

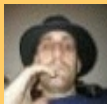
# CIVGAMING

civ.org.pl

1/2007



## NA DZIEŃ DOBRY



Chcemy się z Wami przywitać w pierwszym numerze magazynu **CIVGAMING** poświęconemu naszej ukochanej grze. Ten numer jest jeszcze dość skromny zarówno pod względem tekstowym jak i graficznym. Dlatego zwracamy się z prośbą do Was drodzy czytelnicy o pomoc w prowadzeniu magazynu (patrz na reklamę na stronie 9). Pierwszy numer zawiera m. in. artykuł o Sztuce Wojny Sun Tzu, informacje na temat GotM'ów, modów i pbem'ów.

Życzymy miłej lektury i czekamy na listy.

Pozdrawiamy!

### Redakcja

**e-mail redakcyjny:**

[sirsilis@o2.pl](mailto:sirsilis@o2.pl)

**strona internetowa:**

[www.civ.org.pl](http://www.civ.org.pl)

### *Na naszej okładce:*

**Rycina przedstawiająca postać Sun Tzu.**

### **UWAGA !!!**

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo do redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam i ogłoszeń.

Redakcja zastrzega sobie prawo do odmówienia publikacji tekstu bez podania przyczyny. Formatem tekstów wysyłanych powinien być plik: txt, rtf, doc.

*Wszystkie prawa autorskie  
zastrzeżone!*

© Dawid Żądłowski 2007

# W NUMERZE...

strona 2 – **REDAKCJA, W NUMERZE, NA DZIEŃ DOBRY**

strona 3 – **ZASADY W "SZTUCE WOJNY" A CIV (cz.1),  
SPOLSZCZENIE DO CIV 4**

strona 5 – **GotM NEWS, Z UKOSA**

strona 6 – **NIDZICKIE MIODY PITNE**

strona 7 – **MODY DO CIV 4, PBEM CIV 3**

strona 8 – **KRONIKA DYPLO CIV IV, „PAŃSTWO POLSKIE”**

strona 9 – **REKLAMA**

# REDAKCJA

*Redaktor Naczelny*

**sirsilis**

*Redaktorzy*

**Azazell** (dział civ IV)

**Pantego** (dział civ IV)

*Grafika, skład, łamanie*

**sirsilis**

## ZASADY w "SZTUCE WOJNY" SUN TZU a CIV (cz.1)

*Chciałbym zaprezentować i skomentować zasady prowadzenia wojny omówione w „SUN TZU ON THE ART OF WAR” w przekładzie Lionela Gilesa z 1910 roku i odnoszące się do naszej ulubionej gry. W czasie tłumaczenia dla czytelności zachowałem oryginalną strukturę przekładu.*

