

Czas Baridasu

Dzisiaj w internecie poruszamy do głębi opinie publiczną
zawetowaną odpowiada?
zobaczysz! zrobicie hamuje!

nr 3 (3)

2002.11.01

WSTĘPNIAK	1
AKTUALNOŚCI	1
ZA GRANICĄ	2
KOMPROMIS???	2
WSZ KONTRA BARIDAS	2
FELIETONY	2
RPG	2

Wstępniak

Witam w trzecim już numerze "Czasu Baridasu"! To był naprawdę pracowity tydzień, ale na szczęście podolałiśmy wszelkim przeciwnościom, pomimo goniącego nasz czasu.

Niestety ciągle na swojej drodze napotykamy liczne przeszkody, to problemy z serwerem, to pad komputera. W tym tygodniu niestety numer mocno okrojony, także przez złośliwość rzeczy martwych. Mamy jednak nadzieję iż wybaczycie nam te braki.

Jak zwykle skrót wiadomości znajdziecie w Aktualnościach, więc nie będę się już tutaj nad tym rozwodził.

Przejdźmy więc do zmian w samym serwisie. Ponieważ nie otrzymujemy od was niestety żadnych

listów postanowiliśmy uprościć ten proces wprowadzając system automatycznych komentarzy. System jest bardzo intuicyjny, na pewno spotkaliście się już z podobnymi, nie jest jednak pozbawiony pewnych drobnych błędów, które postaramy się usunąć jak najszybciej. Prosimy także o nie "bluzganie". Wszelkie wulgaryzmy będą usuwane. Co ciekawsze komentarze będą publikowane w następnym numerze w dziale Listy oraz do wydania PDF.

Cóż więcej dodać... Komentujcie!

Marcin Wiśniecki,
Redaktor Naczelny

Aktualności

Wyniki wyborów do sejmiku Księstwa Sarmacji przy frekwencji 44%:

1. Wojciech Zieliński, 9 głosów
2. Baron Tomasz Wachowicz, 5 głosów
3. Wieńczysław Wiensko, 4 głosy
4. Przemysław Rogowski, 2 głosy

Powstaje nowe państwo, Wirtualne Stany Zjednoczone, które na dobry początek kopiuje konstytucję Baridasu (patrz WSZ kontra Baridas).

Prezydent zapowiada zmiany w strukturze informatycznej kraju.

Powstaje kolejne v-państwo, Scholandia.

Chalandia kieruje do Baridasu prośbę o przeprowadzenie manewrów.

Parlament przyjmuje nowy kodeks karny oraz ustawę o szkolnictwie a także powołuje Kancelarie Prezydenta.

Powstaje Platforma Obywatelska w Dreamlandzie.

Na nadzwyczajnym posiedzeniu rządu odsuwana jest sprawa WSZ a także odrzucona prośba o manewry.

Marcin Wiśniecki

Za granicą

Kompromis???

Ostatnie wydarzenia na forum "Trybuny" są bardzo dziwne :0, chodzi mianowicie o porozumienie dotyczące tytułów naukowych i szlacheckich. Od około dwóch tygodni trwały próby ustalenia końcowej treści umowy. Kiedy wydawało się, że jest wszystko O.K., ktoś nagle zgłaszał poprawkę. Gdy uwzględniono tą poprawkę i już miano przejść do głosowania, ktoś znów zgłaszał kolejną poprawkę i tak przez dwa tygodnie. Wreszcie w ciężkich trudach zrodziła się ostateczna treść umowy, która brzmi:

1. Tworzy się z rektorów wyższych uczelni Międzyuczelnianą Komisję Naukową, której zadaniem jest proponowanie uregulowań

prawnych w zakresie zdobywania stopni naukowych.

2. Legalnie zdobyte stopnie naukowe, tytuły szlacheckie i inne obowiązują we wszystkich państwach podpisujących niniejsze Porozumienie.
3. Każde państwo może wycofać się z Porozumienia w drodze oświadczenia bez żadnych konsekwencji.

Pomysłodawcą porozumienia jest Jan "hidem" Mausch (Minister Spraw Zagranicznych).

Patryk Bit

WSZ kontra Baridas

W ostatnim tygodniu mieszkańcy państw wirtualnych stali się świadkami rozwoju konfliktu pomiędzy nowo powstałymi Wirtualnymi Stanami Zjednoczonymi a republiką Baridasu. W ciągu dziesięciu minut od ukazania się na BAI noty informującej o założeniu owego państwa, prezydent Krzysztof Christofo Parkoła złożył oficjalny protest.

Prezydent Parkoła zarzucił WSZ całkowite przepisanie konstytucji Baridasu oraz skopiowanie jego struktur. Przez krótki okres mogliśmy podziwiać dokładnie przepisaną konstytucję na oficjalnej stronie WSZ, gdzie nawet nie zadano sobie tyle trudu, by zmienić datę powstania konstytucji (WSZ powstało w październiku, natomiast konstytucja datowana była na lipiec). Wraz ze złożeniem protestu Baridas poprosił kraje zrzeszone w Trybunie o nie uznanie WSZ jako kopii Baridasu.

