

z ostatniej ławki

Ważne tematy:

- **Nasze prace** – *Moje hobby* – co można robić dla przyjemności... > **Str. 2**
- **PeCet** – *Gęstopłujki* – Nowe drukarki Lexmarka. > **Str. 2**
- **Music** – *P.O.D. – wojownicy pokoju* – zespół, który podbił świat. > **Str. 4**
- **G@meZone** – *Tony Hawk's Pro Skater 3* – recenzja gry. > **Str. 4**
- **Sport** – *Polska – Japonia (0:2)* – porażka Polaków. > **Str. 5**

Po długiej przerwie...

Witamy po dosyć długiej przerwie! Sorry, że musieliście tak długo czekać, ale myślę, że warto było. Popatrzcie, co dla Was przygotowaliśmy...

Na początek polecam przeczytać, jakie hobby ma Filip Woźniak. Następnie zapraszamy do cyberprzestrzeni, czyli do działu „PeCet” i „G@meZone”. Gdy już trochę ochłoniecie, zobaczcie na co można wybrać się z dziewczyną (chłopakiem) do kina lub co dodać do swojej DVD-teki. Odpoczęliście? No to jeszcze trochę informacji o P.O.D. i Shakirze

w dziale „Music” oraz o Oskarach w „Rozmaitościach”. Hmm, to wszystko? Nie! Na koniec zapraszamy do rubryki sportowej, a gdy odzyskacie siły zapraszam do komputera, aby przejrzeć krążek... Niczego nie musicie naciskać. CD sam się uruchomi (oczywiście jeżeli macie włączony „autorun” - w przeciwnym wypadku należy kliknąć na *index.htm*). Zawartość kompaktu macie poniżej. Miłej zabawy...

Na krążku

Przygotowaliśmy dla Was kilkanaście tapet. W dziale "Muzyka" znajdziecie sporo aktualnych hitów w formacie MP3, a w "Filmach" - odcinek "13 posterunku" o strajku (pierwsza część - następna w kolejnym numerze gazetki), klipy z koncertu Linkin Park i 2 teledyski w wersji dragonball'owej. Wielu z Was powinien cieszyć MUGEN 3 (Millenium) - ostatnia część jednej z najlepszych bijatyk DB. Dodaliśmy również kilka pożytecznych programów: ACDSee 3.1 (jedna z najlepszych przeglądark do fotek), AntiVirenKit 10 (pełna wersja antywirusa), DirectX 8.1 dla W9x i W2k (najnowsze biblioteki DX dla zaciętych graczy), WinZip 8.0 (bardzo znany archiwer) oraz Gadu-Gadu 4.9.2 (najnowsza wersja komunikatora internetowego - tym razem już z obrazkami i możliwością zmiany kolorów czcionek). Miłej zabawy...

W TYM NUMERZE:

Nasze prace	2
PeCet	2
Kino	3
DVD	3
Music	4
G@meZone	4
Rozmaitości	5
Sport	5

Skład redakcyjny

Stały skład:

1. Natalia Wasilewska
2. Dorota Orzeszek
3. Marcin Kubacki
4. Jakub Mazur
5. Filip Klimorowski

Korespondenci:

1. Monika Kiersnowska
2. Mateusz Sipa
3. Borys Bednarek
4. Andrzej Wilman
5. Bartek Siwiński
6. Jakub Kubat
7. Filip Woźniak

Opiekun: mgr Honorata Szadkowska

Bez sprzeciwu

Dina

Jak znaleźć szczęście,
Gdy świat wokół płacze?
Czy je odnajdę?
Czy je zobaczę?

Cóż znaczy przyjaźń,
Gdy nikt jej nie pragnie?
Pieniądze się liczą.
Kto więcej – ten ładniej.

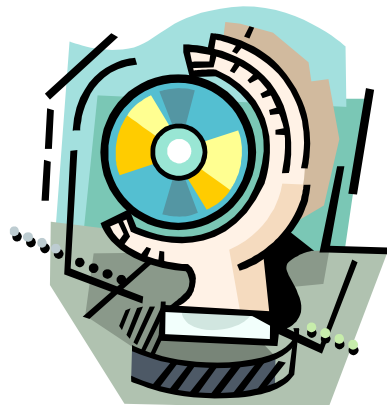
Pesymizm – rzecz stara,
Lecz ciągle się trzyma.
Patrzą się ludzie
Wścickłymi oczyma...

Co dobre – to dla mnie,
Co złe – to dla ciebie.
Tak mówią wszyscy
I pchają się przed siebie.

Ten krzyczy głośniej,
Więc lepszym być musi,
Gdy jesteś uczynny,
To znaczy żeś skuśił.

Kto dobry – przegrywa.
Świat stanął na głowie!...
Lecz słowa protestu
Nikt nigdy nie powie...

Agata uruchomiła nowy serwis o nazwie „Mailuj do Agi!”. Masz problem? Nie zwlekaj, napisz! p_agata@poczta.onet.pl Czekamy na Twój list! Być może znajdzie się on w kolejnym numerze gazetki...



