się składało ze znaków, które można znaleźć na klawiaturze. Do takich właśnie należy ADOM (Ancient Domains of Mystery).

Gra ADOM należy do moich ulubionych z tego gatunku i przyznam się, że potrafię w nią grać 8 godzin bez przerwy, choć sam plik instalacyjny nie ma chyba 1 MB. Co jest takiego szczególnego w tej grze? Z pozoru nic, grafika jest tekstowa, sama gra jest turowa i rozgrywa się w niewielkim DOSowym oknie, a nie na pełnym ekranie. Dla mnie są to akurat zalety, gdyż mogę przerwać walkę w każdej chwili, a w tle mogę wykonywać lub nadzorować inne czynności. To, co mnie w niej najbardziej fascynuje to ilość możliwości i nieprzewidywalność zdarzeń. Zazwyczaj większość graczy zraża się na początku do takich gier, ponieważ po jej włączeniu nie są praktycznie w stanie niczego zrobić. Powód jest bardzo prosty, niestety grę w ADOMa trzeba rozpocząć od przeczytania manuala, a w szczególności klawiszologii. Obecnie to się rzadko zdarza w grach, ale do obsługi potrzebna jest prawie cała klawiatura. Poszczególne klawisze odpowiadają za przeglądanie ekwipunku, schodzenie do grot i przełazów, jedzenie, sprawdzanie siły swoich ciosów, użycia magii i różdżek, czytania, wyrabiania mikstur, a nawet przecierania twarzy i czyszczenia uszu. Na samym wstępie wydaje się to dość skomplikowane, ale w rzeczywistości bardzo szybko można się do tego przyzwyczaić, bo sterowanie jest bardzo dobrze opracowane i w większości opiera się na angielskich skrótach. Sama gra również jest w języku angielskim.



Może powiem kilka słów o samym początku gry. Zaczynamy od wygenerowania postaci. Wraz z jej narodzeniem nasz postać otrzymuje pewne cechy, które znającym się na rzeczy graczom mogą dać wskazówkę, co do najbardziej odpowiedniej profesji dla tej postaci. Jednak każda wygenerowana postać nadaje się do wszystkich możliwych profesji, gdyż później już w samej grze jej rozwój będzie zależał wyłącznie od nas. Następnie wybieramy płeć i rasę. Są tutaj hobbitowie, drakelingi, wysokie, leśne i mroczne elfy, trolle, orki i gnomy. Wybór naprawdę jest trudny, każda rasa ma swoje dodatkowe zdolności, które są opisane w instrukcji. W następnej części wybieramy profesję z kilkudziesięciu dostępnych. Możemy zostać farmerem, kowalem lub kupcem, nie śmieście się! To prawda i przestrzegalbym przed lekceważeniem tych profesji.

