



FAERUN

Koło miłośników fantasy
i fantastyki
przy
Gimnazjum nr 2
im. Jana Pawła II
w Chorzowie



Nr 2 07/08 (2)

W NUMERZE:



Witajcie podróżnicy!

Jak co roku nadszedł grudzień. Za oknem biało, a w domu przygotowania do świąt. W tym tak wyjątkowym okresie chcielibyśmy przekazać Wam słowa Pana Kunstmana:

„Pamiętaj,

będą ludzie smutni, opuszczeni, niepotrzebni nikomu

- nikt z nimi słowa nie zamieni,

nie zaprosi do swojego domu...

Więc weź do ręki biały opłatek

i choćbyś nawet nie miał go z kim dzielić

życz szczęścia całemu światu

niech się wszystkie serca rozweselą...”

*My również życzymy Wam
zdrowych, pogodnych Świąt Bożego Narodzenia oraz pomyślności
w Nowym Roku*

Wielka Rada Faerun

czyli:

*Bazyl, Leus, Kawiorek,
Tonnerre, Flay, Kanius,
Shadow, Smi i Nitael*

Gildia Literatury



Znani i mniej znani

Ursula Le Guin



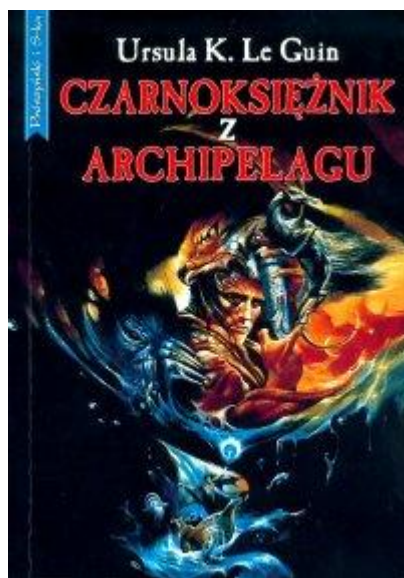
Ursula Le Guin urodziła się 21 października 1929 r. w Berkeley w stanie California. Nazwisko Le Guin nosi po mężu, jej rodzowym nazwiskiem jest Kroeber. Urszula dorastała w domu o ciekawych tradycjach intelektualnych. Ojciec był profesorem antropologii, matka zaś autorką książek dla dzieci. Klimat takiego środowiska rodzinnego nie mógł przejść bez echa w późniejszej twórczości pisarki.

Rodzice pisarki poznali się na wydziale antropologii uniwersytetu w Berkley. Wspólnie zajmowali się badaniem obyczajów Indian kalifornijskich, a ich praca, atmosfera domu, w którym rozmawiano o eksterminacji rodzimych mieszkańców Ameryki, nie mogły nie wywrzeć wpływu na sposób myślenia i wrażliwość dziewczynki. To właśnie środowisko rodzinne i „światowe” problemy poruszane w zaciszu domowym wpłynęły na szczególne zainteresowania pisarki i późniejszą tematykę jej utworów. Jednak nie tylko najbliższa rodzina miała wpływ na zainteresowania twórcze późniejszej pisarki, ale także i dalsza. Mało kto wie, że ta słynna amerykańska pisarka posiada polskie korzenie. Bardziej dociekliwi badacze historii rodziny pisarki wykryli, że jej prababką była Polka - Paulina Kraków z domu Radziejowska, postać wielce zasłużona dla rozwoju polskiego feminizmu. Zapamiętana jako redaktorka pierwszego nad Wisłą pismo dla pań: *Pierwiosnek*. To właśnie jeden z synów pani Pauliny – Ludwik Stanisław Kraków - wemigrował po powstaniu styczniowym do Stanów Zjednoczonych, gdzie założył rodzinę i doczekał się wnuczki - Theodory Kroeber – matki Ursuli.

Jego prawnuczka Ursula, jak wyznała w jednym z wywiadów, zakochała się w Polsce, kiedy miała 16 lat. Zainteresowała się wtedy polską historią i literaturą, a w zestawie jej lektur znalazł się m.in. *Pan Tadeusz*. Jednak nauka Ursuli nie oparła się tylko na poznawaniu historii rdzennych Amerykanów i kultury europejskich przodków. Urszula ukończyła studia na uczelni w Radcliffe i na Uniwersytecie Columbia, na wydziale nauk humanistycznych. Studiowała również w Paryżu, gdzie wyjechała jako stypendystka Fundacji Fulbrighta. Wkrótce sama zaczęła nauczać. Lista uczelni, z którymi współpracowała wykładając literaturę fantastyczną lub prowadząc warsztaty twórczego pisania jest olbrzymia i obejmuje ośrodki akademickie trzech kontynentów: Ameryki Północnej, Europy i Australii.

Obecnie Ursula Le Guin jest znaną i przede wszystkim lubianą autorką książek o tematyce fantastycznej. Ma na swoim koncie blisko 20 powieści i liczne opowiadania wydane w dziewięciu zbiorach autorskich. Wiele z jej krótkich form narracyjnych zostało opublikowanych w prasie m. in.: *The New Yorker*, *Omni*, *Redbook*, *Fantasy and Science Fiction*, *Fantastic*, *Amazing* i wiele innych oraz w licznych antologiach opowiadań fantastycznych. Pisarka wydała również 6 zbiorów poezji, kilkanaście książek dla dzieci, dwa tomy tłumaczeń (m.in. przekładała na angielski wiersze Rilkego). W wielu czasopismach ukazały się także jej teksty krytycznoliterackie poświęcone przede wszystkim ulubionej literaturze fantastycznej. Swoje eseje zebrała w kilku solidnych tomach. Zaangażowała się także w pisanie scenariuszy filmowych.

