

25-7 sierpnia 2022 | NUMER 110

# BEZBIEK

bezcenna dawka rozrywki



# W TYM NUMERZE:

NOTA	3
JEDEN KOCHA NOSKI, DRUGI KOCHA BOMBY	5
DLACZEGO GRY KOMPUTEROWE (NIE) SĄ ZŁE	6
GRY NASZEGO DZIECIŃSTWA	8
SIMOWIE ŻYJĄ LEPIEJ ODE MNIE	14
NAWET NIE LEKKO MUZYCZNY: LIPIEC	15
BALKON NA MIARĘ 2022 ROKU	16
BEZBEK POLECA: UNEPIC	18
TRON – ŚWIAT UTRACONY	19
BEZBEKOWY HOROSKOP	20
RANKING MEMÓW	22
KISIEL PO LS-IE #11	24
KISIEL PO LS-IE #12	25
BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE	26

# DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

**DRODZY CZYTELNICY,**

jestem dość słabym graczem. Być może tylko ja tak o sobie myślę, ale to też dlatego, że dość późno zaczęłam grać w gry komputerowe. W moich nastoletnich latach uważałam, że nie jest mi do niczego potrzebne i poradzę sobie bez tego w życiu. Po dwudziestce kupiłam sobie pierwszą grę.

Nie jestem dobrym graczem też dlatego, że nie lubię grać, jak inni patrzą. Często więc wszystkie takie kooperacyjne rozgrywki odpadają. Po części pewnie dlatego, że nie jestem w tym jeszcze doskonała i boję się, że nie będę czegoś ogarniać. Z drugiej strony wydaje mi się, że się za mało wciągnę w grę, zniechęcę się porażkami lub szybko się nią znudzę, przez co tylko zepsuję rozgrywkę sobie i być może innym. Nawet jak gram sama, to tak mam.

W grach jednak nie zawsze chodzi o wygrywanie i przegrywanie, ale o miło spędzony czas. Dlatego nie bronię, a wręcz zachęcam do takiego czasowego odcięcia się od rzeczywistości, bo czasem człowiekowi po prostu się należy.

Ten numer jest o grach. Różnych, więc mam nadzieję, że coś na naszej półce Was zainteresuje. Nasi redaktorzy przerwali specjalnie dla Was swoje rozgrywki. Doceńcie to ;)

*F for respect* dla wszystkich graczy,

Ula

# UWAGA!

**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW.  
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ\***

\*Magazyn Bezbek nie ponosi odpowiedzialności za szkody zdrowotne czytelników  
jeśli to czytasz, to wiedz, że jesteś cudownym człowiekiem. Pozdrawiamy!

# JEDEN KOCHA NOSKI, DRUGI KOCHA BOMBY

Edukacja od zawsze jest tematem dyskusji. Podczas nich pojawia się wiele hasła typu „dzieci są naszą przyszłością” etc. Jednak niestety na hasłach i frazesach się kończy, i wielu boi się powiedzieć coś więcej niż populizm. Dlatego też ja się tu pojawiam i przyjrę się liście lektur obowiązkowych, a dokładniej jednej pozycji – *Odprawa postów greckich* Jana Kochanowskiego. I, jako iż od razu bez zbytniego myślenia odrzucam tę tragedię w roli lektury, zaproponuję zastępcę w postaci gry – *Sapera*.

W głowach wielu, a zwłaszcza polonistów i fanboyów Jana Kochanowskiego, pojawia się właśnie szok. Jednak zanim rzucicie się na mnie z maczetami, broniąc wybitnego renesansowego poety, wystuchajcie, a właściwie wczytajcie się w moje argumenty.

Zacznijmy od tego, że *Odprawa postów greckich* jest dziełem opartym o mit wojny trojańskiej. Występują w nim postacie, które prawdopodobnie nie istniały. O ile takie coś jest dozwolone w literaturze, to uważam, że przekaz trafia do odbiorcy lepiej, gdy opiera się on o realistyczne koncepty, takie chociażby jak rozbrajanie bomb, jak jest w *Saperze*. 1:0 dla gry komputerowej, ale dopiero się rozgrzewamy.

Co więcej, należy postawić sobie pytanie, do czego współczesnej młodzieży będzie łatwiej się odnieść. Jak często młodzi Polacy mają do czynienia z grupami Greków, którzy biorą udział w starożytnych bitwach? Postanowiłem to zbadać i przeprowadziłem sondaż wśród uczniów. Moja grupa badawcza wynosiła jedną osobę i ten człowiek (czyli ja) stwierdził, że niezbyt często. Z drugiej strony barykady mamy *Sapera*. Występują w nim przede wszystkim cyfry, których w szkole pełno, chociażby na lekcji matematyki. Flagi, inny element tej gry, także jest obecny w placówkach oświaty. Ciężiej może być z bombami, chociaż nie są one wymagane, by mieć wybuchy –

inny fragment gry w *Sapera*. Zapytacie pewnie gdzie. Odpowiedź to lekcje chemii. Być może w wielu szkołach nie ma warunków na takie eksperymenty, jednak liczy się idea. A, i nie zapominajmy o wybuchach emocji zarówno wśród nauczycieli, jak i uczniów. One akurat są w każdej szkole.