Nasze prace

Moje hobby

Filip Woźniak

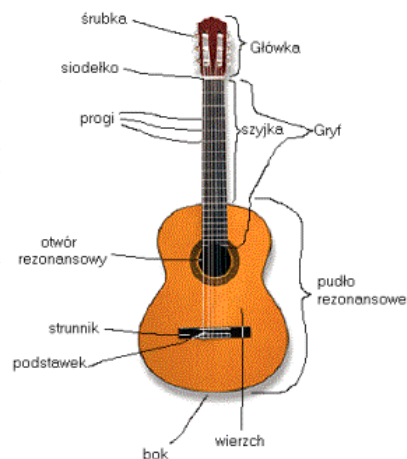
Oprócz nauki w zwykłej szkole uczę się także gry na gitarze klasycznej. Jest to dla mnie zarówno obowiązek jak i hobby. Z muzyką mam do czynienia już sześć lat, a z gitarą cztery. Przedtem grałem na fortepianie, ale tak się złożyło, że gdy zdawałem egzamin na ten instrument, to miałem wysoką gorączkę. Więc niestety nie dostałem się. Upłynęło trochę czasu i spróbowałem jeszcze raz. Na początku miała być perkusja, ale w ostatniej chwili zdecydowałem się właśnie na gitarę i udało się. Jak ktoś myśli, że nie ma nic prostszego od brzdąkania palcami po strunach, to bardzo się myli. Pierwszy rok był koszmarem, dostałem jakąś starą, wielką gitarę ze szkoły i musiałem na tym grać. Miałem wtedy dziewięć lat, więc trudno mi było utrzymać taki wielki kawał drewna, a co dopiero grać na nim. Na szczęście w szkole była gitara w sam raz dla mnie: mała, lekka i dosyć dobrze się na niej grało, ale i tak nie byłem zbyt zadowolony, bo sama poza, którą trzeba było utrzymywać była bardzo niewygodna. Ciągłe się buntowałem. Rodzice nawet myśleli po cichu, żeby dać spokój i wypisać mnie z tej szkoły, ale Filipiek nauczył się na pamięć jakiegoś utworu i trochę mu się spodobało. Zaraz potem dostałem własną gitarę, i nie było już odwrotu, chcąc, nie chcąc musiałem grać. Jakby tego było

mało, to była jeszcze rytmika. To, też niezbyt mi się podobało, śpiewanie jakiś głupawych pioseneczek, tańczenie i tak dalej, jak w przedszkolu. Większość klasy była ode mnie o 2-3 lata młodsza, więc im to nie przeszkadzało. Jakoś się jednak przyzwyczaiłem. Teraz, od czwartej klasy, to już się nazywa: Kształcenie słuchu i audycje muzyczne, i jest już bardziej normalne. Cieszę się, że zdecydowałem się właśnie na gitarę.

Teraz napiszę kilka słów o tym instrumencie. Gitara należy do najstarszych instrumentów muzycznych. Była znana już starożytnym Asyryjczykom i Egipcjanom. Oczywiście, na przestrzeni wieków jej wygląd i budowa zmieniała się. W wiekach średnich dzięki wpływom arabskim dostała się do Hiszpanii, gdzie stała się ulubionym instrumentem ludowym. Do innych krajów, w tym także do Polski przybyła około 500 lat temu. Rozkwit gry gitarowej przypada na koniec XVII i początek XIX wieku. Jest to tzw. „okres klasyczny” gitary, w którym dzięki takim kompozytorom, jak między innymi Giuliani, Carcassi, Carulli, Sor czy Mertz, gra na tym instrumencie osiągnęła szczyt swojego rozwoju. Mniej więcej w połowie XIX wieku wskutek rozwoju gry fortepianowej gitara znikła z publicznego życia muzycznego. Dopiero na początku ubiegłego stulecia nastąpił jej renesans. We wszystkich prawie krajach Europy powstał olbrzymi ruch wydawniczy na polu gry gitarowej, opracowywano nowe metody gry na tym instrumencie, i zaczęto nauczać jej w wielu poważnych uczelniach muzycznych. Obecnie jest bardzo znanym instrumentem muzycznym. Dokładną budowę objaśnia rysunek.

Innym moim ulubionym, a może nawet ukochanym hobby są konie. Jazda konna jest moją pasją i najlepszą ucieczką od obowiązków szkolnych. Od dwóch lat jeżdżę w klubie „Mała stajnia” w Helenowie, (obok Ozorkowa). Jak sama nazwa wskazuje jest to mała stadnina. Liczy zaledwie sześć koni, w tym jeden jeszcze nie ujeżdżony i jeden, który nie jeździ często, bo niedawno miał kontuzję. Oprócz tego jest tam jeszcze hotel dla koni. Przez ostatnie i przedostatnie wakacje trenowałem codziennie, czasem nawet dwa, trzy razy dziennie. Teraz mam na to czas tylko w soboty i niedziele. Myślę, że dobrze jeżdżę, chociaż przysłowie mówi, że trzeba spaść z konia siedem razy, żeby się nauczyć dobrze jeździć, a mi brakuje jeszcze dwa. Ostatnio spełniło się w połowie moje największe marzenie – zostałem współwłaścicielem konia, a właściwie klaczy. Nazywa się Lotka i zdecydowanie nie jest koniem do nauki. Jest strasznie uparta, czasem wierzgnie, trudno ją od czegoś odzwyczaić, czasami wyrwie cwałem bez opamiętania i w ogóle jest bardzo strachliwa, ale mimo to przyzwyczaiłem się i dobrze mi się na niej jeździ.

Mój udział w życiu „Małej stajni” nie ogranicza się tylko do jeżdżenia. W wakacje siedziałem tam całymi dniami. Wychodziłem z domu rano. Wracalem tylko na obiad, kolację i na noc. Mam tam wielu przyjaciół. Poznałem dokładnie panujące tam obyczaje, np.



kiedy spadnie się z konia, to trzeba upiec ciasto (w wypadku dorosłych kupić „coś mocniejszego”). Tak samo, jak w terenie wyprzedzi się prowadzącego. Prawie co tydzień organizowane są ogniska, czasem urodzinowe, czasem imieninowe, czasem bez okazji i właśnie wtedy bardzo przydaje mi się umiejętność gry na gitarze. Myślę, że jazda konna to najwspanialszy sport i każdemu go polecam.

