

MARGONEM

e-zine

Numer 6

Magazyn o grze Margonem

06.11.07 r.

Opowiadania

Ciekawe itemy

Wywiad
ze złym patrykiem

Witajcie!

Spotkamy się znów po ponad miesięcznej przerwie. To stosunkowo dużo, lecz czas ten nie został przez nas zmarnowany. Znalazł się grafik, który zobowiązał się robić komiks o Margonem. Pojawi się on w następnym numerze. Prawdopodobnie zmieni się nieco szata graficzna gazetki, na bardziej "przyjazną", zawierającą np. więcej obrazków. Tak więc, nasz i przede wszystkim Wasz, magazyn stopniowo ewoluuje. Mam nadzieję, że w dobrym kierunku.

Jesteśmy po evencie związanym z Halloween. Wielu z Was narzekało, że twórcy, w tym wypadku głównie Xentisia i Thinker, się nie postarali, a sam pomysł był nietrafiony. Pozwolę się z tym nie zgodzić. Oni stworzyli atmosferę, którą Wy mogliście wykorzystać. Rewelacyjnie zrobił to YzY organizując event, który można by nazwać "Taniec z duchami". Sam, z własnej sakiewki, wyłożył kilka milionów sztuk złota na nagrody, przygotował salę, a nawet doprowadził słabszych graczy z Ithan do miejsca przeznaczenia, aby nie zginęli po drodze. Nie narzekał, sam wystąpił z tą inicjatywą. Jak widać - chcieć, to znaczy móc. Gratuluję YzY! Pomniejsze eventy organizowali też inni gracze. Potrafili się dobrze bawić sami, bez pomocy MG, SMG. A przecież Margonem ma być rozrywką, a nie powodem frustracji.

Zmiany, zmiany, zmiany... Thinker niedawno na forum przedstawił przyszły wygląd gry, po zmienieniu grafiki. Jak widać projekt rozwija się dalej. Przykładem tego jest wprowadzenie "umiejętności". W związku z tym pojawiło się wiele wątpliwości. Dlatego poprosiłem o artykuł traktujący o nich. Administrator stanął na wysokości zadania i będziecie mogli o nich poczytać, może to pomóc Wam w lepszym ich zrozumieniu.

Ponadto w numerze znajdziecie wywiad ze *złym patrykiem*. Umożliwi to poznanie przez Was kolejnego członka ekipy tworzącej Margonem, Reszta rubryk pozostaje bez zmian. Być może za miesiąc dodamy dział humor, o który prosicie.

Tak więc: do czytania!

Eigen



Spis treści

| | |
|---|----|
| Witajcie! | 2 |
| Spis treści | 3 |
| Wywiad ze złym patyrkiem | 4 |
| System umiejętności | 9 |
| Opowiadanie: „Przepowiednia” | 10 |
| Wielcy twórcy fantasy i ich dzieła | 16 |
| Gdzie expić? | 17 |
| Itemy | 19 |
| Moja historia | 20 |
| Miłość Ulex i Ziotka – Historia prawdziwa | 22 |
| Orczy wóz | 24 |
| Konkursy | 26 |



www.margonem.pl

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

Grafika na okładce: *Izis*

Logo: *Femme Fatale*

Korekta: *Izis*

Współpraca:

*Thinker, Xentis, Xentisia, Chiliout, Tiuso, AdiBielo,
Ziutek, Shark*



Wywiad ze złym patyrkiem

Witaj! Na początku przypomnij jakie są Twoje obowiązki, jako SMG oraz jak stałeś się członkiem ekipy tworzącej Margonem.

Witam. Obecnie odpowiadam za questy, tj. bardziej nadzoruję piszących je ludzi (sprawdzam ich prace, wysyłam im poprawki) niż sam tworzę. Ale ok. 75% mojego czasu, który poświęcam Margonem pochłania programowanie narzędzi do tworzenia gry, tj. program World Editor, system płatności Margonem oraz inne drobne narzędzia. Jak się stałem członkiem ekipy? No cóż, od ponad 5 lat znam Thinkera, studiowaliśmy razem, kiedyś pokazał mi swój projekt, chciał żebym stworzył do niego muzykę, zgodziłem się... Jednak pomysł z muzyką dawno temu upadł, a ja w między czasie zająłem się questami i programowaniem.

Ile czasu spędzasz nad grą i jakie profity ze swej pracy otrzymujesz?

Hmm... jakby tak podliczyć całkowity czas, wraz z przeglądaniem forum, rozmowami z innymi twórcami, to myślę, że spokojnie wyszło by ponad 140 godzin miesięcznie. Co do profitów - początkowo nie miałem żadnych, po prostu lubię robić coś konstruktywnego, ale to były jeszcze czasy studiów... Od kwietnia 2007, kiedy to Margonem stało się własnością firmy RNT sp. z o.o., otrzymuję od niej wynagrodzenie pieniężne. Bardzo ważną sprawą, która trzyma mnie przy tym projekcie, jest też doświadczenie. Dzięki Margonem nauczyłem się wielu rzeczy, technologii internetowych, baz danych, technik programowania i innych.

Thinker zaproponował Ci początkowo tworzenie muzyki. Ciekawi mnie, dlaczego. Znasz się na tym, umiesz grać na jakimś instrumencie? I jakie gatunki najbardziej Ci się podobają?

Na początku studiów intensywnie grałem na gitarze elektrycznej, mieliśmy z kumplami nawet kapelę, tłukliśmy się w garażu i wnerwialiśmy sąsiadów dookoła ;> Interesowałem się również trochę montażem dźwięku, domowe studio nagrań, tworzenie wzmacniaczy gitarowych i takie tam. A słucham głównie rocka, metalu, bluesa, jazzu, klasyki.

Jakie trzeba mieć umiejętności, zdolności, aby pomagać przy tworzeniu gry? Załóżmy, że jakiś gracz chce zostać osobą piszącą questy. Co powinien potrafić, aby miał szansę na zostanie pomocnikiem czy MG?

Do questów wymagana jest pomysłowość, umiejętność poprawnego pisania po polsku oraz znajomość podstaw programowania. Questy składają się z kilku komend i tekstu widocznego dla graczy. Komendy sterują tym, który fragment tekstu ma być aktualnie widoczny dla gracza. Ogromnym plusem jest, gdy osoba pisząca teksty jest odczytana. Oprócz questów są oczywiście także inne zadania, np. tworzenie mapek, grafiki, tekstów do dialogów... I np. kandydat na grafika powinien mieć kilka lat doświadczenia w rysowaniu oraz oczywiście talent... Ale powiem, że do nas zgłaszają się głównie dzieci, które często tworzą swoją pierwszą pracę, którą uważają za ósmy cud świata, wysyłają ją do nas i myślą, że dostaną za to funkcję pomocnika. Niestety, bez doświadczenia i talentu nie można tworzyć dobrych prac...



Jak układają się Twoje stosunki z graczami? Rozmawiasz z nimi, poznajesz bliżej, czy raczej starasz się unikać kontaktu i spokojnie pracować? Spotkałeś kogoś wyjątkowego w Margonem, osobę, która Ci np. zaimponowała? A co ogólnie sądzisz o graczach?

Lubię rozmawiać z graczami, na ile czas pozwala. Jednak, gdy jestem w pracy, a gracz mnie męczy na gadu i nie rozumie, że nie mam czasu - taka sytuacja mnie denerwuje i przeważnie kończy się blokadą. A ostatnio zaimponowała mi jedna osoba - która dostawała pieniądze od rodziców na hamburgera, by sobie kupiła jako śniadanie w szkole. Gracz ten jednak często zamiast do szkoły chodził do kafejki internetowej, gdzie grał w Margonem za te pieniądze, a potem chodził cały dzień głodny :-). Co mogę powiedzieć ogólnie o graczach? Ogólnie to chyba nic, w Margonem grają dzieci z podstawówki, gimnazjum oraz dyrektorzy firm ;-). Trudno ich wszystkich uogólnić.

Jak powiedziałeś, Margonem pochłania większość Twojego czasu. Czy to Twoja jedyna praca? Czy jesteś zatrudniony gdzieś jeszcze lub chciałbyś być?

Pracuję jeszcze na około pół etatu jako programista - automatyk. Większość rzeczy do pracy robię w domu, raz na tydzień może jeżdżę do biura firmy.

Czy sam się utrzymujesz? Znaczący, czy praca w Margo i w tej firmie pozwala godziwie zarobić?

Obecnie nie muszę się utrzymywać, 4 miesiące temu skończyłem studia i mieszkam jeszcze z rodzicami. Za kilka miesięcy będę się przeprowadzał na swoje. Margonem ma dość skromny budżet, co rzutuje na wysokość wynagrodzenia, oczywiście nie mogę tutaj podać żadnych liczb. Co do pracy w firmie to myślę, że zarabiam bardzo dobrze, jak na człowieka świeżo po studiach. Z utrzymaniem samego siebie nie miałbym żadnego problemu.

A co chętnie robisz w czasie wolnym?

Ostatnio mam niestety mało wolnego czasu :(Ale przeważnie czytam książki, gram na gitarze, uprawiam sport. Raz na jakiś czas obejrzę jakiś film, czy wyjdę gdzieś zobaczyć się ze znajomymi.

Nad grą pracujesz już ponad dwa lata. Twoim szefem jest Thinker. Czy zdarzają się Wam konflikty, sprzeczki? W końcu wspólne zajęcie, w tak długim okresie czasu, może rodzić nieporozumienia.