*(tłumaczenie — sirsilis, korekta tłumaczenia — LoD)*

### UKŁADANIE PLANÓW

1. Sun Tzu powiedział: Sztuka wojny ma żywotne znaczenie dla państwa.
2. Ma znaczenie o życiu i śmierci, ma znaczenie o przeżyciu i zagładzie. Jest to zagadnienie, które nie może być w żadnym wypadku zaniedbane.
3. Sztuka wojny wobec tego jest rządzona przez pięć czynników. Można starannie ustalić prawdziwą naturę owych czynników.
4. Oto owe czynniki: (1) Prawo Moralne, (2) Niebo, (3) Ziemia, (4) Generał, (5) Metody i dyscyplina.
- 5,6. Moralne prawo sprawia, że ludzie popierają swego władcę, pójdą za nim, będą z nim żyć i umierać, nie będą się lękać niebezpieczeństw.
7. Niebo zawiera dzień i noc, zimno i gorąco, 7 pór dnia i roku.
8. Ziemia zawiera odległości - duże i małe; trudne i łatwe; otwarte i ograniczone tereny; określa szanse na życie i śmierć
9. Generał reprezentuje cnoty mądrości, szczerości, dobroci, odwagi i surowości.
10. Przez metodę i dyscyplinę rozumiemy: zorganizowanie wojska, utrzymanie dróg dzięki którym zaopatrzenie musi docierać do wojska, a także nadzór nad militarnymi kosztami.
11. Te pięć czynników powinno być znane przez generałów. Ci, którzy znają je - wygrają; Ci, którzy znają je nie poniosą porażki.
12. W twoich naradach ustalaj warunki militarne, porównaj je w ten sposób.
13. (1) Który z dwóch generałów posiada większe prawo moralne  
(2) Który z dwóch generałów ma najwięcej umiejętności  
(3) Kto zdobył przewagi otrzymywaną z nieba i ziemi  
(4) Po której stronie dyscyplina jest rygorystycznie przestrzegana  
(5) Które wojsko jest silniejsze  
(6) Po której stronie oficerowie i żołnierze są lepiej wyszkoleni  
(7) W którym wojsku nagroda i kara jest widoczna
14. Za pomocą tych siedem czynników mogę prognozować zwycięstwo albo klęskę.
15. Generał, który słucha moich rad, odniesie zwycięstwo; Takiego generała trzeba zatrzymać! Generał, który nie słucha moich rad, poniesie klęskę; Takiego generała trzeba zdymisjonować.
16. Korzystając z moich rad, korzystaj jednakowoż również z każdej sprzyjającej okoliczności wykraczającej poza ramy opisowe podstawowych zasad.
17. Trzeba modyfikować plany w zależności od okoliczności.
18. Cała wojna opiera się na oszukiwaniu.
19. Musimy wyglądać na niemającego, kiedy używamy naszych wojsk musimy udawać, że jesteśmy bezczynni; gdy my jesteśmy blisko, musimy udawać że jesteśmy daleko; kiedy daleko jesteśmy, musimy udawać że jesteśmy blisko.
20. Podawaj przynętę, kuś wroga. Doprowadzaj do jego zamętu; zniszcz wroga.

## ZASADY W "SZTUCE WOJNY" SUN TZU a CIV (cz.1)

21. *Jeśli wróg jest liczny, przygotuj się na wojnę. Jeśli jest silny unikaj go.*
22. *Jeśli twój przeciwnik jest z porywczy to staraj się drażnić go, udawaj słabszego, aby stał się bardziej arogantki*
23. *Jeśli on jest wypoczęty, nie dawaj mu żadnego odpoczynku, jeśli jego siły zbrojne są zjednoczone, rozdziel je.*
24. *Atakuj go tam gdzie wróg jest nieprzygotowany, idź tam gdzie wróg tego się nie spodziewa.*
25. *Te militarne aspekty zwycięstwa nie mogą być ujawniane wcześniej.*
26. *Generał, który wygra bitwę czyni wiele obliczeń w świątyni zanim bitwa jest wygrana. Generał, który przegra bitwę czyni nie niewiele obliczeń. Stąd czynienie mnóstwo obliczeń prowadzi do zwycięstwa, czynienie mało obliczeń prowadzi do porażki, nie wspominając o nie czynieniu żadnych obliczeń! Ja mogę przewidzieć kto wygra lub przegra.*

### KOMENTARZ

Czy wielki strateg jakim był Sun Tzu zagrałby w civkę gdyby miał taką możliwość? Nie potrafię na te pytanie dziś odpowiedzieć. Nie wiem nawet czy mu by się spodobała ta gra. Jednak wiem, że większość zasad zawartych w Sztuce Wojny jego autorstwa świadomie lub nieświadomie stosujemy w czasie gry. Zasady te pierwotnie miały się odnosić do prawdziwej wojny, to obecnie robią zawrotną karierę we wszystkich dziedzinach naszego życia. W tym artykule chcę chociaż w przybliżeniu porównać opisane zasady Sztuki Wojny Sun Tzu z tym co się dzieje na ekranie komputera gdy gramy w civ.