Autor: Nitael



Ziemiomorze

Pieśń o stworzeniu Éa

*„Tylko w milczeniu słowo,
tylko w ciemności światło,
tylko w umieraniu życie:
na pustym niebie jasny jest lot sokoła”*

Ziemiomorze to cykl stworzony przez światową damę literatury fantasty Ursule K. Le Guin. Przyjmuje się, że cykl ten złożony jest z czterech tomów : *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, *Grobowce Atuanu*, *Najdalszy brzeg*, *Tehanu*. Jednak do swojego czteroksięgu Ursula dopisała jeszcze 2 inne tomy: *Opowieści z Ziemiomorza* i *Inny wiatr*. *Opowieści...* nie są jednak kontynuacją wcześniejszej trylogii, a jej uzupełnieniem, często więc tom ten nie jest wliczany do cyklu, a *Inny wiatr* został uznany za oficjalny, 5 i ostatni tom cyklu. Jednak tak naprawdę kolejność ukazywania się tomów, nie do końca odpowiada chronologii zdarzeń w nich zawartych. Najwygodniej dla czytelnika jest umiejscowić *Opowieści* w środku cyklu i czytać w takiej kolejności: *Czarnoksiężnik z Archipelagu*, *Grobowce Atuanu*, *Najdalszy brzeg*, *Opowieści z Ziemiomorza*, *Tehanu*, *Inny wiatr*. W *Tehanu* kończą się pewne wątki zaczęte w *Czarnoksiężniku z Archipelagu*.

Wróćmy jednak do początku do *Czarnoksiężnika z Archipelagu*. - Ursula K. Le Guin zabiera nas do Ziemiomorza - krainy oblanej morzami i o licznych wyspach rozproszonych po wszystkich stronach świata. W tej właśnie krainie każda żywa istota, każdy przedmiot, posiadają swe prawdziwe imię, którego znajomość daje całkowitą władzę nad życiem jego właściciela.

Wyspa Gont - samotna góra wznosząca swój wierzchołek o milę ponad poziomem umęczonego przez sztorm Morza Północno-Wschodniego, jest krainą sławną z czarnoksiężników. Tam właśnie urodził się i dorastał Duny syn wiejskiego kowala. Ojciec Duny'emu nie mógł ofiarować tego, czego dziecko potrzebuje najbardziej – miłości, albowiem, jego zdaniem, zadanie to ciąży głównie na matce, a matka chłopca zmarła zanim ten ukończył rok. Pierwszy raz magiczne zdolności chłopca ujawniły się, gdy powtórzył usłyszaną u ciotki – wiejskiej czarownicy, formułkę, za sprawą, której pasące się pod jego opieką kozy, przylgnęły do niego doprowadzając go do płaczu. Od tego incydentu czarownica zaczęła przekazywać mu całą swoją wiedzę.



Jednak pewnego dnia na Gond napadli Kargowie - dzicy mieszkańcy Rubieży „rozmiłowani w widoku krwi i swądzie płonących miast”, z postanowieniem splądrowania i ograbienia tego miejsca. Mieszkańcy Dziesięciu Olch nie byli wojownikami, nie przygotowani do ataku tak silnego wroga próbowali bronić się wykutymi pośpiesznie mieczami i grabiami, ale to nie przynosiło rezultatów. Wtedy wiosce z pomocą przyszedł Duny wyczarowując magiczną mgłę i w ten sposób zmylając napastnika. Jednak w ten sposób nadużył swej mocy, stał się posępny i niemy. Ciotka chłopaka nie potrafiła mu pomóc. Dziwnym trafem wtedy na wyspie pojawił się Ogion – czarnoksiężnik, który niegdyś powstrzymał trzęsienie ziemi. Mag uleczył chłopca, po czym nadał mu imię – Ged i widząc w nim potencjał zabrał do swego domu gdzie Duny miał pobierać nauki.

Ged, zwany przez innych Krogulcem, był uczniem niecierpliwym. Pragnął mocy i chciał osiągnąć swój cel jak najszybciej. Nie odpowiadało mu to, że Ogion nauczał go powoli, bez pośpiechu. Ogion chciał, aby Ged poznawał i obserwował świat i w ten sposób zdobywał wiedzę i moc. Niestety cierpliwość nie była mocną stroną Geda. Pewnego dnia jego młodzieńcza niecierpliwość omal nie zaprowadziła go do uwolnienia cienia. Tego dnia jego mistrz kazał mu wybrać czy chce zostać z nim na Re Albi czy jechać na wyspę mędrców – Roke, gdzie wstąpi do szkoły magów i pozna wszystkie wysokie kunszty. Ged wybrał Roke. Już następnego dnia popłynął ku tej wyspie na statku o nazwie „Cień”.