Oczywiście, że się kłócimy, to było nasze ulubione zajęcie przez całe studia :-). Kilka rzeczy widzę inaczej niż Thinker, jednak w większości przypadków robię jak on chce. To jego projekt, on to wszystko wymyślił i to on ma plan rozwoju gry, na ponad rok do przodu pewnie. Poza tym tak jak powiedziałeś – Thinker to mój szef, więc robię, co mi karze. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy szef nie ma racji, wtedy przedstawiam swoje argumenty i prawie zawsze mogę zrobić daną rzecz „po mojemu”.



Czyli, wbrew zarzutom wielu graczy, Thinker potrafi wysłuchać argumentów, czy nawet zmienić swoją decyzję pod wpływem słów SMG, MG lub normalnego użytkownika gry?

Zdecydowanie tak. Mnóstwo było takich sytuacji. Tylko trzeba napisać coś na poziomie, bez bluzgania, przedstawić swoje racje. Oczywiście nawet wtedy, nie zawsze należy spodziewać się pozytywnej reakcji Thinkera na to. Po prostu niektóre zmiany, nawet, gdy uderzają w graczy, są konieczne i muszą zostać wprowadzone.

Co dla Ciebie jest priorytetem w rozwoju Margonem? W jakim kierunku rozwijałbyś grę, gdybyś to Ty był "szefem" ?

Przed wszystkim zastosowałbym jakiś gotowy system gry, np. mój ulubiony AD&D edycja 2 lub inny oraz co nieco zmodyfikowałbym go do potrzeb gry. Pozwoliłoby to uniknąć całego zamieszania z balansem, wymyślaniem itemków, itd. Co do innych rzeczy to trudno mi się wypowiedzieć, nie myślałem nigdy o tym.

Interesujesz się fantastyką, grami RPG?

Troszkę. Lubię czytać książki z tematyki fantasy. W gry RPG karciane grałem raz i tyle wystarczy ;) Wolę komputerowe gry RPG, moje ulubione to: Saga Baldurs'a Gate, Eye of the Beholder I-III oraz jeszcze jedna gra, której tytułu nie pamiętam, grałem w nią jeszcze na Atari XE, zajmowała aż 4 dyskietki po 90kB każda ;>

Więc komputerem i temu podobnymi zagadnieniami interesujesz się od dłuższego czasu. Czy dlatego zdecydowałeś się na studia na politechnice? Chciałeś w przyszłości np. napisać grę lub program dla szerszego grona odbiorców?

Dokładnie dlatego. Od zawsze byłem ukierunkowany technicznie. Nie lubię historii, biologii, geografii, filozofii, itd. Technikum i politechnika pozwalają uniknąć tych przedmiotów, dając w zamian możliwość poznania wielu ciekawych i praktycznych rzeczy. Jeżeli chodzi o grę czy program – w dzisiejszych czasach nie ma programów i gier dla szerokiego grona odbiorców tworzonych przez tylko jedną osobą. Thinker bez pomocników i MG nic by nie osiągnął – liczy się tylko praca zespołowa.

Co do zespołu. Jak oceniasz ludzi pracujących nad Margonem? Jesteś zadowolony ze współpracy? Poza tym, sam jesteś członkiem ekipy, a więc co sądzisz o jej szefie?

Aktualnie mamy dobry i zgrany zespół. Właściwi ludzie na właściwych stanowiskach. Niektórzy być może nie są doskonali, ale chcą się uczyć i robią postępy. Jedyne problemy to brak czasu - nie każdy z ekipy może poświęcić tyle, ile byśmy chcieli - no ale to zrozumiałe - nie samym Margonem człowiek żyje :-). O szefie mogę powiedzieć, że sprawdza się w 100%. Wielu graczy ciągle mu coś tam zarzuca, ale przeważnie to dzieciaki, które nigdy nie uczestniczyły w żadnym takim projekcie. A ten szef ma naprawdę trudne zadanie - oprócz koordynowania pracy wszystkich ludzi, pisze także kod silnika gry, kod forum, system gry, udziela się na forum i czyta posty od różnych marud :-), często musi załatwiać różne kwestie prawne i techniczne. To także właściwy człowiek na właściwym miejscu.



A sądzisz, oczywiście tylko hipotetycznie, że byłbyś w stanie zastąpić Thinkera? Dałbyś sobie radę?

Co do umiejętności technicznych - nie specjalizuję się w technologiach internetowych, Thinker ma w tym pewnie 3x większe doświadczenie niż ja - ale tego można się nauczyć. Tu może mógłbym go zastąpić. Jednak, jeżeli chodzi o sam pomysł i wizję rozwoju gry - Thinker wykonał doskonale posunięcie tworząc biznes plan i wiążąc Margonem z firmą RNT. To krytykowana przez niemal wszystkich komercjalizacja gry, ale to był strzał w dziesiątkę, dzięki temu w ciągu ostatnich miesięcy gra niesamowicie rozwinęła się i zyskała na popularności. Ja bym się zdecydował na taki krok może dwa lata później, co byłoby ogromnym błędem. Inna sprawa, że to projekt Thinkera i on zaczął wierzyć w jego sukces rok wcześniej niż ja ;)

Właśnie, komercjalizacja. Uważam to za konieczne, podobnie jak i Ty, sądząc po tym, co powiedziałeś. Ale czy nie uważasz, że zbytne eksponowanie graczy z pieniędzmi, podział na biednych i bogatych, nie spowoduje tego, iż wielu odejdzie? Bowiem nie każdy chce wydawać swe oszczędności na nowy item, bez którego będzie trudniej...

Powiem tak - mam drugie konto w Margonem, gram na nim bez żadnych ułatwień MG, jestem w jakimś klanie, generalnie jest to dobrze kryta postać - nikt nie wie, że jestem MG. I nawet kupiłem sobie 10 SŁ za moje prywatne pieniądze, które wymieniłem w grze na kilka miodek i nieco złota. Większość walk PvP przegrywam, ale na potworkach mogę expić normalnie. Rzeczy za SŁ faktycznie - ułatwiły mi grę. Jednak bardzo długo grałem bez nich. I da się grać w Margonem, bez kupna nawet jednej SŁ, ma się dostęp do wszystkich możliwości gry, można expić, robić questy, zdobywać unikaty, heroiki. Oczywiście zgadzam się, że osoba korzystająca z SŁ będzie nie do pokonania w walkach PvP. Jeżeli kogoś to boli, to niech odchodzi i gra w inne gry. Przecież nie da się zatrzymać u nas każdego człowieka. Faktem jest, że Margonem może zapewnić setki godzin darmowej rozrywki, a jeżeli komuś gra się bardzo spodoba, to może sobie ją ułatwić kupując bonusy za SŁ, nagradzając tym samym wysiłki twórców gry.

A więc teraz rozpoczną się spekulacje, kim jest Twoja alternatywna postać ;). Na zakończenie wywiadu powiedz, jak długo zamierzasz pracować nad Margonem? Jest coś, co chciałbyś dokończyć, a potem powiedzieć: "dość" ?

Nie mam w planach porzucania Margonem. Teraz jednak spędzam nad grą zbyt wiele czasu, plus jeszcze moja druga praca - niewiele mi zostaje na życie prywatne. Dlatego też zaniechęcony zamierzam zredukować dwukrotnie mój czas poświęcany Margonem. Będę mógł to zrobić za kilkanaście dni - gdy skończę pisać ostatnie rozszerzenie do World Editora - Edytor Mapek, coś w stylu RPG Makera (będzie też dostępna wersja dla graczy, na wypadek konkursów na map-makera). Zajmę się wtedy fabułą, questami - ogólnie - mniej programowania, więcej pracy nad światem gry.

Rozumiem. Życze Ci powodzenia w dalszej pracy i dziękuję za wywiad.

Dzięki.



Krótką piłka.

Fiat czy Ferrari? Fiat. Nie lubię szpanowania samochodami.

Indywidualnie, czy zespołowo? Zależy od sytuacji.

Sport na zewnątrz, czy w fotelu? Na zewnątrz.

FPS, RTS, czy RPG? FPS. Wystarczająco dużo przygody z RPG mam przy Margonem.

Horrory, czy romanse? Film - romanse. Książka - horrory.

Najbardziej wkurzający: polityk, czy gracz Margonem? Politycy są śmieszni. Gracz Margonem męczący mnie na gadu jest wkurzający (pozd. LD, Gladiator i inni)

Rozmawiał Eigen



System umiejętności

Wiele osób nie rozumie nowego systemu wprowadzonego do gry, toteż jako jego twórca postanowiłem go co nieco wam rozjaśnić. Przede wszystkim zacznijmy od wyjaśnienia co to są te umiejętności. Mamy ich dwa rodzaje: pasywne i aktywne:

Pasywne umiejętności to te, które działają zawsze. Są to umiejętności typu stały bonus do SA czy do punktów życia. Ich niewątpliwą zaletą jest to, że działają w szybkich walkach.

Umiejętności aktywne to całkiem nowa rzecz w świecie Margonem. Działają tylko i wyłącznie w walkach turowych oraz dodatkowo trzeba je samemu uruchomić, wybierając cel naszej zdolności czy czarar, sam czar z listy oraz aby aktywować trzeba użyć przycisku „Użyj” w okienku walki. Rzucenie czarar zastępuje atak, jednak część umiejętności powoduje atak bronią oraz dodatkowy efekt, np. *kula ognia* sumuje się z obrażeniami od różdżki/laski, podczas gdy np. leczenie całkowicie zastępuje atak.

Aktualnie w grze mamy cztery drogi umiejętności, mylnie uważanymi za drogi poszczególnych profesji. Po krótko opiszę każdą z nich.