PeCet

Gęstoplujki

H_A_S

Firma Lexmark ogłosiła, że jest pierwszym producentem drukarek atramentowych oferującym swym klientom urządzenia pracujące w rozdzielczościach 3600x1200 dpi (punktów na cal) oraz 4800x1200 dpi. Sztandarowym produktem z nowej serii jest model Z65 - drukarka przeznaczona dla małych biur (tzw. rynek SOHO), wyposażona w dwa podajniki papieru i system rozpoznawania rodzaju nośnika (np. folia czy papier fotograficzny). Z65 drukuje z prędkością 15 do 21 stron w ciągu minuty (wydruki kolorowe lub czarno-białe).

Nieco mniejszą rozdzielczość wydruków (3600 dpi) ma drukarka Lexmark Z55. Jak informuje producent, poje-

dyncza kropelka atramentu przenoszona na papier ma w przypadku tego urządzenia pojemność 3 pikolitrow, zapewniając płynne przejścia tonalne i lepsze odwzorowanie drobnych detali. Urządzenie to pracuje z prędkością wynoszącą odpowiednio 13 i 17 stron na minutę.

Oba wymienione modele wyposażono w złącze USB, Z55 ma zaś także port równoległy. Drukarki trafią do sprzedaży jeszcze w marcu 2002 roku. Ich cenę szacuje się na 200 USD w przypadku Z65 (odmiana z interfejsem sieciowym kosztuje 230 USD) i 130 dolarów za "plujkę" Z55. Do wiosennej kolekcji Lexmarka należą także drukarki Z45 (2400x1200 dpi, 90 USD), Z35 (70 USD) oraz Z25 (1200x1200 dpi, 50 USD).

Niech moc będzie z nami

H_A_S

Serwis X-Bit Labs poinformował o przyszłych modelach akceleratorów graficznych nVidii. Zdaniem autorów karty GeForce 4 zbudowane na bazie procesorów NV17 i NV25 pojawią się z początkiem przyszłego roku. Tańsze modele "dopalaczy" z układem NV17 otrzymają w nazwie litery MX sugerujące, że są one nieco okrojona wersją "pełnego" GeForce'a 4.

Od strony parametrów technicznych warto zanotować jedynie wyższe częstotliwości pracy produktów nVidii - zawód sprawia natomiast brak znaczących zmian w samej architekturze procesora, a przynajmniej w realizowanych przez nią funkcjach. Zgodnie z oczekiwaniami GeForce 4 otrzyma drugą jednostkę przetwarzania wierzchołków - tzw. Vertex Shader - obecną już w układzie graficznym konsoli Xbox. Wspomniane procesory zostaną także wyposażone w blok dekodujący strumienie MPEG-2 (DVD), a także podwójny przetwornik obrazu, pracujący z częstotliwością 350 MHz.

Krążące po Sieci pogłoski sugerują, że na rynek trafi pięć wersji wspomnianych akceleratorów: GeForce 4 Ti 1000, Ti500, MX460, 440 i 420. Najszybszy model 1000 otrzyma 128 MB pamięci DDR SDRAM pracującej z częstotliwością 700 MHz, 300-megahercowy rdzeń oraz interfejs AGP 8x. Z kolei najmniej wydajna i najtańsza wersja MX420 dysponować będzie "jedynie" 64 MB pamięci SDR (166 MHz) i rdzeniem "napędzanym" zegarem 250 MHz.

Oficjalna prezentacja wspomnianych akceleratorów oraz ujawnienie ich rzeczywistych parametrów nastąpiła w drugiej połowie stycznia.



DDR rządzi!

H_A_S

Samsung zaprezentował 128-megabitowe układy **DDR SDRAM** o przepustowości **3,3 GB** na sekundę. To obecnie najszybsze układy SDRAM.

Chipy pracują z częstotliwością **400 MHz** i są przeznaczone głównie do wykorzystania w kartach graficznych. Masowa produkcja układów ruszy w drugim kwartale bieżącego roku.

Szacuje się, że w tym roku aż 70% produkcji kart graficznych wyposażonych będzie w pamięci DDR. Z tego powodu Samsung oczekuje, iż układy DDR 400 MHz szybko zdobędą popularność i wartość ich sprzedaży osiągnie w tym roku poziom 300 mln dolarów. Obecnie Samsung kontroluje 80% rynku układów pamięci dla kart graficznych.

DVD

Przynęta

Borys Bednarek

Wokół Alvina Deana Sandersa dzieją się dziwne rzeczy. Z jego akt znikają informacje o karze, na jaką skazano go za drobną kradzież. Na jego koncie pojawia się kilkanaście tysięcy dolarów. Okazuje się, że Alvin stał się przynętą agentów rządowych, którzy chcą za jego pośrednictwem schwytać niebezpiecznego zbrojńcę.

Dystrybucja: Warner Brothers

Rok Produkcji: 2000

Obsada: Kate Winslet, Joaquina Phoenixa

Reżyseria: Antoine Fuqua

Producent: Warner Brothers

Muzyka: Mark Mancina

Scenariusz: Andrew Scheinman

Zdjęcia: Tobias Schliessler

Typ: Sensacyjny

Czas: 115

Format: 16:9

Dźwięk: Dolby Digital

Napisy: polski, angielski, niemiecki, hiszpański, norweski, francuski, czeski, węgierski, fiński, portugalski, szwedzki

Dodatki: menu interaktywne

OCENA: 3/5

Piękny umysł

Borys Bednarek

Zdobywca czterech tegorocznych Oscarów, dramatu *Piękny umysł* (A Beautiful Mind). Na płycie znajdzie się obraz zapisany w formacie 1.85:1 z transferem anamorficznym oraz dźwięk w Dolby Digital 5.1. Wśród dodatków na płycie znajdzie się komentarz reżysera Rona Howarda i scenarzysty Akivy Goldsmana, krótkie materiały filmowe: "A Beautiful Partnership", "Meeting John Nash", o charakterystyce, scenografii, sceny usunięte, porównanie scenopisu obrazkowego z filmem oraz zwiastuny.