Cały sens pierwszego rozdziału jest zawarty w pkt 18 - Cała wojna opiera się na oszukiwaniu. Wprowadzanie wroga w błąd było stosowane od najdawniejszych czasów. Wystarczy spojrzeć na niedaleką przeszłość - II wojnę światową, gdzie alianci przed inwazją w Normandii m. in. budowali makiety czołgów, samolotów. W civce też możemy oszukiwać, wykorzystując wszelkie okazje do wygrania m. in. napszczamy kompy na siebie czy kupujemy na kredyt techy lub luxury. Grając w trybie SP mamy dużo czasu na ustalenie strategii (a metoda save/load pozwala graczowi uzyskać jak najlepszy wynik). Natomiast w trybie MP nie ma zbyt dużo czasu i trzeba zazwyczaj reagować szybko, a to tego ludzki przeciwnik jest bardziej wymagający niż komputer. Wprowadzenie przeciwnika błąd jest o tyle ważne, że pozwala zmniejszyć własne straty jednostek do minimum, pozwala skrócić ewentualną wojnę. Najlepiej żeby to była błyskawiczna wojna (blitzkrieg). Prócz „oszukiwania” do tego dochodzi inne czynniki takie jak ukształtowanie terenu, wielkość armii. Jednak o tych sprawach będzie mowa w następnych odcinkach.

### sirsilis

## Nieoficjalne Spolszczenie Civilization IV

Pomysł nad polonizacją gry Civilization IV narodził się podczas rozmowy Azazella z Chybcikiem, która odbyła się po pewnym czasie po premierze Cywilizacji. Stworzony został specjalny wątek na forum civ.org.pl, w którym udało się zwerbować wielu pomocnych graczy, którzy poświęcili wiele czasu by efekt projektu nieoficjalnego spolszczenia był w pełni udany. Autorami spolszczenia Civilization IV byli: Azazell, Jobabr, Kodzi, Vashpan. Pomagali nam także m.in. Beny, Chybcik, Evantis, Irek\_z\_Kowal, Kfrank, Medart, Pante-go, PēterDik, Trex23. Każdy odwalił kawał dobrej roboty przy tłumaczeniu tekstów oraz przy testowaniu w celu wyłapania błędów. Tłumaczenie gry trwało ponad miesiąc a to dlatego, że było bardzo dużo tekstu do przetłumaczenia. Ile dokładnie to ciężko

sprawdzić ale ogólnie można powiedzieć, że było 8 MB tekstu w formacie XML, lecz jeszcze dużo zajmowało tłumaczenie zdań aby to miało jakiś sens na tle historycznym oraz żeby nadał trzymało taki sam poziom klimatu jak w oryginalnym języku. Pierwsza wersja spolszczenia została wypuszczona 22 stycznia 2006r, która posiadała wiele błędów ale specjalnie założyliśmy specjalny wątek na forum COP w celu wyszukiwania błędów i ich poinformowaniu przez graczy. Wszelkie podziękowania także należą się firmie Cenega Poland, która jest wydawcą gry w Polsce, którzy pozwolili nam rozpowszechnić nasze spolszczenie. Do Cywilizacji IV wychodziło sporo nowych wersji spolszczenia, a ostatnia wersja polonizacji była oznaczona numerkiem 2.4 i była to finalna wersja która została w 100% przetłumaczona i poprawiona.

Można ją pobrać tu:

<http://forums.civ.org.pl/viewtopic.php?TopicID=4922>

W okresie letnim w roku 2006 pojawił się dodatek do Civ IV o nazwie "Warlords". Wymagało to kolejnego tłumaczenia tekstu i dołączył do autorów spolszczenia Krasny oraz nowi współpracownicy Heniu, Borys itd. Tutaj możecie pobrać najnowszą wersję 3.1 spolszczenia do dodatku Warlords:

<http://forums.civ.org.pl/viewtopic.php?TopicID=5374>

### Azazell

# GotM NEWS

Pierwszy sezon miał zaledwie 5 rozgrywek w GotM, które wymagały podstawowej wersji Civilization IV. Drugi Sezon wniósł wiele zmian przede wszystkim wymagany jest od teraz dodatk Warlords. Każdy sezon będzie miał 12 rozgrywek czyli tyle ile jest miesięcy. Dodatkowo wprowadzone zostały dodatkowe cele, za które można uzyskać dodatkowe punkty do klasyfikacji generalnej. Zyskujemy coraz większe grono graczy. W pierwszej rozgrywce drugiego sezonu mieliśmy rekord graczy (22 graczy). Poniżej lista GotM dla Civilization IV.