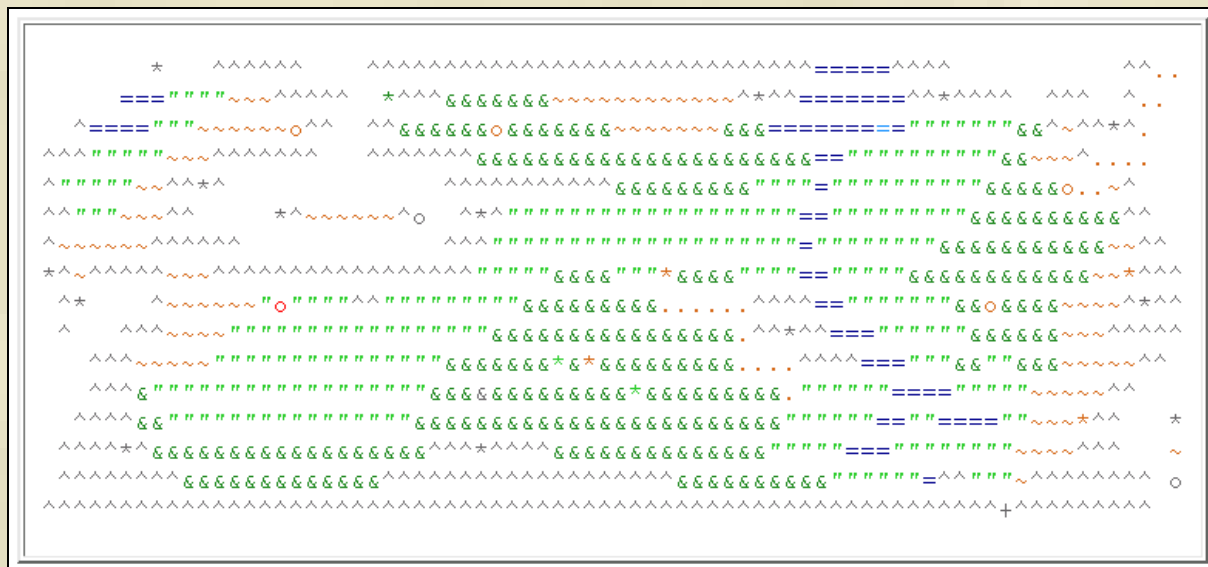
Jak również: bardem, magiem, czarownikiem, mnichem, uzdrowicielem, wojownikiem, barbarzyńcom lub palladynem. Niektóre z tych profesji nadają się dla ekspertów w tym gatunku (np.: bard poruszający się ze swoim chowańcem lub mindcrafter, czyli osoba używająca siły swojego umysłu do walki i obrony). Każdy nasz wybór wpływa na statystyki naszej postaci, teraz już tylko musimy wybrać odpowiedni talent. Jest to specyficzna cecha naszej postaci, np: podnoszenie większych ciężarów, lepsze posługiwanie się łukiem lub mocniejsze kopanie. Po nadaniu nazwy możemy już rozpocząć grę. Pojawia się nam puste czarne okno, a w jego rogu kilkanaście kropek, daszków (^) i kolorowa małpa (@). Rzeczywiście na pierwszy rzut oka wygląda to dziwnie, ale ta kolorowa @ to właśnie nasza postać.

Świat gry jest naprawdę ogromny, niektóre jaskinie są nieskończone, każdy następny poziom jest generowany. Możemy napotkać tak wodę, góry, bagna, rzeki. Takie miejsca jak: piramidy, wieżę ognia, arenę lub jaskinię gremlinów. Niestety słabi gracze muszą bardzo uważać, gdyż niebezpieczeństwo czai się na każdym kroku. Pod żadnym pozorem nie można atakować mieszkańców miasta, bo zaraz pojawiają się strażę o wiele potężniejsze od naszego bohatera, w jaskiniach czekają na nas wilcze doły z jadowitymi węzami i zabezpieczone magią drzwi. W lasach i na polach możemy trafić na patrol orków lub watahę szakali. Możemy iść po prostu korytarzem w lochach i zostać zabitym przez blok, który oderwał się od sufitu, jeśli nasza spostrzegawczość nie pozwoli nam odskoczyć. Każda postać ma główne statystyki i umiejętności. Statystyk naprawdę jest wiele i sam do końca jeszcze nie wiem, jak one naprawdę i na co wpływają, mamy: siłę, charyzmę, zręczność, wygląd, wiedzę, siłę woli, spostrzegawczość i manę (nie mylić z punktami mocy, niezbędnymi do rzucania czarów). Do umiejętności należą: pływanie, czytanie, uzdrawianie i pierwsza pomoc, rozbieranie pułapek, wspinanie się, walka dwiema broniąmi i wiele innych. Oczywiście każda postać posiada tylko parę umiejętności charakterystycznych dla danej rasy i profesji. Jeśli nie potrafimy czytać, to nie nauczymy się żadnego czaru, ani nie rzucimy go ze scrolla. Można się tego nauczyć zjadając przeciwnika, który to potrafi (sic!). Na początku nasza postać ma słabo rozwinięte swoje umiejętności, jednak ze zdobywaniem poziomów doświadczenia możemy poszczególne zdolności rozwijać aż do 100%, czyli mistrzowskiego poziomu. Oczywiście każda próba nauczania się w lepszym stopniu umiejętności zależy od rzutu kośćmi. Dodatkowo w tej grze musimy jeść i pić. Ma to istotny wpływ na nasze „staty”. Nieraz udało mi się umrzeć z głodu, gdy miałem siedzieć w jaskiniach, gdzie zawsze napatoczy się jakiś goblin lub wielki szczur, którego można zjeść, wyszedłem na otwarte pola i lasy świata ADOMa.