Kino

Yamakasi

Jakub Mazur

Przyznam szczerze, że poszedłem na ten film licząc na kontynuację i rozszerzenie wątku Ninja z Taxi 2. Jak miało to podobnie miejsce np. z postacią Cleanera w Nikicie, który ewaluował do samodzielnej postaci w Leonie Zawodowcu. Wyglądało na to, że Luc Besson zrobił kolejny film "pasyjny", a więc o ludziach zarażonych jakąś ideą, mających swój wyjątkowy styl życia, czy wręcz cieszących się opinią maniaków. Dla zwolenników takiego wybiórczego patrzenia na kino pewne aspekty roboty reżyserskiej mogą być pomijalne. I tak nie trzeba być zwolennikiem francuskich komedii, żeby cieszyć oko i ucho, oglądając prawie najlepsze pościgi w historii kina w Taxi (prawie, bo Roninowi jeszcze długo nikt nie zagrozi!). To tak dla przykładu obrazującego moją motywację do oglądania Yamakasi. Tu jednak srodze się zawiodłem. A raczej przeceniłem swoje umiejętno-

ści w znoszeniu "tła" dla obrazu całości. Ad rem, ad rem... otóż aktorzy (naturalszczycy jak mniemam) udają fatalnie. W zasadzie jedyne, co im wychodzi to akrobacje. Owszem szalone, ale celowe jak małpisonów na cyrkowej arenie. Muzyka raczej męczy niż nadaje tonu (chyba, że to zabieg celowy?!). Jeżeli to jest cream de la cream francuskiej sceny hip-hop, to po polsku nazywa się to nie inaczej jak bryndza! A lepszych emce mamy już w Radomiu. Ale już rzeczka absolutnie nie do ścierpienia, jest społeczne zaangażowanie obrazu. Bohaterowie wzorują się na Robinie w kapturze, nie bardzo wiedząc, kto to jest (najinteligentniejszy z Tamagotchi widział jakiś fragment u siostry na video...). Dla szczytnego celu ratowania młodego naśladowcy (tak jakby łażenie po drzewach odkryli Tamagotchi!?) postanawiają obrabować w ciągu nocy 7 odpowiedników naszych Dyrektorów Regionalnych Kas Chorych. Ale nie zwykłych, tylko wyjątkowe kanale rasy nordyckiej. Wszystko to podlane jest sosem, tak ostatnio modne, poży na antyglobalizm. Czyli chuliganów

rożnej maści udających zainteresowanie biedotą miast i wsi. I w ten sposób tłumaczących odwieczną potrzebę wandalizmu. Jest to przedni krypto-socjalizm wzmocony o dynamicznie rozwijającym się w Europie populizm, na bazie pseudo-rasowych konfliktów. I wszystko to dla pokazania, słusznej skądinąd, idei krzewienia zdrowia i ćwiczeń fizycznych wśród młodzieży... Naprawdę ciężko takie potwory jak Tamagotchi strawić, szczególnie że u nas podobnie, i na co dzień straszy p.Lepper. Paranoja sięga zenitu, kiedy będący z założenia w opozycji Policjant, miotający się bez celu przez cały film, rzuca pracę (przy takim bezrobociu??), żeby bratać się z ułomkami-linoskoczkami... Myślę, że Alain Robert (wspinał się ekstremalnie) dostanie zawału, jak zobaczy taką interpretację "City climbing". Ja się po prostu nudziłem...

Ocean's eleven

Andrzej Wilman

Danny Ocean (George Clooney) to człowiek czynu. Nie minęły jeszcze 24 godziny od chwili warunkowego zwolnienia z więzienia w New Jersey, gdy tymczasem charyzmatyczny złodziej obmyśla już swój kolejny wielki skok. Jak zwykle, przestrzega trzech reguł - nikt nie zostaje ranny, kradnie tylko tym, którzy na to zasługują i działa tak, jakby nie miał nic do stracenia.

Mówiąc krótko, Danny planuje najbardziej skomplikowany i wymyślny w historii skok na kasyno. W tym celu Danny wybiera zespół 11 wybitnych specjalistów z branży...

Film gangsterski z doborową obsadą. Jedenastu rabusiów, pod wodzą Danny'ego Oceana, planuje równoczesny napad na trzy największe kasyna w Las Vegas, podczas wielkiej gali bokserskiej. Jest to remake filmu z 1960 roku, z Frankiem Sinatrą w roli głównej.



Straszny film

Borys Bednarek

Zabójca w masce ściga Cindy i jej przyjaciół. Czy to ma coś wspólnego z wydarzeniami minionego lata? Czy Cindy zdoła się uratować? Bracia Wayans nie znają litości. Trójka świetnych amerykańskich komików nie oszczędza żadnego z kasowych przebojów Hollywood. "Straszny film" odważnie kpi z klasycznych już scen "Krzyku", "Szóstego Zmysłu", "Matrixa", "Kozmaru Minionego Lata", "The Blair Witch Project", "American Beauty", Titanica, "Amistadu", "Podejrzanych" i "Egzorcysty", by następnie zabrać się za ośmieszanie banałów rodem z kina dla nastolatków. To oferta nie do odrzucenia - zobacz dziesięć filmów w cenie jednego! Uważaj, można umrzeć... ze śmiechu!