Jeszcze tego samego dnia do WSZ przeprosiło Baridas, usunęło konstytucję z oficjalnej strony oraz obiecało ukaranie winnych. Jednak w stronę WSZ kierowano ciągle to nowe zarzuty, chociażby to, iż nawet flaga WSZ jest plagiatem (nie potwierdzono jednak tego zarzutu), jednak WSZ nie pozostało dłużne, zarzucając Baridasowi chęć zniszczenia nowopowstałego, słabego państwa. Dodatkowo Dreamland zaprzeczył, jakoby

prowadził rozmowy z WSZ, jak to było zapisane na oficjalnej stronie tego państwa. Przeprosiny WSZ nie przyniosły póki co zamierzonych efektów, gdyż w ostatniej nocy rządu, przedstawionej po nadzwyczajnym posiedzeniu rządu, możemy przeczytać, iż ostateczną decyzję Baridas podejmie za dwa tygodnie, przez które będzie bacznie obserwować poczynania WSZ.

Póki co pozostaje nam zastanowić się nad znaczeniem całej tej sytuacji. Świadczy ona bez wątpienia o rosnącym znaczeniu Baridasu a także o dopracowanej strukturze państwa, która staje się obiektem zazdrości innych państw, z czego możemy być dumni. Jednak na takie praktyki nie możemy pozwalać nowo powstałym państwom, ponieważ grozi to utratą wielu obywateli, którym do tej pory nie udało się jeszcze niczego osiągnąć do spróbowania swoich sił w nowym państwie, gdzie czeka wiele wolnych posad. Poza tym, jak zauważył prezydent Krzysztof Christofo Parkoła, jest to całkowicie sprzeczne z ideą państw wirtualnych. Miejmy jednak nadzieję, iż sytuacja taka już nigdy się nie powtórzy, a konflikt z WSZ zostanie zażegnany pokojowo.

Marcin Wiśniecki

Felietony

RPG

Ostatnio na forum rozpoczęto wątek założenia klubu RPG. Wiele osób szybko odpowiedziało na tego posta wyrażając swoje zainteresowanie tą ideą. Czym jednak jest RPG? Najkrócej mówiąc, są to gry fabularne, w dosłownym tłumaczeniu gra w odgrywanie ról (ang. Role Playing Games). Spodziewam się jednak, iż niewielu "niewtajemniczonych" na podstawie samej tej nazwy jest w stanie zrozumieć ideę RPG. Tak więc w tym krótkim artykule postaram się przybliżyć czytelnikowi, czym są gry RPG.

Sam pomysł jest bardzo prosty. Otóż gra fabularna polega na wcielaniu się w wymyśloną przez siebie postać, której to przygody przedstawia nam mistrz gry opisując świat, w którym postać się znajduje oraz wydarzenia tę postać otaczające. Innymi słowy w grach RPG możemy zostać każdym, w dowolnym momencie historii a nawet w dowolnym świecie, jako iż większość gier tego typu osadzona jest w realiach igrzysk baśniowych, lub też w dalekiej przyszłości. RPG jest to po prostu przeżywanie niesamowitych przygód bez ryzyka utraty zdrowia:).

Co jest potrzebne do rozpoczęcia zabawy w gry fabularne? Naprawdę niewiele, gdyż jedyne co tak naprawdę jest potrzebne, to grupka przyjaciół!), oraz pomysł na przygodę. Jednak początkującym nie polecam tworzenia systemu (zasad rządzących światem), gdyż do tego potrzebna jest już pewna znajomość "fizyki" gry. Radziłbym natomiast zaopatrzyć się w gotowy podręcznik, w którym od razu będzie opisane wszystko, czego będziecie potrzebowali do gry. Poza podręcznikiem należy dodatkowo zaopatrzyć się w komplet kości do gry (służą one np. do sprawdzania czy dana postać trafiła przeciwnika w walce czy też nie), ołówki i naprawdę dobre gumki do ścierania. Wszystkie wymienione przedmioty można nabyć w Empikach, w sklepach wyspecjalizowanych a także w Internecie (np. strona największego polskiego wydawcy gier RPG www.isa.pl).

Na koniec zamieszczę jeszcze krótki opis najpopularniejszych systemów RPG w Polsce:

Warhammer Fantasy Roleplay - jest to pierwszy system wydany w całości po polsku. Świat Warhammera przypomina ten znany z Władcy Pierścieni a więc znajdziemy w nim elfy, magię i wiele

niezapomnianych przygód. Do dzisiaj jeden z najpopularniejszych systemów w Polsce.

Dungeons & Dragons - jeden z najstarszych systemów na świecie. Także opisuje świat baśniowy, pełen magii i bohaterów. Według mnie najlepszy system fantasy, ale mam całkiem nie małą opozycję:).

Cyberpunk - świat mrocznej przyszłości, gdzie nie możesz być pewien nawet tego, czy rozmawiasz z człowiekiem czy też bezduszną maszyną. Według mnie system się mocno postarzał się, przez co w chwili obecnej wydaje się dość tandetny.

Dzikie Pola - polski system, w którym to przenosimy się do czasów przedstawionych w Sienkiewiczowskiej trylogii. Możemy w końcu spotkać Zagłobe czy stoczyć pojedynek na szable z panem Michałem.

Można by tak wyliczać w nieskończoność, ponieważ systemów powstało naprawdę bardzo wiele. Mam jednak nadzieję, iż przybliżyłem wam choć trochę gry RPG. W razie jakichkolwiek wątpliwości piszcie.

Marcin Wiśniecki