Ogólnie jest to gra single plater, która nie posiada możliwości sieciowych, przeznaczona dla ludzi przynajmniej średnio znających język angielski i posiadających sporą wyobraźnię. Atakujące nas potwory to po prostu kolorowe wielkie, bądź małe literki, ale ich różnorodność naprawdę przeraża, niektóre są naprawdę trudne do zabicia np.: rdzawy potwór, który powoduje, że nasza broń rdzewieje i się kruszy albo szermierz wytrącający nam broń z ręki, a przede wszystkim, mrozi to krew w żyłach każdego, kto grał w ADOMa, zabójcze vortexy – samobójcze kule energii.



Możliwości ataku mamy wiele: atak bronią, łukiem i strzałami, miotanie kamieniami, specjalnymi nożami, krótkimi włóczniami, procą i kulkami, czarem, różdżką, możemy też bawić się w łowcę skarbów, bo ilość przedmiotów i artefaktów, jakie możemy zdobyć jest naprawdę astronomiczna, dla żądnych mordu gra przygotowała całe zastępy krwiożerczych potworów czekających na rzeź z naszej ręki. Oczywiście gra posiada własną fabułę, za którą możemy podążać ścieżką naszego charakteru: praworządneho, neutralnego lub chaotycznego i po drodze wypełniać ciekawe questy. Nasz charakter również można zmieniać wypełniając odpowiednie zadania. W grze jest rozbudowany system wierzeń i wpływ bogów na grę, których ołtarze i świątynie spotykamy w naszych wędrówkach. Tak właśnie wygląda cały wszechświat gry, a każdy znak na tej mapie poniżej może być rozwinięty do wielkości okienka w DOSie, dodatkowo są też wielopoziomowe jaskinie i budowle:



Oczywiście obrazek jest trochę pomniejszony i usunąłem czarne tło. Może i wygląda śmiesznie, ale zapewniam, że każdy z symboli ma swoje znaczenie. Na początku nie odkryjecie całego świata i będziecie poruszali się tylko w prawym górnym rogu.

Na koniec kilka faktów. Gra została napisana przez Thomasa Biskupa, jest to Polak, który wyemigrował do Niemiec. Pierwsza wersja gry była dostępna prawdopodobnie w 1994 roku. Obecnie ADOM w wersji freeware (1.1) jest dostępny pod DOS, Windows, Linux i MAC OS. Niestety powstała też komercyjna wersja Adom Deluxe, wersja Jade, czyli ADOM napisany w javie, w którą nigdy nie miałem okazji zagrać. Prawdopodobnie prace nad nią zostały zarzucone. Oczywiście gra wyewoluowała w zwykły fabularny system gry na kartce i papierze. Zapraszam do odwiedzenia stron:

- <http://www.adom.de/> - oficjalna strona autora (od dawna nie aktualizowana), można ściągnąć stąd grę.
- <http://www.adom.phx.pl/> - polska nieoficjalna strona ADOMa, niestety materiały o grze są niepełne. Dostępny download gry, ale wersji 1.1 winbeta, jeśli się nie mylę.
- <http://www.andywllms.com/adom/adomgb-toc.html> - angielska strona zawierająca instrukcję ADOMa i analizująca kawałek po kawałku cały świat gry. Bardzo skrupulatne zestawianie broni, mikstur, scrolli, potworów z opisanym działaniem i dodatkowymi cechami. Świetny portal, dla ludzi, którym ADOM wszedł w krew.

Jeszcze zdanie, które znalazłem na oficjalnej stronie ADOMa: "They say that corpses mark the realm of death. (w wolnym tłumaczeniu: „Mówią, że ciała znaczą granice królestwa śmierci”). Naprawdę grając w ADOMa czuję się śmierć czyhającą w mroku.