## PIERWSZY SEZON

### 1. Rozpoczęcie

Cel Gry: Eliminacja przeciwników - liczy się rok.

Wyniki:

1. Cola
2. Platon
3. Wooky

### 2. Bogactwo

Cel Gry: Jak najszybsze odkrycie Ekonomii

Wyniki:

1. Mareck
2. Cola
- ., Frank

### 3. Akolita

Cel Gry: Najszybsze odkrycie i założenie 2 religii.

Wyniki:

1. Mareck
2. Cola
3. PawełT

### 4. Wojownik

Cel Gry: Zdobyć jak najszybciej 6 awansów dla jednej jednostki.

Wyniki:

1. PawełT
2. Mareck
- . Tadert

### 5. Cud Świata

Cel Gry: Jak Najszybsze zbudowanie Cudu "Statua Wolności".

Wyniki:

1. Mareck
2. Mały
3. PawełT

### Zwycięzcy 1 sezonu:

1. Cola - uzyskał 77,2 pkt.
2. Mareck - uzyskał 76,8 pkt.
3. PawełT - uzyskał 52,6 pkt.

## DRUGI SEZON

### 1. Wielki Generał - Warlord

Cel Gry: Uzyskanie Wielkiego Generała w jak najszybszym czasie.

Wyniki:

1. PawełT
2. Madwi
3. Mały

### 2. Metropolis

Cel Gry: Zdobyć Trzech Miast: Nidaros, Kartagina, Madryt (W jak najszybszym czasie)

Dodatkowy Cel: Wynalezienie technologii dającą dostęp do Konfucjanizmu, jako pierwszy. (+2,0 pkt. do ogólnego wyniku)

Wyniki:

1. PawełT
2. Zbyszek
3. Mareck

Jest to Pierwszy GotM, w którym wprowadzono dodatkowy cel do rozgrywek, dlatego ustaliłem, żeby rozgrywka w Lutym była bardzo łatwa i tak była każdy z graczy który zagrał zdobył dodatkowe punkty za dodatkowy cel.

### Przydatne linki dla graczy

#### Strona główna:

<http://www.civ.org.pl/civ4/gotm/index.php?lang=Pol>

#### Archiwalne rozgrywki w GotM:

<http://www.civ.org.pl/civ4/gotm/old.php?lang=Pol>

#### Klasyfikacja:

<http://www.civ.org.pl/civ4/gotm/hof.php?lang=Pol>

#### Azazell

## Z ukosa

Odnosząc się do ostatniej głośnej dyskusji o integracji sceny civ to nie wiem czy to jest zły czy dobry pomysł. Rozumiem tendencje zjednoczeniowe wychodzące z COP-a. Jest jednak COP, jest KAC, jest Adone i kilka innych serwisów o marginalnym znaczeniu. To dobrze, bo to świadczy o zróżnicowanym podejściu do gry, jest większa różnorodność, a istnienie konkurencji jest zjawiskiem nawszechmiar pozytywnym.

Moim zdaniem obecnie próby zjednoczeniowe skończą się fiaskiem ponieważ trudno jest wyrzec własnej, tworzonej ciężko tożsamości. Problem widzę nie w rozbiściu sceny, a we współpracy między poszczególnymi serwisami. Może pora stworzyć odrębne "pole" współpracy? Może takim "polem" może być ta gazeta?