Dystrybucja: SPI International Polska

Rok Produkcji: 2000

Obsada: Jon Abrahams, Rick Ducommun, Carmen Electra, Shannon Elizabeth

Reżyseria: Keenen Ivory Wayans

Producent: Miramax

Muzyka: -

Scenariusz: Shawn Wayans, Marlon Wayans

Zdjęcia: -

Typ: Komedia

Czas: 85

Format: 16:9

Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Napisy: polski, czeski, angielski

Dodatki: wybór scen, zwiastun, z planu, sceny usunięte

OCENA: 5/5



Music

P.O.D. — wojownicy pokoju

Michał Hankiewicz

Dzięki hitowi „Alive” z miejsca stali się popularną kapelą. Ich płyta „Satellite” zyskała w USA podwójną platynę. Jednak mało kto wie, że P.O.D. to nie są debiutanci rockowej sceny...

Grupa powstała w 1992 roku w San Diego. Założyli ją dwóch przyjaciół: Marcosa i Wuva. Pierwsze próby nagrywali w domu. Marcos na gitarze, Wuv na bębnach. Później dołączyli do nich Sonny. Aż roku zespół potrzebował, aby znaleźć dobrego basistę. Ostatnio do kapeli dołączył Traa.

Zaistnieli w 1999 roku, kiedy to ukazał się ich debiut „The Fundamental Elements of Southtown”. Kapela połączyła tutaj punk, hip-hop i reggae. Spodobało się to grupie Korn, która zabrała P.O.D. (czyli Payable on Death - płatne po śmierci) w trasę koncertową, między innymi do Polski. Ósmego stycznia 2000 roku, P.O.D. zagrali koncert w katowickim Spodku.

Przekonania kapeli są rzadkością w świecie komercyjnej muzyki. Nawołują oni do miłości i pokoju, podczas gdy inne kapele śpiewają o przemocy i pieniądzu. Określają się chrześcijanami i przyznają się do wiary w Boga. Wystarczy spojrzeć na ich tatuaże. Marcos ma na jednym przedramieniu serce Chrystusa oplecione koroną cierniową, na drugim Matkę Boską. Ale najwięcej świadczą o P.O.D. ich piosenki, nawołujące do Boga, wiary i nadziei.

Shakira

Monika Kiersnowska

Imię: Shakira Isabel Mebarak Ripoll

Data urodzenia: 2 Lutego 1977 roku

Znak zodiaku: Wodnik

Miejsce urodzenia: Columbia, Barranquilla
Ojcem Shakiry jest William Mebarak Chadid, z pochodzenia Libańczyk, matka Nidia del Carmen Ripoll Torrado jest Kolumbijką. Shakira ma 4 braci Alberta, Edwarda, Moisesa oraz Tonina i 4 siostry: Anę, Lucy, Patricję i Robin. Shakira w języku hinduskim oznacza "Bogini światła" (Diosa de la Luz), natomiast po arabsku to "Kobieta pełna uroku" (Mujer Ilena de Gracia).

Już od najmłodszych lat występowała na scenie i pisała własne piosenki, brała udział w różnych programach w telewizji i radiu. W 1991 Shakira wydała swój pierwszy album "Magia".

W 1992 została wybrana, aby reprezentować Kolumbię na festiwalu OTI w Hiszpanii, niestety nie pozwolono jej wystąpić, ze względu na zbyt mały wiek, miała 16 lat.

W 1993 roku Shakira wydała swój drugi album



"Peligro" (Niebezpieczeństwo). Dzięki temu albumowi odkryto jej wielki talent. W tym samym roku wzięła udział w festiwalu Vina del

Mar i zajęła 3 miejsce. W 1994 Shakira zagrała w serialu "El Oasis", udowodniła, że jest również dobrą aktorką, jednak utwierdziła się w tym, że jej największą pasją jest śpiewanie. Następnym jej albumem był

"Pies Descalzos", płyta okazała się wielkim sukcesem, dzięki niemu Shakira zdobyła sobie wielką popularność. Album był na pierwszych miejscach list przebojów w wielu krajach m.in. w Meksyku, Peru, Chile, Argentynie, Boliwii, Ekwadorze, Brazylii i Kolumbii. Sprzedano ok 6 mln egzemplarzy tej płyty, a wersje portugalską zakupiło ok 250 tys osób.



Pod koniec 1998 roku piosenkarka wydała swoją czwartą płytę "Donde estan los ladrones". (Gdzie są złodzieje?) Producentem albumu był Emilio Estefan, mąż Glorii Estefan. Tytuł albumu ma swoje uzasadnienie, otóż Shakira została okradzona, wyrwano jej z ręki walizkę, w której miała wszystkie swoje piosenki, niestety nie były skopiowane.

W 2001 Piosenkarka wydała swój pierwszy anglojęzyczny album "Laundry Service" (Pralnia), który odnosi wielkie sukcesy na całym świecie.