Na Roke Krogulec poznał smak prawdziwej przyjaźni. Był dobrym uczniem, wręcz chłonał wiedzę. Niestety jego pycha i młodzieńiec imieniem Jasper sprawili, że uwolnił cień. Od tego momentu ściągnął na siebie klątwę. Jedynym celem Cienia będzie bowiem dopadnięcie Geda, aby przez jego moc i ciało szerzyć spustoszenie... Uwolnienie Cienia odegra również kluczową rolę w historii i polityce całego Ziemiomorza - ale o tym dowiedzie się z książek, do których naprawdę gorąco zachęcam. Jest to niesamowita historia pokazująca jak pycha i lekkomyślność może doprowadzić do tragedii, a prawdziwa przyjaźń pokonać nawet demona.

Autor: Tonnerre

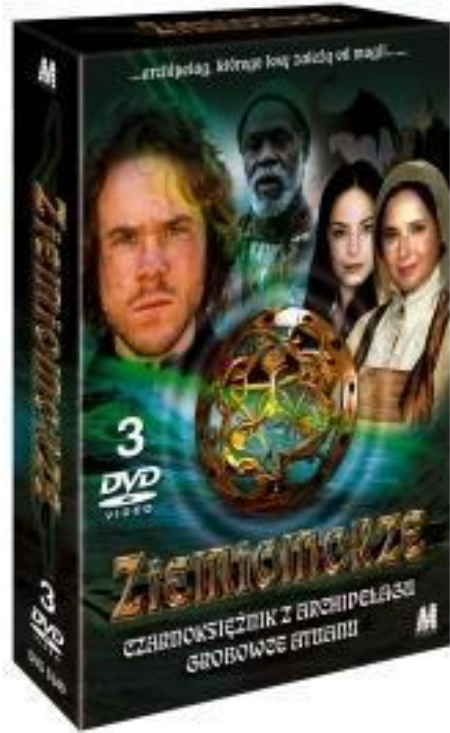


Gildia Kinomanów



Ze szklanego ekranu

Ziemiomorze



(2004; wersja TV)

Reż. Robert Lieberman

Obsada główna: Kristin Kreuk, Shawn Ashmore,

John Tench, Isabella Rossellini

Ekranizacja dwóch pierwszych tomów pięcioksięgu Ursuli Le Guin: *Czarnoksiężnik z archipelagu* oraz *Grobowce Atuanu*.

Film jako sam w sobie zapewne jest w stanie wzbudzić mieszane uczucia. Mówi on o młodzieńcu, którego przeznaczeniem ma być zostanie największym czarnoksiężnikiem oraz scalenie z dawną rozdzielonego „amuletu pokoju”. Jednak, mimo, iż cel jest szczytny, to główną cechą czarnoksiężnika ma być zły charakter, co jest dosyć kontrowersyjnym rozwiązaniem - zły

czarnoksiężnik walczy w sprawie dobra?

Podróż Geda zaczyna się w momencie gdy ten ratuje wioskę i oczywiście tak jak w książce, poprzez dom Ogiona wiezie go, aż do Rocke, gdzie Ged przez własną nierozwagę uwalnia jednego z Bezimiennych ściągnając tym samym na siebie przekleństwo. Film jest dobrze zrobiony, aczkolwiek ma pewne drobne braki. Obie części, zarówno *Czarnoksiężnik z Archipelagu* jak i *Grobowce Atuanu* już od samego początku pozwalają nam utożsamić się z głównym bohaterem. Ukazują kształtowanie się młodego mężczyzny z chłopca oraz codzienną walkę z samym sobą, by przeciwstawić się okrutnej świadomości śmierci. Główny bohater książki, a co za tym idzie i naszego filmu, podobnie zresztą jak i my, mierzy się z przeciwnościami losu, pragnie zrealizować swe marzenia, a przede wszystkim z całych sił dąży by je osiągnąć. Co najważniejsze nie stanowi on również schematu super bohatera jakiego tak doskonale znamy z komiksów serii Superman czy Barman. Gede oprócz bohaterstwa danego przez moc jaką posiada, kierują również i normalne ludzkie uczucia takie jak np. strach... Ged boi się i okazuje to w naturalny sposób.

W ekranizacji Roberta Liebermana rolę Geda-Krogulca odtworzył Shawn Ashmore znany m. in. z omawianych w poprzednim numerze *X-Menów*. Jednak to nie jedyna gwiazda wśród obsady. Możemy również nacieszyć swe oczy takimi znakomitościami jak: Kristin Kreuk (*Tajemnice Smallville*) jako Tenar; Danny'ego

Glovera (*Zabójcza broń*) w roli mentora Geda – Ogiona, a także Isabellę Rossellini, jako Thar - Najwyższą Kapłankę.

Niestety prócz świetnej fabuły (stworzonej jakby nie było przez Ursulę Le Guin, nie zapominajmy, że jest to ekranizacja książki) oraz gwiazdorskiej obsady, film nie ma już zbyt wielu atutów. Kompletnie nie może pochwalić się efektami specjalnymi. Według mnie te ostatnie są godne pożałowania. Sceny takie jak na przykład: rozmowa ze smokiem Ogionem, czy uwolnienie Bezimiennych - bez wątpienia powinno poddać się dogłębnemu doszlifowaniu. Pomijając ten drobny fakt, film nie posiada więcej skaz, dlatego też bez większych wątpiwości mogę go polecić, gdyż bez wątpienia jest godny obejrzenia.

Autor: Flay

Gildia Komiksu



Witajcie!

Od tego numeru proponujemy Wam nowy dział, w którym będziemy omawiać, proponować, przedstawiać pozycje komiksowe o tematyce fantastycznej.