Odniosę się też do tezy jakoby na COP-ie nie można stworzyć normalnego działającego rankingu dla graczy multi civ IV. Otóż jest to możliwe pod pewnymi warunkami. Przede wszystkim osoba prowadząca ranking (czy też osoby) musi kochać multi, musi mieć dużą autonomię podejmowania decyzji i dużą cierpliwość aby nie powtórzyła się sytuacja jaka miała miejsce w czasie startowania rankingu dla civ IV. Sam jestem graczem multi i pragnę aby ta część gry, często niesłusznie krytykowana powstała i rozwijała się na COP-ie. Tego sobie i Wam życzę.

sirsilis

# Kto miód pije ten zdrowo żyje!!!

## Nidzickie miody pitne

*Ulubionym specjałem Słowian był miód. Chwalono go za słodycz, aromat, niepowtarzalny smak. Miód dodawał męstwa i fantazji każdemu kto go wypił. Warzono we własnych miodosytniach. Ambicją wielu szlacheckich, magnackich dworów, a także klasztorów było sporządzanie go według własnych, zazdrośnie strzeżonych receptur.*

W Nidzicy, która słynie z wielu zabytków architektonicznych, z zamku obronnego królującego nad miastem, słynęła niegdyś z produkcji miodów pitnych. Nidzicka Wytwórnia Win i Miodów Pit-

nych była jedynym zakładem w Polsce produkującym najwyższej klasy miody pitne- tzw. półtoraki. Jeszcze w latach 70-tych XX wieku miody *Bartniak*, *Walenty*, *Ignacy* i *Kopernik* znane były w całej Polsce i można było kupić w stylowych opakowaniach. Nidzickie miody otrzymywały wiele medali i dyplomów na krajowych i międzynarodowych targach i wystawach. Nidzicki miód pitny reklamowały takie sławy jak Englert, Zapasiewicz czy Tyszkiewicz.

Miód pitny z Nidzicy degustowali i chwaliłi Fidel Castro, Aleksander Kwaśniewski czy Jacques Chirac.

W ostatnich latach nidzickie miody jakby zniknęły w półek, jednak wciąż można kupić je w przyzakładowym sklepie w Wytwórni. Obecnie miody pitne na naszych stołach są wciąż rarytasem. Bo jak pisał wspomniany już Klonowicz: *Miód prosto z niebios spuszczone być musi. Miód rosa niebios i manna jedyna....* Co potwierdza, smakowawszy miód nidzicki, autor niniejszego tekstu.

**sirsilis**



Fot. Archiwum. Półtorak z Nidzicy - Mikołaj Kopernik.

*„Bo jak pisał wspomniany już Klonowicz: Miód prosto z niebios spuszczone być musi. Miód rosa niebios i manna jedyna....”*

### Najważniejsze informacje o miodzie pitnym

Miód pitny to napój alkoholowy powstający w wyniku fermentacji alkoholowej brzezki (czyli miodu pszczelego rozcieńczonego wodą). Brzezka może być dodatkowo zaprawiana ziołami, chmielem, korzeniami bądź sokiem owocowym.

### Wyróżniamy

**półtoraki** - miody, w których na 1l miodu (1,4kg) wzięto 0,5l wody. Tego typu miody pitne fermentują bardzo trudno, dając słodki produkt bardzo wysokiej jakości, który, by był gotowy do spożycia musi leżakować nawet 10 lat.

**dwójniaki** - miody, w których na 1l miodu (1,4kg) wzięto 1l wody.

**trójniaki** - miody, w których na 1l miodu (1,4kg) wzięto 2l wody. Dojrzewają 1-1,5 roku.

**czwórniaki** - miody, w których na 1l miodu (1,4kg) wzięto 3l wody.

Miody dojrzewają 6-8 miesięcy. Ze względu na łatwość, w domach są najczęściej wyrabiane trójniaki oraz czwórniaki.

**Źródło:** wikipedia

## Mody do Civ 4

*Od premiery Civilization IV nasi rodacy czy jak kto woli nasi forumowicze stworzyli 2 wybitne Mody do gry Civilization IV. Mody działają też z dodatkiem Warlords:*

### II Wojna Światowa: 1939

Jest to największy mod zrobiony przez Polaków. Nawet porównywalny z najlepszymi modami na całym świecie. Autorami modu są: Asioasioasio i Kodzi a także wielu pomocników i testerów. Wraz z modem dostarczamy nowe scenariusze, wiele innowacyjnych modeli, i rozwiązań.

Mod zawiera m.in.