Droga siły – jedna z najbardziej uniwersalnych dróg. Umiejętności które się tutaj znajdują są dla wszystkich profesji używających siły. Naturalnie najbardziej spasuje ta droga wojownikowi, jednak nie tylko on z niej skorzysta. Jest to ważna droga dla paladynów, którzy mogą skorzystać z wielu ciekawych umiejętności, jak np. Wytrzymałość zwiększająca punkty życia czy Końskie zdrowie zmniejszające koszty leczenia. Również łowca może skorzystać z tych umiejętności, choć w trochę mniejszym stopniu.

Droga sprytu – jest drogą ukierunkowaną pod profesje z większą zręcznością. Nie chodzi tutaj tylko o łowcę, ale również przyszłościowo o tropiciela i tancerza ostrzy. Jest tutaj między innymi alternatywna umiejętność pasywna zwiększająca życie zwana Sprawność fizyczna. Wiadomo, że zręczny człowiek, jest bardziej sprawny a co za tym idzie jest wytrzymalszy. Wiele umiejętności tutaj jest pod broń dystansową, tak więc typowo pod łowcę i tropiciela.

Droga magii – dokładnie jak nazwa wskazuje, droga dla ludzi pałających się magią. Jest to najważniejsza droga dla magów, jednak również paladyni mogą z niej czerpać wiele korzyści, jak choćby siła krytyka magicznego, czy zwiększenie obrażeń od magii ognia, mrozu czy błyskawic. Droga ta jest wyjątkowa pod jednym względem: tylko tutaj można nauczyć się skupiać energię magiczną, czyli kumulować manę. Do zwykłych umiejętności starcza energia, która jest pochodną siły i zręczności, a posiada ją każdy. Jednak aby ogarnąć umiejętność posiadania many potrzeba nauk, których zarówno mag jak i paladyn powinien podjąć. Dopiero po nauczaniu się Zdolności magicznych i/lub Zwiększenie punktów many można rzucać czary.

Droga światłości – to nietypowa droga. Nie jest pod żadną profesję, choć może nasuwać się skojarzenie z paladynami. Droga ta skupia czary/umiejętności ochronne i leczące, w tym oba również grupowe. Tylko z tej drogi za punkty honoru będzie można nabyć umiejętności pasywnych aur wspomagających walki grupowe. Taka mała uwaga, że moc aur nie jest pokazywana w statystykach, ale działa nawet w walce 1 na 1.

Mam nadzieję, że ten mały opis pozwoli wam nieco rozjaśnić przynajmniej teoretyczną część umiejętności. Jeśli chodzi o praktyczną, sprawa jest dość łatwa, idziemy do nauczyciela i jeśli mamy co najmniej 25lvl możemy się uczyć.

Thinker



Opowiadanie: „Przepowiednia”

Oto ciąg dalszy opowiadania Xentisa o jednorożcach, umieszczonego w jednym z poprzednich numerów.

Rozdział II

Delikatny poranny wietrzyk poruszał sierścią leżącego zwierzęcia i czarnymi włosami wtulonej w nie dziewczynki. Niv'tariel miał czujnie otwarte oczy i rozglądał się wokół. Nad wioską unosiły się wąskie nitki dymu, które szybko znikwały na tle niebieskiego nieba. Zapowiadał się kolejny piękny dzień. Wśród zgliszczy spalonych chat uwijali się wieśniacy. Należeli do nich głównie wyrostkowie i kobiety. Jak po wielowiekowej wojnie... Zalewali wodą z rzeki tłące się jeszcze popioły. Kobieta z zapłakanymi oczami chodziła tu i ówdzie, od domu do domu całkowicie bez sensu. Powłócząc pustym wzrokiem po zgliszczach, jakby szukała wśród nich starych obrazów świetności. Słysząc było tępe uderzenie łopaty o kamienisty grunt. Wioska przygotowywała się do pożegnania swoich zmarłych. Niedługo ich ciała spoczną w ziemi lub zostaną strawione przez ogień na stosach zależnie od obrządku, jaki preferuje rodzina. Jednak po ostatnich tragicznych wydarzeniach, chyba nikt nie będzie chciał znowu widzieć płomieni. Kilka zapobiegliwych osób zaczęło rozbierać podmurówki spalonych domów. Ogólnie powietrze wypełniał lament, zapach krwi i pokrzykiwanie starszego człowieka. Dowodzeniem porządkowania zgliszczy i przywrócenia ładu w wiosce zajął się starszy mężczyzna z poparzoną prawym ramieniem owiniętym jakąś brudną szmatą.

- Zajmij się tymi dziećmi! Niech nie płaczą! Co się patrzy, jak ciele? – wykrzykiwał w stronę otepiałej siedzącej młodej kobiety.

- Rem! Myślę... że powinienes... to zobaczyć... Ludzie gadają, że nuże czary! – zdyszany młody chłopak pojawił się jakby z nikąd i wykrzykiwał słowa pomiędzy głębokimi wdechami powietrza.

- Jakie czary? Od dymu wyróciło ci się w głowie? O czym ty mówisz? – lokalny przedstawiciel starszyzny był wyraźnie rozdrażniony zaistniałą sytuacją.

- No te znaki przed domem Blana, Jarki i małej Hamenu. – wskazywał palcem chłopak. – Chodź ze mną jeśli nie wierzysz.

- Prowadź zatem!

Zgliszcza chaty Hamenu ponuro łamały czernią zieleń położonego za nią lasu. Ocalało może kilka belek z kąta domostwa. W środku walały się ponadpalane kawałki mebli, tłące się popioły dachu i konstrukcji ścian, pośrodku stało osmalone palenisko z czarnym kociołkiem, w kilku miejscach można było też zauważyć metalowe części narzędzi. Jednak najdziwniej wyglądało podwórko przed spaloną chałupą. Cały kurz i piasek oraz lżejsze rzeczy były rozrzucone po okolicy, ale gołym okiem można było zauważyć centralne miejsce, z którego pochodziła potężna siła. Niecka pokryta spaloną, popękaną twardą ziemię wskazywała na działanie czegoś nadprzyrodzonego. Najgorsze były jednak wyrazy twarzy zabitych bandytów. Wykrzywione w zwierzęcych grymasach ni to bólu, ni przerażenia. Ich zwinięte ciała i oczy bez źrenic robiły upiorne wrażenie.

- Zabrać to ścierwo do lasu, byle prędko i byle daleko, ale tak żeby zwierzęta nie dowlokły ubrań tutaj z powrotem! – przytomnie zakomenderował starzec. – Tylko żeby któremu nie przyszło na myśl brać noży, kosztowności! Chyba nie chcielibyście, żeby ich kamraci to u was znaleźli? Jeśli ich konie wrócą to zdjąć siodła i przegonić! Siodła spalić, zakopać, cokolwiek! Nie chcę ich tutaj widzieć! Zresztą wątpię, żeby tu wróciły... Nie po tym, czego niewątpliwie były świadkami.



Kilku chłopców i dwóch mężczyzn z wyraźnym obrzydzeniem podniosło ciała i zaczęli je wlec w kierunku lasu. Rem przez kilka chwil stał przyglądając się niecce w ziemi głaszcząc się zdrową dłonią po łysinie. Pęknięcia w ziemi były zbyt symetryczne, zbyt uporządkowane, by uznać to za przypadek. Poszedł w kierunku reszty domów, obracając się kilkakrotnie w stronę ruin domu. „Może to dobrze, że nikt z nich nie przeżył” – pomyślał, po czym wrócił do wykrzykiwania rozkazów. Niv'tariel obserwował wszystko z bezpiecznej odległości zastanawiając się, co powinien zrobić, kiedy Hamenu się obudzi.

* * *

Nawet słońce dzisiaj wzeszło nerwowo, jakby czekało na okazję, by się odwrócić, jak na pięcie i wrócić tą samą drogą, którą już przebyło po widnokregu. W powietrzu unosiło się to złe napięcie, które zawsze towarzyszy śmierci. Jakby parująca podświadoma wina ofiar, które zastanawiają się, co mogły zrobić, by wioska nie została napadnięta. Czy można było zrobić coś, by uratować choćby jednego mieszkańca więcej. Pierwszy mrok po tragedii jest zawsze dla większości najgorszy, kiedy w ciepłej ciemności przychodzą nasze upiory i nic nie mówią tylko stoją patrząc uporczywie. Jednak ja zawsze za najgorszy uważałem pierwszy brzask po tragedii, kiedy należało zacząć działać i podjąć pierwsze bolesne decyzje. Noc zapadająca po takim dniu była, jak ukojenie, a demony wpatrywały się we mnie, ale to były moje własne demony.

Właśnie nadszedł taki dzień, ale tym razem nie trzeba było stawić czoła najeźdźcy, ani pochować zabitych. Dzisiaj będę musiał stanąć przed małą dziewczynką i powiedzieć jej, że już nigdy nie zobaczy swoich rodziców. Nie interesowałem się dotąd poglądem ludzi na śmierć. Mają to swoje coś, co nazywają religia i ta nauka daje im odpowiedzi na rzeczy, których nie potrafią sobie wyobrazić. Co taka mała dziewczynka może wiedzieć o śmierci, czy ogarnie ją swoim rozumkiem i tymi wielkimi oczami? Może po prostu powinienem kazać jej iść w kierunku ludzi z wioski. Na pewno ucieszą się, kiedy ją zobaczą, bo pewnie myślą, że zginęła albo, że została porwana. To może byłoby dobre wyjście, ale czy obcy ludzie będą potrafili dobrze zaopiekować się sierotą? Widziałem pewne napięcia pomiędzy rodziną Hamenu, a resztą wioski. Nawet umiejscowienie ich chaty było dziwne, w oddaleniu od wszystkich. Z drugiej jednak strony, kto ma się nią zaopiekować, jeśli nie przedstawiciele jej rasy? Jednorożce przecież nie wiedzą, jak się opiekować małymi dziećmi. Jednak, czy warto oddawać taki skarb, a może przekleństwo? W ręce niedoświadczonych ludzi? Co jeśli okaże się, że jej moce znów eksplodują na przykład w zatłoczonym mieście? Czy to w ogóle jest jakaś moc? Może to była jednorazowa emisja i dziewczynka utraciła cały swój magiczny talent? Czy będzie szczęśliwa z ludźmi, czy lepiej będzie jej z jednorożcami? Sam dziwię się sobie, że w ogóle rozważam taką możliwość. Dlaczego mnie obchodzi to stworzenie, czy ono jest ważne dla jednorożców, dla rasy? Czy powinniśmy je chronić, czy tylko obserwować? Jak zwykle nowy dzień przyniósł więcej pytań niż odpowiedzi. Poczułem, jak główka Hamenu się poruszyła. Znowu będę musiał zmierzyć się z czymiś demonami.