Jednak naszym życzeniem jest zamieścić w tym miejscu

WŁASNY KOMIKS.

I tak narodził się pomysł na

KONKURS!

Jeśli macie ciekawy pomysł na komiks, lecz brak wam umiejętności, aby go narysować przyslijcie scenariusze na adres:

Gimnazjum nr2

Biblioteka szkolna

ul. Sportowa 4

41-506 Chorzów Batory

lub e-mail: uziel5@poczta.onet.pl

z dopiskiem: KOMIKS

Najciekawsze komiksy zostaną narysowane przez Smi i zamieszczone w tym dziale.

Pros o krótkie komiksy i przemyślane pomysły.

ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU!!!

Wielka Rada Farerum

Thorgal



Komiksem, o którym będzie mowa w tym numerze jest świetnie napisany przez Jeana Van Hamme i jeszcze lepiej narysowany przez Grzegorza Rosińskiego - **Thorgal**. Pomysł na Thorgala narodził się w ich głowach w 1976 roku, a pierwszy komiks został wydany w 1980 i od tamtego czasu ukazuje się on nieprzerwanie. Powstało 29 odcinków I serii, począwszy od 30 odcinka rozpoczyna się II seria mówiąca już nie o Thorgalu, ale o jego synie.

Warto wspomnieć przynajmniej trochę o autorach Thorgala nim zacznę przybliżać wam jego fabułę. A więc Jean Van Hamme urodził się 16 stycznia 1939 roku w Brukseli. Ukończył Akademię Ekonomiczną, lecz szybko znudziło go zajmowanie się bilansami księgowymi. O wiele bardziej wolał wymyślać scenariusze do komiksów. Jego zamiłowanie do tego zajęcia zaowocowało zdobyciem ponad 40 nagród, w tym nagrodą Saint-Michel za najlepszy scenariusz.

Grzegorz Rosiński urodził się 3 sierpnia 1941 roku w Polsce. Ukończył Akademię Sztuk Pięknych i zajął się projektowaniem okładek płytowych i książek dla dzieci. Lecz podobnie jak Van Hamme zainteresował się komiksem i w końcu w 1976 roku spotkał się z nim i zapoczątkowali razem serię przygód Thorgala. Rosiński także zdobył nagrodę Saint-Michel, za najlepszy realistyczny komiks.

Teraz opowiem wam coś o fabule tego komiksu. Cała seria rozpoczyna się w krainie Wikingów, która nosi nazwę Northland. Stu dwudziestu wojowników wypływa w morze mając nadzieję na przygody. Lecz pozostaje zaledwie piętnastu. Podczas wyprawy ani razu nie natknęli się na żadną ziemię. Wielu z nich poumierało a mgła, która unosiła się nad wodą, uniemożliwiła im orientację. Utracili już nadzieję na powrót do swoich rodzin i domów. Winę za to zrzucają na Leifa Haraldsona, ich przywódcę. Ich kapłan wpada na pomysł, aby złożyć go w ofierze bogowi mórz Aegirowi. W zamian za ludzką ofiarę bóg miałby pokazać im drogę do Northlandu. Lecz w ostatniej chwili przed zabiciem Leifa na horyzoncie pokazuje się jasny żółty punkt rozjaśniający niebo. Wszyscy biorą to za znak od Aegira, szybko dobywają wiosel i wykorzystując całą swą energię, pokonując kolejne fale w drodze do światła. Postanawiają, że nie mogą zabić Leifa, bo bóg tego nie chce. Nagle wypływają z mgły i uświadamiają sobie, że są w miłej i dobrze im znanej zatoce Northlandu. Szukają źródła tajemniczego światła, które wskazało im drogę. I odkrywają, że na brzegu zablokowała się dziwna tratwa. Szybko podpływają tam, wychodzą ze statku i podchodzą do małego nieznanego im pojazdu. Słyszą dźwięk przypominający krzyk noworodka, zauważają, że jest tam wąż i otwierają go. A Leif wyjmuje z środka dziecko, które nazywa **Thorgal Aegirsson**. Aegirsson późniejszych opowieściach okazuje się, że Thorgal jest Dzieckiem Gwiazd, że przybył z nieba i jest potomkiem Gwiezdnego Ludu. W całej rewii stare legendy wikingów krzyżują się z wątkiem nowoczesnego świata. Dokładniej dowiecie się tego tylko po przeczytaniu komiksów, które można kupić na stronie www.merlin.pl.

POLECAM!!!

Autor: Smi

Gildia RPG

Bez prądu



W dzisiejszym numerze przybliżymy postacie - graczy czyli **Bochaterów Głównych**. Gracz może wcielić się w jedną z dowolnych kombinacji siedmiu ras i jedenastu klas. Rasy to: Ludzie, Elfy, Gnomy, Krasnoludy, Niziołki, Półelfy i Półorkowie.

Klasy - Barbarzyńca, Bard, Czarodziej, Druid, Kapłan, Łotrzyk, Mnich, Paladyn, Tropiciel, Wojownik i Zaklinacz. Jeśli Mistrz Podziemia wykaże troszkę wysiłku może stworzyć własne rasy lub klasy.