G@meZone

Tony Hawk's Pro Skater 3

Bartek Siwiński

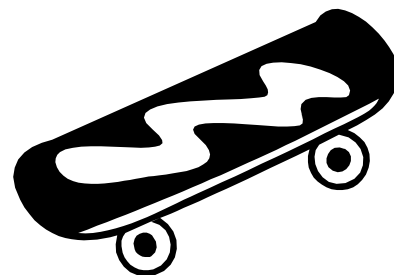
No cóż. Czasami zdarza się tak, że sequele gry xxx nie stoją na zbyt wysokim poziomie, ogólnie mówiąc. Bałem się także, że to samo stanie się z moim ukochanym THPS3. Ale zawiodłem się w bardzo pozytywny sposób. 1 raz po uruchomieniu gry zobaczyłem logo czegoś co znam bardzo dobrze ,chodzi mi tutaj o logo Activision. Następnie inne logosy i wreszcie intro, które jest w sumie zrobione ta sama metoda co w THPS2. I chyba to dobrze, bo nie wiem czy przeżyłbym jakkolwiek inna zmianę w tym fragmencie. I wreszcie menu:) Graficznie prezentuje się bardzo ciekawie. W tle mamy ładną grafikę rodem z skate shopu:) Nastrojowa muzyczka, aż chce się grać:) W menu mamy praktycznie to samo co w drugiej części, ale to dla mnie to i tak całkiem co innego. Z racji tego, że nie zagłębiałem się jeszcze w te strefy (czyli przyglądania się innym trybom gry), pozwolę sobie przejść od razu do trybu kariery. Ze skate'rów mamy do wyboru prawie samych znajomych. Niestety zabrakło nam Bob'a B. Na jego zastępstwo "przyjechał" Bam Barger'a. Nie grałem nim jeszcze z racji tego że na razie mecze się Steve'em C. Jeśli chodzi o tricki... hmmm.... Jest ich tyle, ile trzeba, dodano kilka nowych np. Cannonball itp. Jednak najważniejszą dla mnie zmianą w rozgrywce to "Revert", czyli znany Switch Dzięki Revertowi można teraz kontynuować robienie combosa nawet po zjechaniu z rampy.... Nie wiem jak to wytłumaczyć dobrze.... Np. jedziemy sobie wyskakujemy na rampie, robimy tricki w powietrzu i spadamy. Chwile przed wylądowaniem naciśniesz przycisk, który odpowiada za wykonanie reverta. teraz po wylądowaniu nasz

skater zrobi "switcha" i po tym można szybko wykonać manuała i kontynuować jazdę z naszym dobytkiem punktowym, który ciągle można nabijać. Ufff... Trochę namieszałem, ale mam nadzieję, że zrozumieliście. Dobrze, teraz zajmujemy się następną nowością w 3 części. Mianowicie: brak pieniędzy Teraz aby "ulepszyć" jakąś umiejętność, należy ja sobie złapać "żetony" symbolizujące STAT POINT są porozrzucane w różnych miejscach na planszy. Podobnie jest z deskami. Też sami ich sobie szukamy. Dobrze, a co z trickami? Przecież za nie też się płaciło pieniędzmi. A tutaj nie ma banknotów na mapach, nie dostajemy dolarów za wykonanie zadania... Dziwne? Nieeee.... Teraz każdy trick możemy sobie zmienić nawet przed rozpoczęciem rozgrywki. Ograniczenia się tylko, w SPECIAL TRICKS. możemy ich wziąć tylko 5, zresztą tak było też w THPS2. I w sumie dobrze... Bo kto by zapamiętał te kombinacje Przecież nie będę grać z kartką na której mam zapisana klawiszologię (lub pado-logie) 5 w zupełności wystarcza... Teraz przejdźmy do plansz. No cóż. Są one znacznie większe w porównaniu z tymi, które widzieliśmy w THPS2 czy choćby THPS1. Więcej informacji w dziale mapki. Teraz coś o graficze Grafika prezentuje się tak jak najwspanialsze danie, z jakiejś drogiej restauracji. Patrzysz na nie i nie możesz wyjść z podziwu, patrzysz i nie chcesz tego próbować bo boisz się, że straci swoją wykład Ale kiedy już skosztujesz choć trochę to będziesz chciał więcej i więcej. To w telegraficznym skrócie Czas na "Mjuzik". powiem jedno i sami wysuniecie sobie wnioski jaka ona jest. A więc: Często włączam grę po to, aby posłuchać muzyki. Monitor "off" i jest tylko muzyka Może to i dziwne, ale tak jest. Jest wręcz niesamowita. Myślałem że to co było w THPS2 nie da się przebić... Widać moje myślenie zawiodło mnie :-). Ahh.... niestety muszę skończyć ten mój wywód Jeśli tylko "dokopie" się do jakiś ciekawych informacji bądź sam je odkryje grając w THPSa to czym prędzej przeleje je na ta stronie

Hmm.... Jak narazie moi mili mamy wymagania sprzętowe. Na minimalnie takim sprzęcie gra w THPS3 powinna okazać się bezproblemowa. Jednak czasami zdarza się, że jakaś gra "poszła" na dużo gorszym kompie. A więc:

- 500 MHz PIII lub lepszy
- 64 MB RAM
- 700 MB miejsca na dysku
- 16Mb 3D na karcie graficznej
- DirectX 8.1

Z tego co możemy wyczytać na planettony-hawk THPS3 na PC został stworzony głównie pod działanie na bibliotekach DirectX 8.1. Karty graficzne, które nie "obsługują" tego standardu mogą sprawiać kłopot, lecz nie zawsze.