* * *

Hamenu podniosła swoją głowę z błyszczącej sierści jednorożca. Przetarła swoje zaspane oczy i uśmiechnęła się:

- Wróciłeś do mnie.
- Wróciłem – bardzo poważnie odpowiedział Niv'tariel.
- I zostaniesz? – spytała zatroskana Hamenu. – Moi rodzice nie uwierzyli, że istniejesz.
- To będzie zależało od ciebie, czy pamiętasz wczorajszy dzień? – dziewczynka spojrzała dziwnie na niego.



- Rano zbierałam kwiatki na łące, zrobiłam z nich śliczny wianek! Później pomagałam mamie w szyciu – dziewczynka się zachmurzyła. – Dalej nic nie pamiętam. Czy stało się coś złego?
- Tak – Niv'tariel na chwilę pochylił głowę, ale znów spojrzał dziewczynce prosto w oczy. – Twoi rodzice odeszli.
- Gdzie? I kiedy wrócą? Nie lubię być sama...
- Obawiam się, że nie wrócą – jednorożec przerwał, jakby potrzebował chwili na zastanowienie. – Przeszli na drugą stronę, skąd nie ma już powrotu.
- Są w niebie? – spytała.
- Niebie? – zdziwił się żrebak.
- No tam, gdzie tata będzie mógł palić fajkę, jeśli tylko będzie miał ochotę, a mama zawsze będzie miała z czego zrobić obiad! – entuzjastycznie odpowiedziała dziewczynka.
- Tak, myślę, że to właśnie w tym miejscu się znaleźli – Niv'tariel uczył ulgę, że ta część rozmowy jest już za nim. – Czy nie czujesz smutku?
- Jest mi smutno, ale wiem, że oni będą teraz szczęśliwsi – znowu się uśmiechnęła.
- Ale kto się teraz tobą zajmie? Czy ludzie z wioski przyjmą cię do swojego grona i będą dbali o ciebie, tak, jak robili to rodzice?
- Nie wiem – odparła. – Chcę zostać z tobą.

Zapadła niezręczna cisza. Dziewczynka wpatrywała się w jednorożca, a on w nią. Z ogromnych zielonych oczu nie sposób było wyczytać, jakie myśli kłębią się w tej małej głowie. Kryształowe źrenice nie zdradzały niczego, jednak widziały Niv'tariela. Przeszywały go prawie na wskroś. Czarne oczy jednorożca były, jak oszlifowany bazalt. Błyszczały inteligencją, ale nie miały głębi. Były jednostajnie zamyślane. Dlaczego miałby wziąć Hamenu ze sobą? Co jednorożce mogą wiedzieć o wychowaniu ludzkich dzieci? Czy powinien ją zostawić wraz z resztą wieśniaków i odejść nie obracając się za siebie?

- Dobrze więc – odparł w końcu. – Czas ruszyć w drogę.

Mimo to mała Hamenu wciąż stała w miejscu. Obróciła się jeszcze raz w stronę chałup. Spojrzała na nadpalone szkielety i odwróciła wzrok. To nie taki obraz tego miejsca chciała zachować w pamięci. Schyliła się i zerwała parę stokrotek, po czym podążyła za czarnym jednorożcem, który ociągając się szedł ku lasowi.

* * *

- Jestem głodna – odezwała się Hamenu.

Szli dłuższy czas rozległym lasem. Nie rozmawiali, ale Hamenu ciągle nucila jakieś melodie. Gdy się odezwała Niv'tariel odwrócił głowę. Rozejrzał się wokół:

- A co mama dawała ci normalnie jeść? – zapytał.

- A to różnie czasem były ziemniaki z słoniną, kapusta z grochem, często jedliśmy też kaszę no i mama piekła chleb i podpłomyki – rzeczowo odpowiedziała dziewczynka. – Ale tutaj tego nie znajdziemy. Chyba, że w jakiejś oberży, ale na to trzeba mieć srebrne monety.

- A owoce? – spytał jednorożec. - Lubisz owoce?

- Uwielbiam! – zaśmiała się Hamenu.

- Tutaj niedaleko widziałem mnóstwo takich niebieskich kulek, zdaje się, że nazywacie je jagodami. Mam nadzieję, że będą ci smakowały.

Dziewczynka ochoczo ruszyła w ślad za jednorożcem. Drzewa rosły tutaj rzadziej, ale były za to tak potężne, że pięciu mężczyzn nie objęłoby niektórych pni. Hamenu po kolana tonęła w obfitym runie leśnym i małych krzewinkach oplatających jej nogi. Wszędzie wokół rosły jagody i kłujące krzewy jeżyn. Dziewczynka szybko zabrała się do zbierania owoców do swojego fartuszka. Jej zielone oczy śmiały się. Niv'tariel zdziwił się, jak niewiele czasem ludziom potrzeba do szczęścia. Siedząc pod drzewem i jedząc słodkie owoce Hamenu czuła się jak w krainie olbrzymów. Ogromne dęby rozkładały nad nią swoje ramiona zasłaniając



prawie wszystkie promienie słoneczne. Niektóre promyki, które przedostawały się na samo dno lasu wyglądały, jak żółte tasiemki, po których można byłoby nawet stąpać. Tak olbrzymy z girlandami tasiemek na ramionach patrzyły teraz spokojnie na jedzącą Hamenu swoimi czarnymi oczami dziupli. Twarde, guzowate korzenie wyglądały, jak wąskie stopy. Dziewczynka wyobraziła sobie przez moment, jak odrywają się od ziemi i zaczynają kroczyć przed siebie.

- Posiliłaś się? – odezwał się cierpliwie dotąd czekający czarny, jak węgiel jednorożec.

- Tak, a ty na pewno niczego nie zjesz? – troskliwie zapytała.

- Nie, nie jestem głodny. Poza tym nie chce mieć takiego niebieskiego języka, jak ty – dziewczynkę rozbawiła ta uwaga, pokazała cały swój język Niv'tarielowi i uśmiechnęła się odsłaniając ząbki.

- Myślę, że już czas. – Czerwona łątka na czole rozbłysła delikatnym niebieskawym światłem. Przestrzeń pod majestatycznymi dębami ugięła się, podniósł się delikatny wiatr i powoli wśród różowofioletowej mgiełki pojawił się niewielki portal. Hamenu aż otworzyła usta z podziwu dla pięknych efektów świetlnych, które ujrzała. Ku zaskoczeniu młodego jednorożca z portalu wynurzyli się Ash'tariel i Nel'van.

- Witaj, synu! – ogier zarzucił zamasyście swoim ogonem. Jego biały róg połyskiwał tęczowymi refleksami. Pomimo serdeczności w głosie ojca Niv'tariel wyczuł pewien rodzaj napięcia spowodowanego nie zdenerwowaniem, ale bardziej oczekiwaniem. Piękna Ash'tariel pozostająca przy boku Nel'vana, jak zawsze, promieniowała swym urokiem i naturalnością swojego zachowania:

- Dawno cię nie widzieliśmy – powiedziała. – Wiele czasu spędzasz w tym świecie. Czy to ta dziewczynka, o której ostatnio tyle słyszałam?

Wszystkie oczy skupiły się na Hamenu, która swój szmaragdowy wzrok powoli przenosiła z jednego jednorożca na drugiego, a jej oczy rozświetlał blask portalu.

- Tak, to ona – odezwał się Niv'tariel. – Dzisiejszej nocy straciła rodziców, również wtedy ukazała się jej Moc. Wybrała mnie, jako swojego opiekuna. Nie chciała wracać do ludzi, dlatego zamierzałem zabrać ją poprzez Bramę.

- Nie możesz tego zrobić, synu – ogier starał się, by jego ton brzmiał rzeczowo. – Dobrze wiesz, że nasze prawo zabrania przeprowadzania obcych przez portal. Musiałbyś ponieść surową karę za taki czyn. A w starożytnych podaniach jest napisane, że obca rasa może zdestabilizować delikatną strukturę Bramy i zamknąć to przejście na zawsze.

- Myślałem, że skoro Hamenu została wspomniana w przepowiedniach jednorożców to jej miejsce będzie w naszej krainie. Przynajmniej dopóki nie nauczy się wszystkiego i nie dorośnie. Kto da jej staranniejsze wychowanie i naukę od naszej rasy?

- Musisz wybrać swoją drogę, synu – rozpoczął Nel'van. – Jeśli chcesz zajmować się Hamenu, portal będzie dla ciebie zamknięty, aż do czasu, kiedy rada starszych będzie pewna, że to jest właśnie dziecko, które zostało wspomniane w przepowiedni.