Niektóre rasy mają swoje ulubione klasy jak np. Krasnolud - Wojownik, Elf - Czarodziej, Gnom - Bard, Półork - Barbarzyńca, Niziołek - Łotrzyk; Ludzie i Półelfy nie mają swoich ulubionych klas, ale np. Paladynem może zostać tylko i wyłącznie Człowiek.

Istnieją również klasy prestiżowe np. Skrytobójca, Tancerz Cienia, Arcymag, Krasnoludzki obrońca, ale to jest już wyższa szkoła jazdy więc na razie to sobie подарujemy, a skupimy się na tym co mogą robić poszczególne klasy.

Barbarzyńca jest stworzony do walki w zwarciu i to w pierwszym szeregu brak zbyt dużej inteligencji nie skłania go zbyt myśleć o konsekwencjach rozpoczęcia takiej walki.

Bard jest postacią uniwersalną, ale najlepiej idzie mu zbieranie informacji.

Czarodziej niezbyt skuteczny w zwarciu rzuca czary na dystans.

Druid jest klasą, która jest najbardziej zżyta z przyrodą, najczęściej podróżuje z nim jego zwierzęcy towarzysz.

Kapłan jest głównym uzdrowiaczem drużyny, jest też dobry w zwarciu.

Łotrzyk nigdy nie powinien stanąć do otwartej walki może on jednak wyprowadzać podstępne ataki oraz wykrywać i unieszkodliwiać mechanizmy lub pułapki, poza tym jest niezbędny drużynie, gdy ta ma kłopoty finansowe.

Mnich całe swoje życie dąży do tego by zadawać jak największe obrażenia gołymi pięściami, nie posługuje się bronią białą zbyt często.

Paladyn to wojownik światłości, który przemierza świat w poszukiwaniu złych istot i zabijaniu ich, jest świetnym wojownikiem.

Tropiciel jest niezawodny w dzicy, przemierza ją wraz ze swoim zwierzęcym towarzyszem, na terenach naturalnych czuje się najlepiej, niezależnie czy jest opiekunem zagajnika czy krwawym myśliwym jest doskonały w walce w zwarciu i na dystans.

Wojownik jest prawie tak samo dobry jak tropiciel, w walce w zwarciu, ale jest obdarzony większą inteligencją. Poza tym wojownicy zazwyczaj są postaciami silnymi - niezbędne do przenoszenia łupów, które można spieniężyć.

Zaklinacz jak czarodziej rzuca czary, lecz zaklinacze mają magię we krwi. Sami tłumaczą to faktem, że w ich żyłach na pewno musi płynąć krew smoków.

Każda dowolna kombinacja tych klas i ras jest dobra. Lecz pozostawajcie przy zdrowych zmysłach i stawiajcie na realizm (podstawa dobrej rozgrywki) - Półork jako skradający się do strażnika Łotrzyk to raczej niezbyt dobra połączenie lub Niziołek jako silny, walczący toporem Wojownik (zresztą Niziołek według zasad nie może walczyć toporami; czemu się wcale nie dziwię, dobry topór jest większy niż Niziołek).

Postacie podczas rozgrywki cały czas się rozwijają. Z każdym kolejnym

poziomem stają się silniejsze i mają większe możliwości. W *Podręczniku Gracza* parametry postaci są opisane do poziomu dwudziestego. Lecz tak naprawdę nie istnieje granica, której nie można przekroczyć, więc poziom postaci może być nieskończenie wielki (no może bez przesady). Jednak należy pamiętać, że im większy poziom postaci, tym trudniejsza przygoda i silniejsi przeciwnicy.

Moim zdaniem, jako często podczas rozgrywek występującego jako MP, standardowa drużyna powinna się składać z czterech postaci: kapłana, łotrzyka, czarodzieja i wojownika. Lecz jest to tylko moje skromne zdanie i nikt nie musi się z nim zgadzać. Każdy może mieć inne kryteria np. ktoś stawia na jak najszybsze rozłożenie przeciwnika i stworzy drużynę składającą się z pięciu barbarzyńców. Proszę bardzo, lecz brak magii i możliwości rozbijania pułapek, na pewno będzie kępowało ruchy drużyny. Postacie posiadają również rozmaite umiejętności jak np. skakanie, pływanie, skradanie, przeszukiwanie, otwieranie zamków i wiele innych. Dzięki nim wiele przygód stanie się jeszcze ciekawszych. Postacie mogą też zwiększyć swoją moc i umiejętności dzięki przedmiotom. Np. kupując coraz lepszą broń postać zadaje coraz większe obrażenia; zyskując lepszy pancerz postać dostaje mniej ran; zdobywając magiczny naszyjnik Morskiego Chodu – może chodzić po wodzie – Rybiego Oddechu – oddychać pod wodą itd., itd. . Istnieją też przedmioty - specjalne artefakty, które są obdarzone niezwykłymi mocami. Takie przedmioty mogą być obdarzone inteligencją i być towarzyszem dla swojego posiadacza. Lecz są one bardzo drogie lub bardzo trudno je znaleźć, bo przecież to coś SPECJALNEGO nie może tak sobie po prostu leżeć na ziemi.

Przed graczami stoi też dużo niebezpieczeństw i to nie tylko od strony potworów. Niemile niespodzianki mogą na nas spaść również od strony nieprzyjaźnie nastawionych do nas postaci, magii oraz pułapek. Lecz im więcej postać przeszła i im więcej gracz gra, tym więcej w późniejszym czasie znajdzie sposobów na rozwiązywanie problemów i zagadek. Czyli podsumowując gracz może wszystko jeśli tylko nie niszczy to planów Mistrza Podziemi.