Rozmaitości

Oskary

Jakub Kubat

W tym roku Oscary zostały przyznane po raz 74. Galę w Teatrze Kodaka prowadziła aktorka Whoopie Goldberg. Ceremonia została poprzedzona wystąpieniem aktora Toma Cruise'a, który postawił pytanie: Czy powinniśmy świętować dziś wieczór magię kina? i odpowiedział na nie Bardziej niż kiedykolwiek przedtem. Halle Berry - najlepsza aktorka, Denzel Washington - najlepszy aktor i Ron Howard - jako najlepszy reżyser to największy zwycięzca oscarowej gali. Filmem roku został "Piękny umysł" w reżyserii Rona Howarda. Za rolę drugoplanową w filmie "Piękny Umysł" Rona Howarda statuetkę otrzymała Jennifer Connelly. Najlepszym aktorem drugoplanowym został Jim Broadbent za rolę w brytyjskim filmie "Iris" Richarda Eyre. Oscary honorowe za całokształt twórczości powędrowały do Roberta Redforda i czarnoskórego aktora Sidneya Poitiera. "Shrek" otrzymał Oscara dla najlepszego filmu animowanego. Oscara dla najlepszego filmu zagranicznego przyznano obrazowi "No Man's Land" Danisa Tanovicia z Bośni i Hercegowiny. Owacją na stojąco przywitano w Hollywood Woody'ego Allena - słynnego nowojorczyka, który zasłynął unikaniem oscarowych gali. Allen pojawił się po raz pierwszy na ceremonii rozdania statuetek, by oddać honor Nowemu Jorkowi i nieugiętemu duchowi miasta. Ponad pół

roku po tragicznych zamachach terrorystycznych zaapelował do twórców, żeby przyjeżdżali do miasta, by kręcić w nim nowe obrazy.

Historia

Oscar czyli Nagroda Akademii (Academy Award) jest jedną z najstarszych i najbardziej prestiżowych nagród filmowych. Jego pojawienie się jest związane z utworzeniem w maju 1927 roku, w Kalifornii, Akademii Sztuki i Wiedzy Filmowej (Academy of Motion Pictures Arts and Science). Powstała ona jako organizacja typu nonprofit, mająca za cel promowanie wiedzy i sztuki filmowej. Wśród jej pierwszych 36 członków było bardzo wielu luminarzy ówczesnej kinematografii. Pierwszym przewodniczącym był znany aktor Douglas Fairbanks.

Pierwsze Oscary przyznano za okres od 1.08.1927 do 31.07.1928, w 12 kategoriach. Liczba kategorii ulegała różnym zmianom: w 1930 roku zmniejszono ją do 10, by w 1939 zwiększyć do 20. Dziś Nagrody Akademii przyznawane są w 24 kategoriach, do tego dochodzą także różne nagrody specjalne. Najbardziej prestiżowe kategorie to: najlepszy film, najlepszy reżyser, najlepsza główna rola: męska i kobieca, najlepszy scenariusz oryginalny. Już druga uroczystość wręczenia Oscarów była transmitowana na żywo przez radio. Pierwsza transmisja telewizyjna odbyła się w 1953 roku. W 1966 roku dokonano pierwszej transmisji telewizyjnej w kolorze.

Nowe rozgrywki

Mateusz Sipa

Europejska Unia piłkarska (UEFA) ma zamiar wprowadzić (nie wcześniej niż w 2004 r.) nowe rozgrywki dla reprezentacji narodowych, które zastąpiłyby dotychczasowe mecze towarzyskie.

Trzy propozycje takich rozgrywek przedstawiono w piątek podczas konferencji prezesów i sekretarzy generalnych 51 związków piłkarskich państw-członków UEFA w Pradze.

Propozycje, rozważane przez UEFA, przewidują wprowadzenie rozgrywek, które czyniłyby dotychczasowe mecze "o pietruszkę" rywalizacją o jakąś stawkę, w dniach wyznaczonych na spotkania towarzyskie.

Pierwszy plan takich rozgrywek zawiera system meczów pucharowych z finałową fazą w formie miniturnieju, o roboczej nazwie "Puchar Narodów". Jest także drugi pomysł utworzenia rozgrywek ligowych, z awansem i degradacją, noszący roboczą nazwę UEFA A-League. W jednym wariantcie A-League byłaby rozgrywana przez trzy lata, a w drugim w ciągu roku, w systemie podobnym do tenisowego Pucharu Davisa.

Mimo że plany te są wciąż w stanie "embrionalnym", jeden z nich miałby się "narodzić" jako Puchar Narodów, rozgrywany przez trzy lata, z kulminacją w formie minifinałowego turnieju, mającego miejsce w roku poprzedzającym mistrzostwa Europy. Rozgrywki te byłyby traktowane jako "próba generalna" finałów ME.

Rzecznikami tego rodzaju zmian są głównie federacje o średnim znaczeniu i

osiągnięciach w Europie oraz te mniejsze, których rzadkie mecze towarzyskie tracą na znaczeniu i nie przynoszą dochodów. Poza tym, argumentują mniejsze związki, coraz trudniej jest im uzyskiwać zwolnienia swych graczy na towarzyskie spotkania.

"Musimy sprawić, by mecze towarzyskie były bardziej współzawodniczym, nie odbierając jednak trenerom szans na sprawdzanie rozwiązań taktycznych i próbowanie nowych graczy.

Każde nowe rozgrywki będą miały na względzie ułatwienie federacjom planowanie meczów i zapewnienie im wyższych niż obecnie korzyści finansowych. Ideą zmian jest, by mniejsze federacje rozgrywały więcej meczów towarzyskich, a większe mniej" powiedział Lars Christer Olsson, dyrektor ds. futbolu zawodowego i marketingu w UEFA.

Sekretarz generalny UEFA, Gerhard Aigner, dodał: "Jeśli miałyby to być rozgrywki trzyletnie, mogłyby się zacząć w 2004, a skończyć w 2007 roku, rok przed mistrzostwami Europy 2008 r., jednak to jeszcze bardzo wstępne plany, wymagające gruntownego przedyskutowania".