Młody żrebak się zamyślił. Biorąc to brzemie na siebie dowiedzie swojej odpowiedzialności i odwagi, ale będzie musiał pozostać na tym świecie, którego reguł jeszcze dobrze nie pojął. Będzie potrzebował pomocy. Jeśli zostawi dziewczynkę samą sobie nie wiadomo, jakie siły się nią zainteresują i czy jej moc nie zostanie wykorzystana przeciwko jego własnej rasie. Spoczywa na nim dziwna niewymuszona odpowiedzialność, w dodatku rodzice swoją postawą i pozostawieniem decyzji jemu wykluczają jakąkolwiek formę buntu. Kiedyś trzeba w końcu postąpić godnie, jak na prawdziwego jednorożca przystało.

- Zostanę z Hamenu – oświadczył Niv'tariel. – Moja decyzja jest przemyślana i nie odwołalna. Zostanę z nią aż rada starszych podejmie odpowiednią uchwałę lub znajdzie dla niej lepszego opiekuna.

- Szanujemy twoją decyzję – ojciec był wyraźnie dumny. – Cieszę się, że zacząłeś wierzyć.



Ash'tariel dotknęła pyskiem swojego syna, a później małą Hamenu, która wtuliła swój policzek w miękkie białe futro na głowie jednorozca. Dziewczynka dała się nawet polizać i przyglądała się z zaciekawieniem perlowemu rogowi o spiralnym kształcie.

- Uważajcie na siebie, oboje – powiedziała. – A ty Hamenu pilnuj swojego syna.

Nel'val i Ash'tariel powoli weszli znowu w portal. Po chwili wszystko znikło, a pod dębowymi konarami zapanował znowu przyjemny półmrok. Hamenu uśmiechała się szerzej niż zwykle.

- Jeszcze nigdy nie widziałam tylu koni, ale zwykle konie nie mają rogów – powiedziała.

- Nie jesteśmy końmi, tylko jednorozcami – westchnął Niv'tariel. – To jakby rodzaj konia, ale znacznie mądrzejszy. Wygląda na to, że zostaliśmy sami.

- Mhm – potwierdziła Hamenu z nadzwyczaj mądrą miną.

- Chodźmy na południe, tam na pewno będzie nam łatwiej znaleźć jakiś nocleg i coś do jedzenia.

Las powoli zaczynał gęstnieć. Drzewa już nie były tak potężne, jak wcześniej widziane dęby. Teraz coraz częściej można było zauważyć buki, sosny i niewielkie krzaki wyrastające pomiędzy drzewami. Hamenu i Niv'tariel nie śpiesząc się podążali ledwie zauważalną ścieżką wydeptaną przez dzikie zwierzęta. Dorosły człowiek musiałby uważać, żeby nie uderzyć głową o nisko położone gałęzie drzew. W przypadku jednorozca tylko najniższe konary drapały go rozkosznie po grzbiecie. Hamenu oddychała głęboko. Wszędzie było czuć zapach sosnowej żywicy i igliwia. W niektórych miejscach było aż rudo od zeszlórocznych opadłych igieł. Gdzieś tam wystawały nawet stare szyszki. Pod stopami już nie strzelały żołądki, po igliwie szło się jak po naprawdę miękkim dywanie. Co jakiś czas słychać było wokół szmery, czasem w oddali pojawiały się wystraszone oczy sarny lub majestatyczne poroże jelenia. Wokół było słychać śpiew ptaków i szum liści. Cały las żył. Hamenu szła spokojnie przy Niv'tarielu upojona dźwiękami kniei. Patrzyła na poruszające się liście, co chwila odsłaniające i zasłaniające promienie słońca i niebieskie niebo. Dziewczynka przystanąła przy jeżu zwiniętym w kłębek pomiędzy korzeniami drzewa. Zwierzę nastroszyło wszystkie swoje kolce, jakby Hamenu była najgroźniejszym drapieżnikiem w całym lesie. Jednorozec przystanął i przyglądał się jej zabawom, kiedy nagle po grzbiecie przeszły mu nieprzyjemne ciarki. Czuł się obserwowany. Do jego nozdrzy dotarł zapach jaśminu.

- Re lux infanti! – ktoś przeraźliwie krzyknął i nagle cień jakiejś postaci przesłonił promienie słońca. Z gałęzi drzewa ktoś próbował wskoczyć na grzbiet Niv'tariela. Jednorozec błyskawicznie uskoczył i kiedy zaskoczony zamaskowany przeciwnik niezgrabnie wylądował na nierównym leśnym runie żrebał z całej siły natarł na niego głową uderzając go w sam środek klatki piersiowej. Dziwna postać straciła oddech odturlała się i znikła w zaroślach. Nim jednorozec i Hamenu zdążyli ochłonąć dał się słyszeć śmiech. Na jednej z gałęzi pobliskiego drzewa stała smukła sylwetka, zanosząca się perlстым wysokim śmiechem. Na twarzy miała chustę. Ubrana była w skórzana ćwiekowaną kurtkę, jej pierś zdobił paskowy napierśnik, podobne paski były na ramionach i udach. W talii ta osoba miała szeroki pas z różnymi torebkami, u boku niewielką torbę, a w dłoni luk. Znad pleców wystawał kołczan i lotki strzał. Całość dopełniały wysokie myśliwskie buty.

- No proszę, proszę! Kogo my tu mamy? Ha! Małe dziecko i jej wojowniczy koń – kobieta zagrzmiała z konaru gałęzi. – Co was przygnało w środek tej głuszy?

Zwinnym ruchem Hamenu błyskawicznie podniosła się, wzięła zamach i rzuciła czymś w pyszałka na gałęzi. Duża szyszka trafiła zamaskowaną kobietę prosto w czoło, aż jej kasztanowe loki podskoczyły. Przez moment wydawało się, że tajemnicza nieznajoma spadnie, ale w ostatniej chwili chwyciła się mniejszej gałęzi i odzyskała równowagę.

- Wojownicza jesteś – rzuciła znowu śmiejąc się. – Podobasz mi się.

- Dobry obyczaj nakazuje przedstawić się – rzekł jednorozec zde gustowany całą tą sytuacją. – Zdaje się, że towarzyszysz nam już od dłuższej chwili.



- O! Gadający koń, niezła kompania. Ciekawicie mnie coraz bardziej – odparła kobieta.
- Nie udawaj głupiej! Co to było, co próbowałaś rzucić na mnie? Jakiś urok? – zzymał się Niv'tariel. – Nie każdy jest dość sprytny, by mnie zauważyć. No chyba, że ma na usługach magię.
- To było zaklęcie spętania. Znudziło mi się podróżowanie pieszo. Pomyślałam, że dobrym pomysłem byłoby poruszać się wierzchem – oświadczyła kobieta zgrabnie skacząc z drzewa na ziemię i zbliżając się. – Widzę, że zmierzacie na południe. Zdaje się, że w takim towarzystwie nie będę się nudziła ani chwili.
- Być może – chłodno odpowiedział jednorożec. – Nim nazwiesz nas towarzyszami podróży musimy się jeszcze wiele o robie dowiedzieć.
- Kobieta kucnęła przed dziewczynką, zdjęła chustę z twarzy i lekko pstryknęła Hamenu w zadarty nosek.
- Nie bój się mnie, nie jestem taka straszna, jakby się mogło wydawać – zagadnęła. – A ty świetnie rzucasz. Przy odrobinie treningu można byłoby z ciebie zrobić świetną wojowniczkę...

Xentis



Wielcy twórcy fantasy i ich dzieła

Dzisiejsze spotkanie z twórcą literatury fantasy będzie inne. Bowiem, prócz autora i dzieła przedstawię, grę z nim związaną. I to grę niebanalną choćby z jednego powodu: wydana została przez Polaków, a jej premiera miała miejsce na całym świecie!

Bohaterem mojego artykułu jest Andrzej Sapkowski. Jak zapewne wiecie lub chociaż się domyślacie urodził się on w naszej ojczyźnie. W szczególności jego biografii wnikać nie będę (możecie ją znaleźć choćby tu: http://pl.wikipedia.org/wiki/Andrzej_Sapkowski). Chciałbym natomiast wspomnieć o języku, jakim pisze on swoje książki. Nie będę ukrywał, wybitnym znawcą tego typu zagadnień nie jestem, ale moja wiedza wystarczy, by przybliżyć Wam jego styl. Przede wszystkim Sapkowski jest mistrzem dialogu. Jeżeli nie lubicie czytać długich opisów przygody, bohaterów czy wydarzeń to mogę Was zapewnić - jego książki nie nudzą. Narracja połączona z wieloma rozmowami zdecydowanie ułatwia czytanie i czyni je przyjemniejszym. Poza tym żywy i barwny język sprawia, że akcja toczy się wartko, praktycznie nie możemy przerwać lektury, gdyż chcemy się dowiedzieć, co będzie dalej. Bohaterami powieści Sapkowskiego są wybitne jednostki, często odrażone przez społeczeństwo. Dręczą je dylematy moralne, przeżywają liczne przygody, wędrują w poszukiwaniu swego miejsca na świecie. Jedną postacią stanie się tematem tego artykułu.