Autor: Leus

PC i Konsole

Fable The Lost Chapters



Siemka!

Dziś przedstawiam wam grę *Fable*, na którą PCetowcy czekali bardzo długo. Stworzono ją opierając się na wersji z Xboxa.

Grę stworzyła firma LionHead Studios, a wydawcą jest Microsoft Game Studios. Dystrybutorem na Polskę, oczywiście nasz kochany CD Projekt.

Pragnę wspomnieć też, iż gra jest obarczona limitem wiekowym - 16+, czyli – od 16 roku życia. Jednak myślę, że nikt się nie obrazi jeżeli młodszy gracze też się w nią zabawią.

Obecna wersja komputerowa jest ulepszona o nowe zadania, lokacje, części fabuły, opcjonalne misje, zaklęcia, zbroje i bronie.

W *Fable* zostajemy wyrzuceni w świat Albionu. W Albionie wszystkie podejmowane decyzje mają wpływ na nasze umiejętności, wygląd i moralność, a nawet na otaczających nas ludzi i potwory. To my określamy życie naszego bohatera począwszy od lat dziecięcych przez dorosłość, aż do starości. I to od nas zależy czy nasz bohater będzie uczestnikiem legend czy raczej rzezimieszkiem wzbudzającym grozę. Tak czy siak – będzie znany.

Możemy także wybrać swoją ścieżkę moralności - zostając prawym obywatelem Albionu lub przejść na złą stronę (przypominają mi się *Gwiezdne Wojny*).

Podczas rozgrywki, bohater rozwija się pod względem umiejętności, ale także i wizualnie. Zmienia się fizycznie (dorasta), a nawet ma zmarszczki, które mogą być oznaką mądrości (lub starości). Mogą nam też zostać blizny po walkach, które wzbudzą respekt u innych bohaterów, jak również i mięśnie, które także nam wyrosną po wielu walkach. Wspomnę również, że nasze decyzje, świadome lub nie, mają wpływ, czy tego chcemy czy nie, na innych mieszkańców Albionu.

W grze skupiamy się na rozwijaniu 3 głównych zdolności: siły, umiejętności, woli. **Siła** jest najważniejszym atrybutem fizycznym, bez którego nie pomachamy sobie mieczem. Atrybut **umiejętności** odbija się na naszych zdolnościach walki na odległość. Jeżeli dobrze opanujemy umiejętność strzelania z łuku, wrogowie zastanowią się 2 razy zanim nas zaatakują. **Wola** wpływa na nasze zdolności magiczne. Gracz ma spory wybór szkół magicznych.

Muszę wspomnieć tu również o questach, które nie są nadto rozbudowane ale za ich wykonanie wzrasta nam sława, no i oczywiście, doświadczenie.

Należy także poświęcić kilka słów kwestii wyglądu bohatera, gdyż jest on istotny dla rozgrywki. Jeżeli wybierzemy złą stronę „mocy” to nasz wygląd zewnętrzny ulegnie znacznej zmianie. To samo dotyczy się dobrej strony. Jednak nasz wygląd jest istotny dla innych bohaterów. To od niego zależy jak będą nas postrzegali inni ludzie – kupcy, strażnicy, wieśniacy itd. A od wrażenia jakie na nich zrobimy zależą ceny, zdobycie informacji itd. Oczywiście za zabijanie niewinnych dostaniemy punkty złej reputacji i nasz wygląd się pogarsza, natomiast za udzieloną pomoc – reputacja wzrasta. Wyższa reputacja wpływa na to, że jesteśmy lubiani.

Na zakończenie wspomnę ze grając w *Fable* doświadczamy czegoś niezwykłego. Świat Albionu to niesamowite miejsce gdzie możliwości są praktycznie nieograniczone (no może ograniczone do wyobraźni twórców gry).

Gościwie polecam tę grę każdemu. Nawet ludziom dopiero wkraczającym w świat RPG. Pozdrowienia i przyjemnego grania życzy Bazyl.

Podsumowanie roku 2007

Ponieważ rok się kończy chciałbym również przedstawić krótkie podsumowanie byłego roku. Zaczniemy może od hitów oraz kitów na poszczególne platformy.

Pierwszy tradycyjnie będzie **PC**.

Co uważam za hit? - Oczywiście wspaniałą POLSKĄ produkcję na podstawie książki Andrzeja Sapkowskiego czyli *Wiedźmina!* Dlaczego? Chyba nie muszę tłumaczyć, ale jeśli chcecie to dobra. Przede wszystkim:

1. Wspaniała grafika oraz efekty
2. Polski producent - CD Projekt
3. Wspaniała wciągająca fabuła świetnie współgrająca z wątkami książkowymi.

A największy kit roku 2007?

Właściwie nie mam czego tutaj umieścić, większość gier jest dobrych, a tych słabszych nie warto nawet opisywać. Opisanie, dobre czy złe – to zawsze jakaś reklama, a te pozycje naprawdę na nią nie zasłużyły.

Kolejną prezentacją będzie sławna już konsolka Microsoftu czyli **XBox 360**.

Hit to zdecydowanie *HALO 3* które zachwyca po prostu wszystkim: grafiką, dźwiękami oraz fabułą, która jest zdecydowaną kontynuacją *HALO 2*.