*Xentis*





# Wywiad z YzY

***Jak w ogóle trafiłeś do Margonem i co sprawiło, że zostałeś w tej grze na tak długi okres?***

Kolega mi podał linka, z początku nie podchodziłem do gry poważnie. Wchodziłem raz na kilka minut, ale jak poznałem kilka fajnych osób zacząłem grać, i nie mam zamiaru przestać.

***Co sprawia, że w dalszym ciągu, już od dłuższego czasu jesteś liderem rankingu, a więc najlepszym graczem?***

Mam wakacje, i bardzo dużo wolnego czasu. Podoba mi się gra, i staram się być jeden z lepszych.

***Co wg Ciebie wyróżnia Margonem od innych jej podobnych gier?***

Każdy początkujący gracz, ma szansę być tym najlepszym. W innych grach tego nie ma, jest jedna osoba z taką przewagą, że trzeba grać kilka lat.

***Jaka jest wg Ciebie ekipa tworząca Margonem? Dość często wyrażasz swe zdanie o jej poczynaniach na forum i w komentarzach, nie zawsze przychylnie...***

Bardzo zgrana, staram się mówić to tak żeby nikogo nie obrazić. Czasami coś palnę, ale jest dużo rzeczy, które mi i innym graczom się nie podoba. Jestem taki, że jak mi się coś nie podoba to mówię, dużo osób woli to zachować dla siebie...

***A gracze? Jacy są gracze w Margonem?***

Jest bardzo dużo graczy, którzy psują tą grę, swoim spamowaniem, obrażaniem innych daje im to satysfakcję. Thinker stara się jak może żeby zapobiec takim sytuacją, i jest coraz mniej takich graczy. Ale niektórzy naprawdę są w porządku, i trzymają mnie w tej grze.

***Opowiedz czytelnikom coś o sobie, kim właściwie jest YzY?***

Przeciętny człowiek, który nie poświęca całego swojego życia monitorowi tak jak to niektórzy sobie myślą, mam rodzinę, dziewczynę i im skupiam największą uwagę.

***Powiedz, co daje Ci Margonem?***

Rozrywkę, i przez nią właśnie poznałem kilka osób, które są dla mnie bardzo ważne. Miałem z początku cel żeby równać się z tymi najlepszymi, ale później, gdy ich poznałem zrobiło się to nie ważne..

***Zyskałeś prawdziwych przyjaciół w wirtualnym świecie?***

Co prawda nie znamy się z realu, ale traktuję ich jak prawdziwych przyjaciół, zrobili dla mnie bardzo dużo, i mam podstawy żeby tak na nich mówić.



***Powiedz teraz o kwestii kontrowersyjnej, krytykowanej również przez Ciebie, mianowicie Smoczych Łzach. Uważasz, że są one potrzebne i z nich korzystasz?***

Korzystałem, do czasu zmian Thinkera na ulepszenia przedmiotów. Nie są aż tak bardzo potrzebne, bo nikomu one przewagi nad niczym nie dają.. ale wiem że pomagają przy utrzymaniu gry.

***Opowiedz o ulubionych miejscach w grze? Gdzie można znaleźć Cię najczęściej?***

Lodowa Sala, nikt się tam nie kręci oprócz tych najlepszych, i właśnie takie miejsca są bardzo potrzebne w grze.

***A Twój ulubiony quest? Przedmiot?***

Nie robię questów, chyba, że jest jakaś fajna nagroda za nie. A przedmiot, Duży krwawy topór bo fajnie się z niego zabija :P

***Czego, Twoim zdaniem, powinno być w grze więcej i w jakim kierunku powinno iść Margonem?***

Questów na wyższy lvl. do tej pory nie było ani jednego na lvl +100, gra powinna iść w tym kierunku co idzie, ale żeby się nie zatrzymywała na robieniu rzeczy, questów i mapek na niższy lvl. tylko iść cały czas do przodu. Żeby gracze z top10 mieli jakąś motywację...