Wiedźmin, bo o nim mowa, jest zmutowanym człowiekiem, którego misją jest uwolnienie świata od zła. Przystosowany do zabijania potworów, wyposażony przez naturę (choć może raczej powinniśmy powiedzieć alchemików i magów) w specjalne umiejętności, pozwalające skuteczniej mordować poczwary, jak choćby wyostrzony wzrok, czy przyspieszone ruchy. Z ręki Geralta, tak ma owy człek na imię, przedłużonej o nieodłączny miecz zginęło wiele stworzeń. Opisy walk są bardzo ciekawe, a w dodatku przesycone humorem. Jednak zabijanie potworów nie przynosi dużych zysków i nasz bohater, mimo iż przedsiębiorczy (naprawdę, umie dbać o swoje interesy, raz głową, raz mieczem ;)) cierpi głód i niedostatek. No może przesadzam, ale właśnie tego się obawia. W końcu, gdy zabije wszystkie potwory, to cóż mu zostanie do roboty? Z niektórymi trzeba wejść w układ, aby zarobić co nieco grosza. Ot wspomniałem pokrótce, w przykładach, bo cała seria o Wiedźminie liczy kilka dość grubych książek, o czym napiszę za miesiąc, dziś tylko chciałem Was zaciekawić postacią i prozą Sapkowskiego. (Niech ci, co przeczytali nie ślą gromów w moim kierunku, jaki to ignorant jestem ;)).

Interesujące perypetie bohatera zachęciły polskich twórców do nakręcenia filmu i wydania gry. O tym pierwszym nie będę wspominał, bo należy na to spuścić zasłonę milczenia. Natomiast gra będzie prawdopodobnie sukcesem. Już pierwsze recenzje, gdzie prestiżowe portale nt. gier i czasopisma komputerowe przyznawały jej najwyższe oceny, mogą o tym świadczyć. Gra została wydana w 10 wersjach językowych, pracowano nad nią 4 lata i pochłonęło to kilkanaście milionów złotych. Wydawca ma zamiar sprzedać milion kopii na całym świecie i nie jest powiedziane, że to nierealne. Jest to gra akcji, która w głównej mierze polega na walce z potworami. Fabuła jest raczej luźno powiązana z książkami, można ją potraktować jako następną część. Każde zadanie, jak i samą grę można ukończyć na różne sposoby. Autorem filmów do Wiedźmina na PC jest nominowany do Oscara Tomasz Baginski.

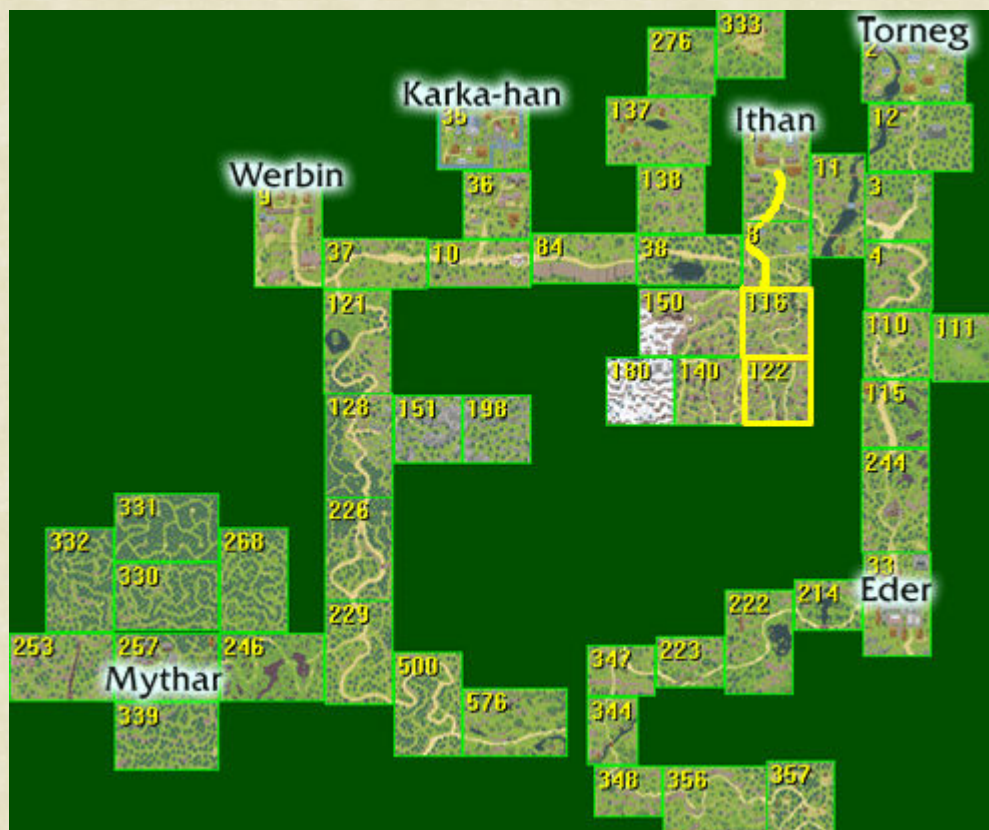
O książkach napiszę więcej za tydzień. Natomiast, aby zapoznać się z grą należy wybrać się do sklepu i zagrać, bądź skorzystać z recenzji kogoś z portali lub czasopism na temat gier komputerowych.

Eigen



Gdzie expić?

Witam wszystkich w kolejnej i zarazem ostatniej części mojego poradnika z cyklu: „Gdzie expić”. Dziś chciałbym przedstawić Wam expowisko, na które powinniście się przenieść, gdy członkowie Wilczego Stada są dla Was zdecydowanie za słabi. Orkowie – gdyż to o nich będzie mowa w dzisiejszym artykule, na swoje siedlisko wybrali dwie lokacje a są nimi: Zburzona Twierdza a także Nawiedzony Jar. Zapewne większość z Was doskonale wie gdzie znajdują się te tereny, lecz na wszelki wypadek zamieszczę mapkę.



Jak widać jest to bardzo bliźutko Ithan, więc zawsze po miksturki lecznicze można pójść do Jahrena. Orkowie to dosyć nieprzyjemne potworki, ponieważ zabierają całkiem sporo hp podczas walki, a nic z nich wartościowego nie wypada, tak więc decydując się expić na nich musimy być przygotowani na to, że nie tylko nie zarobimy, ale możemy stracić całkiem sporą ilość złota na mikstury lecznicze, zanim przejdziemy na inne expowiska. Jediną szansą na zarobek jest zdobycie jakiegoś cennego przedmiotu z elit, które się tam znajdują i są to odpowiednio: Thowar (47 lev), który swoją siedzibę ma w Świszczącej Grocie na poziomie czwartym (mapka Zburzona Twierdza) a także Krogor, który przebywa w Starym Wyrobisku na poziomie czwartym (mapka Nawiedzony Jar). Itemki, jakie możecie z nich zdobyć, znajdziecie w spisie potworków, do którego link jest w jednym z archiwalnych numerów gazetki lub na forum w jednym z tematów przyklejonych w dziale Pierwsza Pomoc



Na koniec przedstawię sylwetki potworków które spotkacie w Zburzonej Twierdzy i Nawiedzonym Jarze (uwaga ! niektóre z nich łączą się w grupy !)



Thowar elita (lev.47)



Krogor elita (lev, 48)



Ork Bashwooz (lev 41)



Ork Zhaghokk (lev 42)



Ork Kuurgh (lev 43)



Ork Trraroll (lev 45)



Ork Wuakl (lev 46)



Itemy

Coś dla małego levelu:

Kusza Tolloka



Typ: Dystansowe
Atak: 140-180
Atak+zręczność/1.5
SA +20%
Przebicie pancerza +10% szans
Obrażenia od trucyzny +50
Spowalnia cel o 0.3 SA
Cena: 7936
Wymagana zręczność: 90
Wymagany poziom: 36

Wypada z Tollok Shinger

Dla większego:

Różdzka orka



Typ: Różdzki
Atak Magiczny
Obrażenia od ognia ~150
Wymagany intelekt: 80
Wymagany poziom: 30
Cena: 723

Wypada z Ork Trarroll

Dla levelu 55:

Proste rękawice gnolla



Typ: Rękawice
AC: 30
ACM: 20
Siła: +30
SA: +20%
Wymagana siła: 50
Wymagana zręczność: 50
Wymagany poziom: 55
Cena: 2481

Wypada z Różnych rodzajów Gnolli

Dla levelu 105:

Dobrej jakości zielona zbroja

unikat



Typ: Zbroje
AC: 400
ACM: 450
Siła +88
Zręczność +88
Wymagana zręczność: 400
Wymagany poziom: 105
Cena: 270762
Wiąże po założeniu

Wypada z: Miłośnika Łowców

Dla levelu 67:

Kryształowy naszyjnik

unikat



Typ: Naszyjniki
Siła +60
Zręczność+60
ACM: 40
Życie +400
SA +50%
Cios krytyczny +5%
Wymagany poziom: 67
Cena: 60140
Wiąże po założeniu **

Wypada z Zarządcy Magazynu

* 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.

Tiuso



Moja historia

Witam!

Nazywają mnie AdiBielo. Wielu z was słyszało o mnie, wielu zna mnie i to nawet nie tylko z Margo, ale i ze świata rzeczywistego, że tak powiem... Zostałem poproszony przez MG Margonem Eigena, żebym mu pomógł w sprawie gazetki... Spada zainteresowanie niestety i trzeba coś z tym zrobić...

Spytacie, dlaczego ja? Odpowiedź wydaje się być prosta... W pierwszym numerze gazetki, jaki tylko się ukazał, był rozpisany konkurs na najlepsze opowiadanie... Wygrałem go deklasując konkurencję w sposób druzgocący, więc oto jestem... Wiem, co robię i umiem to robić.

Moim pomysłem jest opowiadanie w odcinkach głównie o tym jak wyglądała moja gra, jak zaczynałem, z czasem może dojdziemy do tego jak wygląda teraz, chociaż nie uważam terażniejszości za ciekawą, ale wszystko jeszcze przed nami... Opowiadanie, mimo, że opierać się będzie głównie na faktycznych wydarzeniach to jednak musi zawierać elementy fikcji, zarówno ze względu na zachowanie prywatności i nie opisywanie zbyt pikantnych szczegółów z życia bohaterów, jak i ze względu na to, że, mimo tego, że na kiepską pamięć nie narzekam, to jednak działa się to jakiś czas temu.