- 7 cywilizacji: Polska, Francja, USA, Wielka Brytania, ZSSR, Liga Narodów, Włochy

- Każdy narodów posiada oryginalnych animowanych przywódców: Józef Stalin, Ignacy Mościcki, Franklin Roosevelt, Winston Churchill, Benito Mussolini, Josef Avenol, Albert Lebrun

- Kilkadziesiąt nowych jednostek (czołgi, śmigłowce, saperzy, robotnicy przymusowi, samoloty, okręty, spadochroniarze) i wszystkie jednostki są w pełni animowane.

- Całkowicie zmieniona grafika w grze, nowe tekstury terenu, nowa tekstura wody

- Nowe udoskonalenia (Okopy, bunkry, pola minowe)

- Nowy budynek

(siedziba partii)

- Nowe cuda (Ministerstwa)

- Całkowicie nowy specjalnie nagrany dla moda Soundtrack, nowe efekty dźwiękowe.

- Pełna encyklopedia w dwóch językach.

- Kilka nowych scenariuszy: D-Day, 1939, 1933. wkrótce: Barbarossa, Inwazja na Włochy, Wojna w Afryce

- Nowe SDK

Więcej informacji znajdziecie na oficjalnej stronie twórców modu:

<http://www.civ.org.pl/ww2/>

Porozmawiać o Modzie można na stronie:

<http://forums.civ.org.pl/viewtopic.php?TopicID=5801>

### Polskie Imperium

Czyli jak sama nazwa wskazuje jest to dodatek do Civ4 który dodaje nasz ojczysty naród do gry. Autorami dodatku jest zespół civ.org.pl Team.

Mod zawiera:

Przywódcy:

- Kazimierz III Wielki, Pracowity (Industrious), Z o r g a n i z o w a n y (Organized), ulubione: Dziedziczność Tronu (Hereditary Rule)

- Jan III Sobieski, Agresywny (Aggressive), Ekspansywny (Expansive), ulubione: System Przedstawiciel-

ski (Representation)

Unikalna jednostka: Husarz, zastępuje Rycerza (Knight)

Unikalny budynek: Sejmik (zastępuje Sąd)

Trzeba dodać bardzo ważną informację, że mod o naszym narodzie jest w pełni spolszczony! Oprócz tekstów usłyszymy też nasze polskie głosy które zostały bardzo ładnie nagrane i pasują idealnie do rozgrywki.

Więcej informacji znajdziecie na oficjalnej stronie twórców modu:

<http://forums.civ.org.pl/viewtopic.php?TopicID=4592>

Tutaj możesz do wiedzieć się co nie co o modzie oraz także możesz włączyć się do dyskusji

### Azazell

## PBEM CIV3

Pomimo upadku dyploma PBEM'ów Civ3 stosunkowo szybko zostały uruchomione towarzyskie gry. Obecnie są rozgrywane trzy gry dwuosobowe i jedna gra trzyosobowa (grają rychu, veest i sirsilis). Celem nowych gier jest zabawa, czysty relaks bez zbędnych emocji, które towarzyszyły dyploma Civ3. Ustawienia owych gier są losowe. Jedynie wielkość mapy była wybierana. Chętnych do nowych gier serdecznie zapraszamy.

### sirsilis

# KRONIKA DYPLO CIV IV - „Państwo Polskie”

## *Dyplo Pbem osadzony w realiach powstawania państwa polskiego*

Zalążki plemion zamieszkujących naszą ojczystą ziemię przerodziły się w księstwa, a próbę czasu, którą odzwierciedlają najazdy barbarzyńców i państwa zewnętrzne przetrwali Pomorzanie władani przez Kazpl, Polanie przez Pantego, Mazowszanie przez Netvalkera, Ślężanie przez Piomara, Wiślanie przez Romanka i Lędzianie przez Monosa.

Pomimo słabej władzy księstwa te czują posmak napierających państw zewnętrznych, zauważyć można na drogach wszechpolskich zmierzających dyplomatów i posłańców, co kreuje większe i mniejsze zależności między nimi. Sąsiedzi Polski to bardzo silna marchia niemiecka rządzona przez Bismarcka, małe państwo Czeskie rządzone przez Brzetysława, Duża, silna lecz zacofana Ruś Jarosława Mądrego i Prusy na czele z agresywnym Skomandem.