Innowacje UEFA spotkały się z tzw. mieszanymi reakcjami delegatów na praski Kongres UEFA. Przychylnymi tych z mniej prestiżowych federacji, a niebytu entuzjastycznymi potęg europejskiego futbolu. Kolejny raport na temat nowych rozgrywek ma być przedstawiony na następnym Kongresie UEFA, w kwietniu 2002 r., w Sztokholmie.

Sport

Polska — Japonia (0:2)

Mateusz Sipa

Widzów: ok. 6 tys.

Polska: Jerzy Dudek (46-Radosław Majdan), Tomasz Kłos, Tomasz Waldoch (46-Jacek Bąk), Tomasz Hajto, Michał Żewłakow (46-Jacek Krzynówek), Tomasz Iwan, Radosław Kałużny (79 -Arkadiusz Bąk), Piotr Świerczewski (46-Bartosz Karwan), Marek Koźmiński, Paweł Kryszalowicz (46-Marcin Żewłakow), Emmanuel Olisadebe.

Japonia: Yoshikatsu Kawaguchi, Naoki Matsuda, Tsuneyasu Miyamoto, Koji Nakata, Kazuyuki Toda (80-Tomokazu Myojin), Daisuke Ichikawa (71-Yasuhiro Hato), Junichi Inamoto (54-Takashi Fukunishi), Hidetoshi Nakata, Shinji Ono, Takayuki Suzuki, Naohiro Takahara (54-Tatsuhiko Kubo).

Japonia okazała się z pewnością bardziej wymagającym przeciwnikiem dla reprezentacji Polski niż można było przypuszczać przed meczem. Od początku szybki i ruchliwi podopieczni francuskiego trenera Philippe'a Troussiera sprawiali wiele kłopotów wolniejszemu Polakom.

Co prawda pierwszą groźną akcją przeprowadzili "biało-czerwoni", ale Emmanuel Olisadebe nie zdołał trafić do bramki z ośmiu metrów.

W dziesiątej minucie goście objęli prowadzenie. Ruchliwy pomocnik Daisuke Ichikawa przejął piłkę po prawej stronie boiska i ostro dośrodkował na pole karne, gdzie błąd polskich obrońców wykorzystał Hidetoshi Nakata i ostrym strzałem po ziemi nie dał szans Jerzemu Dudkowi.

W 16 minucie bramce Yoshikatsu Kawaguchiego po raz drugi zagroził Olisadebe. Dobrze opanował piłkę w polu kamym, uderzył po ziemi obok bramkarza, ale piłka o kilka centymetrów minęła prawy słupek. Chwilę później napastnik Panathinaikosu Ateny popisał się rajdem przez prawie pół boiska, ale jego dośrodkowanie wyłapał Kawaguchi.

W pierwszej połowie nie popisali się również polscy kibice. Zza bramki Jerzego Dudka rzucono na boisko petardę, która wybuchła obok polskiego bramkarza i na kilka chwil go oślepiła.

Polacy w dalszym ciągu grali wolno, mało dokładnie i nie potrafili poważnie zagrozić bramce Azjatów. Żadnego efektu nie przyniosły również liczne stałe fragmenty gry egzekwowane przez podopiecznych Jerzego Engela.

Z kolei obie linie obronne często stosowały pułapki offsjadowe. Przynosiły one zakładane efekty, ale polscy obrońcy w innych sytuacjach nie ustrzegli się błędów.

Po raz kolejny na bramkę Dudka uderzał Hidetoshi Nakata, a strzał głową Shinji Ono z pięciu metrów po rzucie różnym z trudem odbił polski bramkarz.

W 42 minucie Michał Żewłakow po raz kolejny pozwolił dośrodkować Ichikawie, błąd Tomasz Kłosa wykorzystał Naohiro Takahara i zdobył drugiego gola dla współgospodarzy mistrzostw świata. Jeszcze przed przerwą dogodną okazję zmaromwał Hidetoshi Nakata, któremu w sytuacji na sam piłkę spod nóg wyłuskał wybiegający z bramki Dudek.

Do drugiej połowy Polacy przystąpili z pięcioma zmianami, ale styl gry "biało-czerwonych" niewiele się zmienił. Podopieczni Jerzego Engela grali uważniej w obronie i agresywniej w ataku, ale nie długo potrafili zagrozić bramce Kawaguchiego.

Grający z kontry goście zagrozili bramce Radosława Majdana (od 2 połowy). W 61 minucie uderzał głową wprowadzony po przerwie Tatsuhiko Kubo, ale strzał był lekki i w środek bramki.

Obraz gry do końca meczu nie uległ zmianie - piłkarze walczyli głównie w środku pola, gdzie większość bezpiecznych piłek padała łupem szybkich, zwinnych i sprytnych Japończyków. Szczególnie dobre wrażenie pozostawił po sobie rozgrywający włoskiej Pamy Hidetoshi Nakata, który umiejętnie dyrygował swoimi kolegami.

W 80 minucie Japonia powinna prowadzić 3:0. Po dokładnym dograniu Hidetoshi Nakaty w dogodnej sytuacji znalazł się Takayuki Suzuki, ale jego strzał głową z bliskiej odległości efektywnie obronił Majdan. W odpowiedzi groźną akcją przeprowadzili "biało-czerwoni". Po dośrodkowaniu Jacka Krzynówka głową strzelał Marcin Żewłakow. Kawaguchi był jednak na posterunku.

Do końca spotkania wynik nie uległ już zmianie i Japończycy odnieśli zasłużone zwycięstwo.

Bramki: Hidetoshi Nakata (10), Naohiro Takahara (42).

Sędziował: Hermann Albrecht (Niemcy).