Tyle słowem wstępu. Nie będę przeciągał, aby was nie zanudzić. Przekonajcie się sami czy to was zainteresuje, osobiście mogę mieć tylko nadzieję, że tak.

Pewnie oczekujecie jakiegoś pięknego poetyckiego rozpoczęcia opowiadania typu: „Było ciepłe jesienne popołudnie, kiedy nagle w gąszczu na wpół pozbawionych już liści gałęzi zaszumił wiatr, w którego szmerze dały się słyszeć słowa „Wejdz na www.margonem.pl, wejdz na www.margonem.pl” i nagle chwycony dziwnym uczuciem pobiegłem do domu, by już na zawsze zakochać się w tej grze.”

Piękny tekst, niestety w rzeczywistości wyglądało to nieco odmiennie... Był chłodny zimowy poranek. Młody student przyjechał do domu na weekend wieczorem dnia poprzedniego, a teraz się obudził, aby przygotować się na spotkanie kolegi z lat dzieciństwa, którego dawno nie widział, a który miał przyjechać około południa. Nigdy by się nie spodziewał, że ten dzień może wyrzucić tak ogromne znaczenie na najbliższej jego przyszłości, a kto wie, czy nie na całym przyszłym życiu.

Kolega zjawił się tak jak obiecał. Rozmawiali chwilę o dawnych czasach, aż padła propozycja: „włącz na chwilę kompa, coś Ci pokaże”... I tak się zaczęło... Pewnie domyślacie się, że pokazał mi Margonem i tak mnie ta gra wciągnęła, że potem już sobie nie wyobrażałem bez niej życia... Cóż jest w tym ziarno prawdy, ale nie do końca...

Zobaczyłem tą grę i cóż... „Gra jak każda inna... Widywało się ciekawsze... Pewnie nigdy nie będę w to grał. Chcesz to mogę Ci trochę poeksplić skoro jak mówisz nie masz neta.”

Tak się zaczęło i tak miało się skończyć, zwłaszcza, że grałem na Operze, co nie należy do przyjemności, bo każdy chyba wie, na czym to polega, a jeśli nie to nich sobie sprawdzi jak fajnie się wciska setki razy te strzałki, żeby przejść parę metrów...

Nie wiem jak i kiedy i dlaczego zainstalowałem Mozillę FF niemniej jednak raczej miało to związek z Margonem i na pewno bardzo mi ułatwiło i uprzyjemniło grę. Tak, że po jakichś może trzech tygodniach gry, po rozwinięciu postaci kolegi z 14 na 26 lvl, zapragnąłem pograć własną postacią, a dokładnie zostać magiem, bo kolega był wojem, a mnie postać maga bardzo interesowała i chciałem się przekonać jak ona wygląda „od środka”.

Założyłem postać... Nick oczywiście AdiBielo, bo jakież by inny mógł być? Ja od zawsze, odkąd pamiętam, nigdy nie miałem innego, nigdy bym nie potrafił sobie wyobrazić, żeby grać



pod innym. I któż by się spodziewał, że ta z nudów założona postać osiągnie tak wiele i będzie nawet w top 20, a z top 50, jak już się tam zagnieździ, wygrzyć się nie da?

Nigdy nie byłem zagubionym, małym noobkiem... Z dwóch zasadniczych powodów; po pierwsze miałem doświadczenie, z gry poprzednią postacią i wiedziałem co, gdzie i jak, a po drugie, że za szybko piąłem się w górę, żeby pamiętać, co było wcześniej...

Grałem może nie tyle dużo, co intensywnie, w każdym razie w 3 dni miałem 33lvl, a po dniu pierwszym (nie pamiętam dokładnie) albo 18 albo 21 robiąc praktycznie same questy i małą wagę przywiązując do ekspienia jako takiego, przy czym ekspilem i tak, ale mało intensywnie.

To nie był trudny i ciężki początek... Radziłem sobie. Tu coś wypadło z potworka, jakaś skóra czy róg, tu coś z questa dali lub zwyczajnie wypłacili w gotówce, grunt, że na początku raczej nie narzekałem na to, że nie stać mnie czegoś kupić i nie musiałem i nie chciałem zebrać u lepszych graczy, jak to robią niektórzy, czego nigdy nie pochwalałem i pochwalać nie będę.

Kłopoty zaczęły się później... Podczas jednego pięknego eventu, który niektórzy z was powinni jeszcze pamiętać... Aha zapomniałem dodać, że w międzyczasie miałem przymusową 2tygodniową przerwę, ponieważ net mi padł, ale wróćmy do opowiadania. Ewent. Polegał na ulepszaniu pierścieni, jakie były wtedy dostępne u Barnesa w Werbin. Oczywiście jego oferta była bardzo skromna w porównaniu z obecną i można było ulepszyć tylko jeden z 9ciu dostępnych pierścieni.

Zadanie wydawało się nie być trudne – ot, trochę pieniędzy nazbierać kupić pierścieni i jeszcze trochę zapłacić za jego ulepszenie... Niby proste, jednak jak te pieniądze zarobić? Gdybym miał ten 40sty lvl to bym powybił trochę orków i coś niecoś by skapło... ale nie miałem... Ze zmiennym szczęściem czasami jednak udawało mi się zabić orka i tego się trzymałem...

Zacząłem szalenie ciężką i męczącą pracę, ścigając się z czasem, bo przecież event nie trwa wiecznie... Biegałem, więc w tą i z powrotem, zabijając 2-3 orki i zarabiając lub nie parę groszy. Padałem lub w porę zdążyłem na piechotę wrócić do Ithan, by tam się uleczyć, niemniej jednak to wszystko było mało i wydawało się już, że nie dam rady, jednak ktoś mi pomógł... CDN

AdiBielo

Zachęcam innych graczy, którzy chcą opowiedzieć swoją historię do kontaktu ze mną.

Eigen



Miłość Ulex i Ziutka – Historia prawdziwa

Jako że zamęt ostatnio wokół wesela pewnego zrobił się okrutny, postanowiłem słów kilka napisać, aby wam graczom pewne kwestie wyjaśnić i światła na temat owy rzucić nieco.

Wieczoru pewnego, dość dawno temu, bo wątpliwości mnie naszły czy ów wieczór lipcowy czy może wrześnieowy był, wraz z moją uroczą frendką Ulex, znudzeni nieco codzienną prowadziliśmy dysputę. Wtedy to właśnie urodził się pomysł, który przez kolejnych kilka tygodni wprowadzaliśmy w życie. Pojawił się na forum temat, w którym to słowa o gorącej miłości, która to nagle i niespodziewanie między nami wybuchła łąły się strumieniami. Każde wyznanie skrzętnie przemyślane, umieszczaliśmy na forum, po uprzedniej akceptacji na gg obu stron, aby przez nieuwagę naszej skrzętnie utkanej intrygi nie zepsuć. Oj, radośnie było na naszym komunikatorze, kiedy to pierwsi ukryci kochankowie słów cierpkich Ulex nie szczędzili, a im ostrzejsze były ich reakcje, tym większa radość gościła w naszych rozmowach. No ale po kilku wyznaniach temat przysychać począł, więc czym prędzej kolejny krok para nasza podjęła. Zapowiedź oto o rychle nadchodzącym ślubie zamieszczono. I znów uwagę naszą komentarze i reakcje mieszkańców przykuwały. A bywały różne jak sami dobrze pamiętacie. Zapowiedzi 3 aż, nie przez przypadek, czasu nam miały dać by dłużej gromadę naszą Margonemową trzymać w niepewności. Pojawiały się kolejno, kiedy wieści o poprzedniej słabły, a pytania od najbardziej dociekliwych spływały. Trwało to trochę i w końcu przyszedł czas, by datę wyznaczyć, a jako że najgłupsza datą na ślub wydawał się 1 listopada, tako też bez namysłu został wybrany. Gromady całe z życzeniami spieszyły, a i zapytań o zaproszenia mnóstwo się pojawiło. Wtedy to para nasza rozmyślała jak teraz wesele odwlec, by intrygi jeszcze nie kończyć. Planów było kilka, że o bójce przy ołtarzu wspomnę. Bójce poprzedzonej wielkimi wypominkami a zakończonej prawdziwą histeryczną kłótnią. Mieliliśmy nawet przygotowany zestaw barwnych opisowych epitetów które miały byc ostentacyjnie wygłaszane ku zdziwieniu zebranych gości. Była też opcja w której Ula mówi nie. Wybrany został chyba najprostszy, ot postanowiliśmy o ślubie zapomnieć, a w razie dociekliwych pytań, zwalić wszystko na teściową, że niby miotła jej wysiadła i nie miała jak na wesele dolecieć. Jako że pytań wielu nie było, a 1 listopad minął, wyglądało że sprawa przyschnie. Nic bardziej mylnego. Wszak zapomniałem że Ulex, która swą ciepłą osobowością ludzi do siebie przyciąga, gromadę cichych wielbicieli miała, a wieści o niedoszłym ślubie wlały radości i nadziei w ich serca niemało. I tak oto złośliwe pytania gracza jednego, nicku którego nie wymienię, bom wychowany dobrze, forum zalewać zaczęły. A co radości mi przyniosły, wszak wiedziałem, że Ulex odczuć mu dała, że to jego osoba przyczyną ślubu niedoszłego była.