Najważniejsze wydarzenia utrwalone na kartach historii to niewątpliwie przełom odkrycia i sporządzenia alfabetu polskiego przez mędrców wiślańskich w Krakowie. Wynikiem tego, księstwo położone nad górnym brzegiem Wisły stało się wiodącą ostoją nauki i wiedzy „rozdającą karty” w tej dziedzinie przez długi czas.

Pomorze dotychczas rządzone przez Kazpl wyróżniało się pod względem ekspansji terytorialnej i liczbą miast. Jednak gospodarka ta spowodowała wolny rozwój naukowy na tle pozostałych księstw. Głód panujący po ostatnich kiepskich zbiorach, na dodatek pusty skarbiec, przyczynił się do wielu zmartwień i w końcu śmierci księcia. Dodatkowo, Książę nie miał potomków... Kasztelanie wszystkich miast jednomyślnie wybrali Savioka na nowego Księcia, który do tej pory rozporządzał Koszalinem, a ze względu na swoje zasługi dostał przydomek sprawiedliwy. Nowy Książę rozpoczął budowę silnego księstwa pomorskiego.

Wierzenia na ziemiach polskich skupiały się w początkowym okresie wokół różniących się na tle geograficznym wierzeń pogańskich, jednak wraz z upływem i rozwojem plemion rozwinęły i rozprzestrzeniły się głównie dwie religie – Neopoganizm w Biskupinie jako wzór religii hinduskiej połączonej z kultem starych wierzeń i zorganizowanej religii. Wiara ta pochodząca z Wielkopolski rządzonej przez Księcia Pantego dotarła do Marchii Niemieckiej i Księstwa Ślężan stając się tam niedługo po tym religią państwową.

Druga równie znana a nawet silniejsza pod względem ilości wiernych religia to Buddyzm. Kult ten narodzony w Warszawie, ziemiach Księcia mazowszańskiego Netvalkera rozprzestrzenił się na Rusi, ziemi pruskiej, Księstwie Lędzian i Wiślan stając się tam religią państwową i głównym ośrodkiem wierzeń ludności. Inne religie powstałe w grodach polskich to przeważnie zepchnięte na margines odłamy, mające swoich zwolenników jedynie w rodzimych miejscowościach. Księstwo Lędzian natomiast zapisał się w historii jako pierwsze, które wprowadziło walutę na swoich ziemiach. Monety zwane potocznie Monoskami wzięły swą nazwę od imienia Księcia Monosa a bite w coraz to większej ilości pozostałych księstw posiadają ten sam wizerunek i wartość.

Księstwo Wielkopolskie w ostatnim czasie zostało zaatakowane przez Prusy, a armia najeźdźców rozdzielona na dwa człony ruszyła na Grodzisk Wilkp. i Międzyrzecz. Polanie nękani na południu przez barbarzyńców znaleźli się w tragicznej sytuacji. Lędzianie i Ślężanie zerwali stosunki dyplomatyczne z Prusami, w niedługim czasie dołączyli do nich Wiślanie. Jednak interwencja zbrojna to głównie Pomorze, które jest najbliżej rejonów, gdzie toczą się walki. Międzyrzecz jest oblegane przez Pruskich Toporników, Grodzisk natomiast został zajęty przez Skomanda, a Księstwo Polan odcięte od północnych grodów. Prusy posiadają największą armię liczącą ponad 180000 ludzi. Początek wojny obrócił się niekorzystnie dla Wielkopolski, której niepodległość jest bardzo zagrożona...

**Pantego**



# UWAGA !!!

- ***Poszukujemy redaktorów, (pisanie artykułów, prowadzenie odpowiednich działów tematycznych itp.)***
- ***Poszukujemy osób do działu graficznego gazety.***
- ***Poszukujemy osób do działu składu gazety.***
- ***Poszukujemy osób do działu reklamy gazety.***