***Życzę Ci motywacji, sukcesów, coraz wyższego levelu. Dzięki za wywiad.***

Spoko




# ITEMY

Kolejne itemy, jak zapowiadaliśmy:

## Coś dla małego levelu:


### Czapka kartografa

Typ: Hełmy   
AC: 20  
Życie: +50  
Siła: +5  
Intelekt: +5  
Zręczność: +5  
Cena: 1011  
Wymagany poziom: 15  
**Związany z właścicielem \***

Można dostać za wykonanie questa (od 15 lvl), którego otrzymujemy od Slina w Karka-han,

## Dla większego:

### Topór Thowara

Typ: Dwuręczne   
Atak: 280-300  
S.A.: +20%  
Siła: +30  
Atak+Siła/1.8  
Cios krytyczny: +5%  
Wymagany siła: 150  
Wymagany poziom: 30  
Cena: 53931

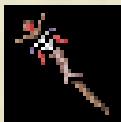
**\*\*Heroiczny\*\***

**Wiąże po założeniu \*\***

Wypada z Orka Thowara.

## Dla levelu 50:


### Laska szamana

Typ: Różdżki   
Atak: 150-180  
Intelekt: +40  
Atak+Intelekt/1.5  
Obrażenia od ognia: ~700  
Wymagany intelekt: 200  
Wymagany poziom: 50  
Cena: 49100

Do kupienia w sklepie! (Flineks, Eder).

## Dla levelu 70:

### Księga wszechwiedzy


Typ: Pomocnicze   
Obrażenia od zimna: ~550  
Spowalnia cel o: 0.55 SA  
Obrażenia od błyskawic: 1-500  
Intelekt: +40  
Absorbuje do 150 obrażeń magicznych  
Wymagany poziom: 70  
Cena: 20826

**Związany z właścicielem \***

Dostajemy ją po wykonaniu questa od Kurta z 4 poziomu Szybu Wschodniego. Quest od 60lvl

## Dla levelu 100:

### Doskonały pierścień łowcy

Typ: Pierścienie   
Zręczność: +120  
Siła: +120  
Intelekt: +120  
S.A.: +80%  
Życie: +700  
Unik: +20  
Cios krytyczny: +10%  
Wymagana zręczność: 380  
Wymagany poziom: 100  
Cena: 112856

**\*\*\* UNIKAT \*\*\***

**Wiąże po założeniu \*\***

Wypada z: Miłośnik Łowców

\* Oznacza to, że nie możemy jej sprzedawać graczowi, ani wyrzucać na ziemię! Handel tylko u NPC!

\*\* Oznacza to, że gdy go na siebie włożymy, nie będziemy mogli go sprzedać graczowi, ani wyrzucić na ziemię! Przedmiot staje się związany!

To na razie tyle. Liczę, że to Wam pomoże w dobraniu ekwipunku dla postaci.

*Eigen*

# Konkursy

Zanim ogłosimy następny konkurs, należałoby ogłosić zwycięzców poprzedniego. Z góry uprzedzam Was, że tak będzie zawsze, czyli konkurs jest rozwiązywany w następnym numerze.

## KONKURS LITERACKI:

- Zwycięzcą został **AdiBielo!** On też otrzyma nagrodę. Jego pracę możecie przeczytać poniżej.
- Drugie miejsce zajął **YzY**, jednak jego pracy brakowało „tego czegoś”. Spróbuj ponownie!

Inne prace były poprawne, jedne lepsze, drugie gorsze. Nie zrażajcie się, że teraz nie wygraliście. Może jutro fortuna i do Was się uśmiechnie, bo ona, jak wiemy, kołem się toczy!

\*\*\*

Nie wiedział, co się wokół niego działo... Chyba ktoś go przeniósł, ale nie miał sił nawet ruszyć ręką, był nieprzytomny. Kiedy się ocknął zobaczył wokół siebie tłum obcych twarzy, kompletnie nie znał tych okolic. Przybył tu z daleka w celu wykonania trudnej misji powierzonej mu przez jego mistrza.