I tak oto w skrócie wielkim dochodzimy do momentu, w którym słów kilka podsumowania napisać wypada. Sami ocenicie, ilu z was dało się wkręcić w nasz gorący związek. Są tacy, którzy połapali się szybko, że blefujemy ale są i tacy, którzy wiele starań poczynili by do ślubu nie doszło. Ci drudzy byli tacy pocieszni i to oni utwierdzali nas w przekonaniu, że warto to jeszcze pociągnąć. To oni również pokazali jak łatwo sterować ludźmi za pomocą naszego Margonemowego forum.

Napisałem tych kilka słów by uświadomić wam, że to co wyczytacie na forum i czacie to mogą być wymyślone dla różnych celów rzeczy, które z rzeczywistością mają tyle wspólnego co ufoludki, które przy lądowaniu widział Andrzej L. z klubu Samotna Brona☺. Dlatego miejcie dystans do tego co czytacie i nie dajcie się zbyt łatwo prowokować. Pamiętajcie, że Margonem to kraina w której macie dobrze się bawić i tego wszystkim graczom serdecznie życzę. Nawet Tobie graczku, który z taką dumą oznajmiłeś, że to ty właśnie dzięki swej wszechwiedzy i wszechumiejętności potrafiłeś rozbić tak wspaniały związek.



I niech puentą będą słowa dobrze znanego Obywatela IV RP – „i nikt nie wmówi nam że białe jest białe a czarne jest czarne”

Ziutek



Orczy wóz

Opowiadanie przysłane przez Sharka. Zgodnie z naszą misją prezentowania opowiadań graczy w magazynie umieszczam je. Zachęcam innych do pisania. *Eigen*

* * *

Każdego ranka wolnego weekendu wybieram się na grzyby. Raz nazbierałem kozaków rozbójników, raz rozdymki purpurowe- te najbardziej lubię. Trafiały mi się nawet ponuraki wymiotne, (nazwa wskazuje, co potem robiłem :)) albo nawet muchomory czerwone (czasami są odcienia purpurowego więc je zbieram myśląc, że to rozdymki), lecz te oddzielałem w domu.

Pewnego jesiennego ranka, gdy zaszedłem głęboko w las, ujrzałem zepsuty wóz. Pod kołami leżał duży głaz, to od niego zepsuł się wóz. Zajrzałem do wnętrza, a tam leżały... kilkadziesiąt sztabek i bryłek złota... (w sumie to nic dziwnego bo osoba ta najprawdopodobniej wędrowała z Werbin - miasta kopalń, a więc bryłki to nic dziwnego, ale nigdy w takich ilościach). Leżało tam także kilka strzępów papieru. Wziąłem więc kilka sztabek oraz grudek złota i się oddaliłem.

Jednakże zaraz się wróciłem i obejrzałem ziemię dookoła wozu, ale nie widziałem nigdzie śladów walki. Koła nie były pokryte rdzą, a więc jeszcze to się działo wczoraj, gdyż koła zapadły się trochę w gęstym mule, a przedwczoraj w nocy padał deszcz, a więc koła byłyby w rdzy, a koła były czyste. No może trochę na dole brudne, ale to było raczej od mułu... Znów zajrzałem do wozu i zabrałem kartki nie wychodząc z wozu. Popatrzałem na ścianę koło woźnicy. „Tak jak myślałem”- stwierdziłem. Ściana za woźnicą była podwójna. Z przodu wrzucało się bryłki złota, a one lądowały w tajnej komorze. Później materiał znów zapinano z siedzeniem dla woźnicy i nikt nic nie wiedział. A sztabki... - były pomalowane, aby któryś z bandytów wziął oszlifowane i pomalowane na złoto, niczego nie warte kamienie, a wartościowe bryłki zostawił być może pozostawionemu przy życiu woźnicy. Niestety, podczas nagłego podskoku na kamieniu, a potem opadowi (koło zostało zgniecione) sztabki poskoczyły i uderzyły w wewnętrzną ścianę za woźnicą, dziurawiąc ją. Później bryłki i sztabki zmieszały się. Cóż za pech, bo być może niektóre sztabki były prawdziwe... „Ale trzeba się cieszyć z tego, co mam”- uważam.

Teraz już wszystko wiedziałem. Ów rozbity wóz należał najprawdopodobniej do handlarza, który wiózł bryłki do Mythar (działo się to na drodze z Werbin do Mythar stąd ten wniosek) do swego rodzinnego domu. Natrafił na kamień wóz się zepsuł, a on wziął tyle złota ile mógł i doszedł do domu (o ile doszedł) i tam się smuci, że ma tylko kawałek całego bogactwa. Chociaż być może cieszy, że ma przynajmniej ma trochę złota. Lepiej nie myśleć o tym, że mógł nie dojść... Podobno po drodze grasują orki, a po nich można różnych rzeczy się spodziewać. Brrrr – zimno się robi na myśl o tych plugawych stworzeniach, które wyprawiają różne rzeczy.

W domu, gdy już wróciłem przeczytałem list złożony z kawałków, a brzmiał on mniej więcej tak:

*Jeżeli jesteś bardzo zuchwały
Lecz (zamazane słowa) śmiały.
To chodź do naszych (kleks) osad
A my zamian (wielki kleks)
(nadal wielki kleks)
(nie rozczytane słowa)
więc weź ze sobą zbroję, tarczę,
miecz i zajdź pod naszą karczmę.
A my cię z chęcią ugościmy
(urwana kartka) puścimy...*



Tekst był mocno zamazany a później brakowało kawałka kartki, lecz ostatnie słowa brzmiały tak:

*...coś ty wtedy zrobisz, a my wiemy co
na pewno użyjesz (zamazane słowo)
a my wam oddamy za to
to samo co na wojnie w lato.*

Niezbyt to rozumiałem, jednakże wiedziałem, o co chodziło z latem i wojną, gdyż byłem żołnierzem, a w lato walczyłem pod sztandarem Werbin. Niestety (powiadam niestety, gdyż przyniosło to śmierć wielu walecznym wojownikom), zabiliśmy głównego komendanta orków, a one w zemście zniszczyły wielkie opactwo!!! Nikt nie wie, po co szły taki wielki kawał drogi, lecz ja uważam, że skonsultowały się z innymi orkami z nawiedzonego jaru i razem z nimi zniszczyły najpiękniejsze miasto na całym świecie margonem. Eh... ale tak to już jest, że wojny niszczą to, co najpiękniejsze. Jednakże wrócę do rzeczywistości.

Następnego ranka poszedłem do mego dowódcy, a on mówi:

-Skoro już chcesz iść do orków, to przynajmniej przyjmij te heroiczne oraz legendarne uzbrojenie, bo te orki cię zasiekają...

-Mam już tarcze, jednakże nie heroiczne, bądź legendarne, a więc przyjmę je z wielką czcią. Bardzo za te wszystkie rzeczy dziękuję.

-Nie ma za co dziękować, gdyż mam ich wiele, wiele więcej, jednakże nie uniósł byś ich-bez urazy.

-Dziękuję, proszę jeszcze o jedno, jeśli można...

-Oczywiście wal śmiało!

-Czy mógłbym zwolnić również mego kolegę Laniego??

-Oczywiście.

-Bardzo dziękuję jest pan najlepszym dowódcą, jakiego znam.

-Powodzenia w polowaniu, sławie i bogactwie.

-Dziękuję. Proszę także, aby po 10dniach szukano mnie, dobrze?

-Idź już. Ja będę cię szukał bardzo gorliwie, gdyż jesteś najlepszym wojem w moim legionie.

-Za wszystko po raz kolejny dziękuję!

I poszedłem tak jak mnie prosił dowódca. Ów Lani naprawdę był na równi ze mną wojownikiem, a także moim przyjacielem. Idąc gadaliśmy, aby było nam raźniej, gdyż myśląc o orkach robiło nam się niedobrze. Doszliśmy do wozu...

Poprawiliśmy zbroje, naładowaliśmy strzelby i poszliśmy śladem handlarza. Nagle za drzew wypadła chmara orków. Zdażyłem jedynie wrzasnąć „poddajemy się” i rzucić broń. Z ich mowy zrozumiałem jedynie to, że była to zasadzka, a bryłki złota, chociaż prawdziwe, jednakże przeklęte (dla orków wszystko, co ludzkie przeklęte). Związali nas, przywiązali do gałęzi i nieśli w poziomie do swych grot...

Shark



Konkursy

Oto wyniki konkursu ogłoszonego w poprzednim numerze. Prac nie publikujemy, bo jaki sens miałyby robienie potem questa? ;)

Jednak możecie być pewni, że wygrały najlepsze prace. Przez najlepsze rozumiem takie, które były ciekawe, a zarazem mi, jako MG, uda się je zrobić. Niektóre Wasze pomysły mogłyby chyba zrealizować profesjonalny questmaker w superprodukcji jakiejś :P

Oto lista nagrodzonych:

Ichishi – unikat

Granis – unikat

Skywillow – heroiczny

Za udział (bardzo liczny, przyszło około 40 prac, stąd więcej nagród niż przewidywałem) serdecznie dziękuję.

Jednocześnie ogłaszam nowy konkurs. A właściwie dwa konkursy.

Jako, że w przyszłym numerze pojawi się oficjalny komiks Margonem, pomyślałem, że może gracze chcieliby spróbować swych sił w rysowaniu. Komiks musi być związany z grą i posiadać od 5-8 okienek. Nagrodą będzie item heroiczny.

I drugi konkurs. Opowiadanie na dowolny temat, niekoniecznie związane z Margonem. Teraz jednak praca musi zawierać od 2 do 3 stron A4, czcionka Time New Roman 12. Nagrodą również będzie item heroiczny. Oceniane są inwencja i poprawność!

Eigen



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)*

*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 łamania praw autorskich.*