Kit? To oczywiście *Destroy All Humans!* Gra jest po prostu denna. Według mnie jej zakup to prawdziwa strata gotówki. Zdecydowanie lepiej ją przeznaczyć na *HALO 3*.

Teraz czas na **Next-gen** czyli **PS3**.

Hit to *Resistance: Fall of Man*, znakomita strzelanka. Grałem w nią raz w Epik-u i muszę stwierdzić, że na pierwszy rzut oka jest naprawdę OK.

Kit? Tym razem to nie gra, a postawa słynnej firmy komputerowej względem swoich klientów. Mam namyśli firmę Sony. Jest jednym z potentatów komputerowych

i elektronicznych. Ma wykształconych fachowców, duży kapitał, dużą rzeszę ludzi, którzy chętnie kupują ich produkty i znakomitą konsolkę **PS3**, a mimo to popyt nie jest tak wysoki jak można było się tego spodziewać. Sony kompletnie olało kampanie reklamowa dla swojego produktu. A szkoda! Może w nowym roku 2008 nastanie jakaś zmiana. Możemy tylko liczyć że w 2008 roku Sony bardziej się przyłoży. Jest to winna swojej klienteli. Dotychczasowe postępowanie firmy raczej wskazuje na postawę, że mają tak dużo pieniędzy i wyrobioną markę, że reklama **PS3** jest zbędna. I tak wszyscy na nią, więc po co sprawę dodatkowo nagłaśniać. Nieładnie Sony, nieładnie! Cóż pracownicy Sony nie pomyśleli o ludziach, którzy mogli by wkroczyć w świat konsol kupując właśnie ich produkt.

A teraz czas na naszą, kochaną „czarnulkę” czyli **PS2**.

Tym razem nie zacznę od hitu lecz od krótkiego wstępu.

Na PS2 obecnie jest dość duży popyt. Co prawdaż już nie tak wielki jak wcześniej, ale jednak większy niż w przypadku innych starych konsol.

Może dlatego, że to jedna z lepszych tanich konsol dostępnych na rynku. Ludzi nie szokuje wydanie około 450zł na PS2, tak jak wydanie 1000zł na Xbox 360 lub więcej na PS3. Poza tym na tę konsolkę wciąż wychodzą znakomite nowe tytuły, choć i tak, tych starych wcale nie brakuje.

Dobra trochę się rozpisalem, a przecież trzeba wskazać hit ubiegłego roku. Jako hity warto wymienić 2 tytuły: *Black* oraz *Monster Hunter 2*. Oba tytuły królują w moim zbiorze gier i muszę przyznać, iż gwarantuję wam, że zapędzą was na kilkadziesiąt godzin przed telewizor.

O *Monster Hunter 2* przeczytać będziecie mogli w następnym wydaniu gazety, gdzie poświęcę jej nieco więcej czasu w *Gildii RPGi*.

Kit? Hm... trudno powiedzieć, ale coś trzeba wybrać. Na mój gust - padło na *Buzz* - Muzyczny Quiz. Jest to gra dla maksimum 4 osób, ale naprawdę, proszę państwa PS2, dla tej gry, to nie ta platforma! Ten tytuł pasuje raczej do Xboxa niż do PS2. Przynajmniej takie jest moje zdanie.

Na zakończenie powiem coś o sprzęcie. Jednak według tej kategorii, mogę wskazać tylko hit - to **FreeBird Wireless RF PAD Controler** do **PS2**. Jest to bezprzewodowy pad o zasięgu 10m i naddatek znakomicie wykonany. Leży w ręce tak dobrze jak oryginalne pady do **PS2**.

No to tyle mojego podsumowanie. Do zobaczenia w następnym numerze.

Autor: Bazyl

Więści



- 28 grudnia na ekrany kin wchodzi kontynuacja hybrydy dwóch słynnych produkcji SF o kosmitach, czyli *Obcy kontra Predator 2*. Podobnie jak w części pierwszej akcja filmu rozgrywa się w mało zaludnionej okolicy, gdzie dochodzi do walki i Predatorami. . Ludzie, chcąc przetrwać tę wojnę, muszą zapomnieć o dawnych animozjach i zjednoczyć swoje siły w walce z kosmicznymi drapieżnikami.
- 1 lutego (jeżeli się nic nie zmieni) przypada premiera *Projektu Monster*. Film ten ma ponoć być prawdziwą uczcią dla miłośników fantasy. Ma opowiadać o gigantycznych potworach. Jednego z nich twórcy nazywają „pasożytem”. Wśród filmowców, zajmujących się realizacją tej produkcji znajdują się takie nazwiska jak: Drew Goddard (twórca scenariusza serialu *Lost: Zagubieni*), Matt

Reeves (reżyser *Zagubionych*) i JJ Abrams (kierownik produkcji). Te nazwiska są chyba wystarczającą reklamą.

- 22 lutego zapowiedziano również premierę filmu *Koń wodny: Legenda głębin*. Jest to opowieść z pogranicza fantasy i baśni. Na pewno jest to film familijny, przeznaczony dla całej rodziny. Wątek został zaczerpnięty z e szkockiej legendy o chłopcu, który odnalazł jajo niewiadomego pochodzenia. Z czasem z jaja wykuło się pisklę, a gdy już było za duże, aby je ukrywać – zostało wypuszczone do jeziora Loch...
 - Również i na rynku książkowym pojawiają się nowe pozycje. M. in. ukarże się: luksusowe wydanie *Trylogii Husyckiej* Andrzeja Sapkowskiego; *Piąty Anioł* Bartosza Grykowskiego, no i oczywiście, długo oczekiwany, ostatni tom Harrego... - *Harry Potter i insygnia śmierci*.