Wstał, otrzepał się z kurzu i ledwie żywy poszedł szukać jakiejś karczmy, gdzie mógłby się posilić po długiej drodze. Nie spotkał się tutaj z miłym przyjęciem. Każdy chciał go okraść lub zrobić mu krzywdę. Czuł się taki obcy, taki bezsilny, mimo, że już niejedno w życiu przeżył i niejedno już widział swoimi utrudzonymi codziennością w walce oczami. Jego ciało poorane bliznami chciało tylko spokoju i spoczynku, choćby w chłodzie śmierci...

Ale nie mógł umrzeć... Musiał najpierw dokończyć dzieło, które rozpoczął i z takim trudem, od wielu już dni, realizował. Wiedział, że ciepłe łóżko, którego tak potrzebował, to luksus, na który nie było go stać... Chociaż otrzymał propozycję spędzenia w nim nocy i do tego jeszcze w damskim towarzystwie...

Wziął więc swój miecz i tarczę, które tak straszliwie ciążyły mu już w rękach i tylko wiara w świętość jego misji dawała mu siłę, żeby dalej dźwigać to ciężkie brzemie. Wiedział, że jak wykona to zadania to i tak nie zazna spokoju, że jego mistrz ma dla niego jeszcze niejedną, niełatwą misję do spełnienia. Wiedział, że tylko w ten sposób może zostać prawdziwym rycerzem zakonu Najświętszej Marii Panny i bronić wiary i religii, zakorzeniając ją na pogańskich ziemiach.

Ruszył przed siebie, bez mapy i kompasu, bez choćby jednej przyjaznej duszy u swojego boku. Ślubował jednak wierność regułom zakonu i wiedział, że tą misję musi wykonać sam i nawet nie próbował prosić nikogo o pomoc. Wręcz przeciwnie, ile mógł sam ze swoich skromnych zapasów, które tak straszliwie szybko się kończyły, pomagał bardziej niż on potrzebującym bliźnim. On da sobie radę, zawsze dawał, więc dlaczego teraz ma być inaczej?



Szedł przed siebie jakby w półśnie, półjawie. Już nie wiedział, czy żyje, czy tylko jego duch cicho sunie po tym obcym, nieczułym świecie, który wydawał mu się dziwnie suchy i pusty, jakby nie był rzeczywisty... Po tym wszystkim, czego doświadczył nie wiedział już, co to rzeczywistość... Żył tu jak skazany na wieczną tułaczkę, prawie nie śpiając, albo śpiając rzadko i czujnie, jak królik na polnych kamieniach, czy w zaroślach. Gotowy na najmniejszy szelest zarwać się i chwycić swój ciężki miecz, by bronić ledwo tłącego się już w nim życia przed niebezpieczeństwem, które czaiło się wszędzie.

Przemierzył wiele krain, wiele dni wędrował, wiele nocy spędził na polowaniu, przymierając głodem z braku zwierzyny lub niemożności jej złapania.

Po wielu trudach dotarł wreszcie do Ithan. Był tu kiedyś z rodzicami jeszcze jako mały chłopaczek, który jeszcze nie bardzo wiedział, co to życie, ale szybko zdołał się przekonać, kiedy jego matkę porwali bandyci i ojciec wyruszył na jej poszukiwania, by już nigdy nie wrócić.

Wróciły teraz za to wszystkie wspomnienia, wszystkie dawne przyjaźnie, jego pierwsza młodzieńcza miłość... Do dzisiaj, choć było to tak dawno temu, pamiętał jej piękne jasne włosy delikatnymi kosmykami spływające na jego nagie piersi, kiedy zapominając o całym świecie, w tajemnicy przed rodzicami, uciekali nad rzekę... Do dzisiaj pamięta jej twarz, te bladozielone wiecznie radosne oczy, jakże inne od jego smutnych i nabiegłych krwią, pamiętał białe dłonie tak delikatnie pieszczące jego policzki... Czy te dawne szczęśliwe czasy już nigdy nie wrócą?