Autor: Nitael

Karczma

W zimową noc do naszej karczmy zajrzała grupa mnichów i magów. Szukali wielkiego mędrca i mistrza. A więc by go rozpoznać zadali kilka zagadek. Oto one:



1. Lżejszy do puchu
Widoczny tylko w zimie
Lecz potężną siłę posiada
Nawet troll go nie zatrzyma
2. Otwiera drzwi wiodące w przyszłość
Zaczyna drogę do wieczności
Zakończy ład, a choćbyś szukał
nie znajdziesz jej w rzeczywistości
3. Nie można tego zobaczyć
ani dotknąć palcami,
nie można wyczuć węchem
ani usłyszeć uszami;
jest pod górami, jest nad gwiazdami,
pustej jaskini nie omija,
po nas zostanie,
było przed nami,
życie gasi, a śmiech zabija
4. Coś, przed czym w świecie nic nie
uciecze,
co gnie żelazo, przegryza miecze,
pożera ptaki, zwierzęta, ziele,
najtwardszy kamień na mąkę miele,
królów nie szczędzi, rozwała mury,
poniżej nawet najwyższe góry.
5. Korzeni nie widziało niczyje oko,
a przecież to coś sięga bardzo
wysoko,
od drzew wybujało wspanialej,
choć nie rośnie wcale.
6. W dalekich, południowych krainach, żył sobie pewien zamożny człowiek, którego los obdarował dwoma synami. Jak to się zawsze dzieje, mężczyzna postarzał się i czuł, że zbliża się jego koniec. Zawołał więc do siebie synów i oświadczył im, że nie może zdecydować, który z nich zostanie spadkobiercą. Rozstrzygnąć to miały zawody. Następnego dnia rano synowie mieli wyruszyć do Varrantu, miasta odległego o jakieś dwadzieścia mil. Syn, którego koń jako *ostatni* przybędzie na miejsce, odziedziczy majątek.
Gdy wstało słońce, obydwaj młodzieńcy gotowi byli do wyścigu. Ubrani w stroje podróżne dosiedli swoich najlepszych rumaków. Ojciec dał im swoje błogosławieństwo, życzył powodzenia i zawody rozpoczęły się. Każdy z synów robił co tylko mógł, by

pozostać w tyle, tymczasem zwierzęta stały się niespokojne, a słońce chyliło się już ku zachodowi. Przez cały dzień młodzieńcy przejechali niecałe sto kroków! Srodze zmartwieni, obydwaj bracia zatrzymali się w gospodzie. Tam przy winie rozważali swój problem. Każdy z nich miał już własny majątek, każdy prowadził interesy i musiał opiekować się rodziną. Zadanie, które wyznaczył im ojciec nie miało szans powodzenia. W pogoni za spadkiem, bracia naraziliby się na niebezpieczeństwo ugrzęźnięcia w piaskach pustyni, która rozciągała się pomiędzy ich miastem, a Varrantem. Mężczyźni opowiedzieli gospodarzowi o swoim dylemacie. Po chwili namysłu szynkarz dał im krótką radę, wypowiadając jedynie dwa słowa. Następnego dnia obydwaj bracia znów wyruszyli w stronę Varrantu, ale tym razem jechali najszybciej, jak potrafili.
Powiedźcie mi zatem, co poradził im gospodarz?

Zapraszamy do zabawy. Czekamy na Wasze odpowiedzi pod adresem:

*Gimnazjum nr 2
Biblioteka szkolna
ul. Sportowa nr 4
lub adresem e-mail:
uziel5@poczta.onet.pl
z dopiskiem KONKURS*

*Z poprawnych odpowiedzi wylosujemy oczywiście tego, który zasługuje na miano mędrca, no i oczywiście na NAGRODĘ!
Odpowiedzi prosimy nadsyłać do 5. 02. 2008.
Rozwiązanie ukarze się w nr 3.*

A oto rozwiązanie z poprzedniego numeru: SAPKOWSKI.

Autor: Shadow

Listy



W tym miejscu po raz kolejny zachęcamy Was do korespondencji z nami. Czekamy na Wasze pomysły, sugestie, oceny. Obiecujemy, że Wasze listy będą się pojawiać na łamach naszej gazety – właśnie w tym miejscu.

Listy przysyłajcie na adres redakcji, pojawiający się już kilkakrotnie w dzisiejszym numerze, a na kopercie (w przypadku poczty tradycyjnej) umieśćcie dopisek: LISTY, w przypadku poczty elektronicznej – niech właśnie taki będzie temat wiadomości. Niezmiernie ułatwi to nam pracę. Łatwiej będzie można posegregować listy, odpowiedzi konkursowe i pomysły na komiks.

Serdecznie zapraszamy do współpracy.

Wielka Rada Faerun

Redakcja:
Wielka Rada Faerun - Koło miłośników fantasy i fantastyki
mieszczące się w Gimnazjum nr 2 im. Jana Pawła II w Chorzowie
ul. Sportowa 4
41-506 Chorzów
e-mail: uziel5@poczta.onet.pl