„Witaj.” - z zadumy wyrwał go dziwnie znajomy głos. Rozejrzał się wokół i uświadomił sobie, że cały czas szedł przed siebie i wystarczyło parę kroków a wpadłby na drewnianą ścianę budynku, przed którym stała czerwonowłosa kobieta. Zarówno budynek jak i kobieta wydali mu się dziwnie znajomi. Jego czoło zmarszczyło się świadcząc, że stara się za wszelką cenę sobie przypomnieć coś: „Już wiem! Ty jesteś Makatara i mieszkasz w tym domu z siostrą. Zawsze opatrywałaś moje skaleczenia po zabawach na świeżym powietrzu, a kiedyś nawet moją złamaną rękę. Czy i tym razem mogłabyś uleczyć me rany?” - „Proszę bardzo.”

Już dawno nie czuł się tak rześki i wypoczęty. Sprawne ręce Makatary szybko uporały się z robotą i już nawet stare blizny nie były aż tak bardzo widoczne na jego ciele. „No cóż” – pomyślał – „Trzeba ruszać dalej. Sprawdzę w dzienniku, co dokładnie kazał mi uczynić mój mistrz.” Przeczytał. I tu okazało się, że ma kolejny problem, miał zabić jakieś potwory w dalekiej krainie, ale nie wiedział nawet, jak wyglądają, a tym bardziej, gdzie się ta kraina mieści.

„Zaraz, zaraz, tu gdzieś powinien być jakiś bard, który posiada mapę tej krainy, pamiętam, że kiedyś mi ją pokazywał. Ale jak on się nazywał...?” – błyskawice myśli poczęły ponownie pędzić z prędkością światła po jego głowie. – „Grant! Muszę się udać do barda Granta. On mi pokaże mapę krainy.”

Tak jak pomyślał, tak zrobił. Bard okazał się przemiłym człowiekiem i uzyskał od niego nawet więcej informacji, niż potrzebował. Mógł teraz w spokoju dokończyć swą misję. Ruszył, więc niezwłocznie, bo długa go czekała droga...

\*\*\*



## KONKURS GRAFICZNY

Zwycięcą został **Gertian!**

Tu przyszło bardzo mało prac, niestety, więc zachęcamy do brania bardziej czynnego udziału w następnych konkursach graficznych!

Praca zwycięzcy poniżej:



# Nowe konkursy

## KONKURS LITERACKI

Ogłaszamy konkurs na wiersz o Margonem. Format: maksimum jedna kartka A4, czcionka Times New Roman 12. Forma wiersza dowolna! Połamania pióra!

## KONKURS GRAFICZNY

Ogłaszamy konkurs na projekt okładki magazynu. Format A4, forma dowolna! Miłej zabawy!

## NAGRODY

Nagrodą będzie item heroiczny! Ale tylko wtedy, gdy poziom pracy będzie wysoki. W innym wypadku przyznamy unikat, tak jak było do tej pory. A więc się starajcie! Przedmioty oczywiście adekwatne do poziomu i profesji zwycięzcy.

Autorzy maili wysłanych na adres redakcji, czynią to dobrowolnie, bezpłatnie, nie oczekując żadnych korzyści majątkowych lub wszelkich innych. Wysyłając do nas swoją pracę, autor udziela zgody na jej opublikowanie w ramach niniejszego magazynu. Wysyłając mail na podany adres akceptujesz powyższe zasady!

Praca musi być oryginalną pracą autora, a nie plagiatem! Kopiowanie cudzej własności intelektualnej jest przestępstwem, karanym na podstawie Kodeksu Karnego!

*Eigen*

**Margonem e-zine** jest dodatkiem do internetowej gry MMORPG Margonem  
([www.margonem.pl](http://www.margonem.pl))

Teksty i ilustracje w nim zawarte są własnością ich autorów. Prace nadesłane na adres redakcji nie są zwracane.

Redakcja zastrzega sobie prawo do ich redagowania, skracania i wszelkich innych zmian, bez podania przyczyn, a w szczególności w przypadku podejrzenia o plagiat lub łamanie praw autorskich.