Należy też docenić losowość *Sapera*. Każda rozgrywka może się od siebie różnić, a także może inaczej się zakończyć. Albo eksplodujemy, albo jak szef rozbroimy wszystko. Każdy, kto lubi RPG-i, potwierdzi, że różne zakończenia danej gry to bardzo wciągający element rozgrywki, który ubarwia fabułę. A jak jest w *Odprawie*? Opowieść zakończy się tylko w jeden sposób, który zamordystycznie narzucił Kochanowski. Spoiler: Han Solo na koniec umiera.

Możemy również rzucić okiem na spuściznę każdego z tych dzieł. W jednym narożniku ringu *Odprawa postów greckich*, o której dużo osób właściwie nie pamięta. Jak rzucimy w towarzystwie nazwisko Jan Kochanowski, to pierwsze, co zostanie wspomniane, to pewnie treny i słynna równa miłość poety do jego obu córek. Zbadane *in vivo*. Naprzeciwko natomiast *Saper*, który jest istnym klasykiem, jeśli chodzi o gry komputerowe. Wisienką na tym torcie jest to, że ta gra okazała się na tyle istotna w naszej kulturze, że otrzymała własną przyprawę – musztardę saperską (nie mylić z sarepską). A słyszał ktoś z Was o Ketchupie postów greckich? No właśnie.

Malkontenci zapewne od razu się odezwą, że *Saper* nie ma żadnej merytorycznej treści. Nie zgodziłbym się. Po prostu wymaga on wysokiej inteligencji, by dostrzec w tym głębie i mi się nie chce tłumaczyć, o co tak naprawdę chodzi w tej niepozornej grze. A nawet jeśli, to co nam z treści *Odprawy postów greckich*, które trafnie ukazuje problemy Rzeczypospolitej czy krytykuje wojnę. I tak ludzie nic z tego nie rozumieją.

# DLACZEGO GRY KOMPUTEROWE (NIE) SĄ ZŁE

Niektórzy psychologowie przez wiele lat próbowali dowieść temu, że gry komputerowe powodują agresję u dzieci. Na szczęście dla graczy, badania wykazały inaczej. Co więcej, mogą one mieć pozytywny wpływ na zdrowie innej grupy, czyli seniorów.

Słowem wstępu o agresji: odpowiedzią na oskarżenie o jej wywoływanie mogą być, chociażby 10-letnie badania przeprowadzone przez Sarah Coyne oraz Laurę Stockdale. Przebadaly one 3 grupy opisane jako osoby bardzo agresywne, umiarkowanie agresywne oraz wykazujące niewiele zachowań agresywnych. Podczas obserwacji badani grali w brutalne gry wideo, takie jak seria GTA czy Doom. Po upływie tego czasu badaczki nie zaobserwowały istotnych zmian w zachowaniach grup. Jest to oczywiście jedno z wielu eksperymentów obalających ten szkodliwy mit.

Przechodząc do głównego tematu: \$exergames\$, czyli gry komputerowe wykorzystujące aktywność fizyczną gracza, mają swoje początki już w latach 80., kiedy to bardziej przypominały dzisiejsze rowerki stacjonarne niż współczesne, bardziej zaawansowane, czujniki ruchu. Niemniej, tego typu gry mogą i są nie tylko hitami imprezowymi, ale również sprzętem wspomagającym terapię ludzi starszych.

Badania wykorzystujące przede wszystkim konsole Nintendo wykazały ich pozytywny wpływ na kondycję fizyczną osób starszych. Nintendo słynie z nacisku położonego na gry fitness, dlatego jest jedną z najczęściej używanych konsol w treningach równowagi. W przeprowadzanych badaniach naukowcy najczęściej korzystają z Wii Balance Board, czyli plastikowego prostokąta, w którym znajdują się 4 czujniki nacisku, pełniące funkcję kontrolera. Oczywiście nie jest on tak dokładny, jak specjalnie zaprojektowana platforma stabilometryczna, ale prawdopodobnie korzystanie z niego przynosi dużo więcej zabawy niż używanie profesjonalnego sprzętu medycznego.

Obserwacje przeprowadzone w Niemczech na pacjentach domów opieki społecznej dowiodły, że adaptują się oni do gier konsolowych dość szybko. Z badania wynika też, że dla uczestników było to ciekawe doświadczenie. Dlatego zakłada się, że może to być dobry sposób na aktywizację seniorów, dla których typowe aktywności fizyczne (np. spacer) są zbyt nużące. Pozytywny odbiór opcji konsolowej poskutkowało wdrożeniem konsoloterapii jako elementu kompleksowego leczenia fizjoterapeutycznego. Inne badania wykazywały również pozytywny wpływ na zmysł równowagi u osób powyżej 65. roku życia.

W aspekcie społecznym gry fitness mogą być dobrą opcją dla seniorów, nie tylko jako sposób spędzania czasu z wnukami. Dzięki możliwości wykonywania ćwiczeń w dowolnym czasie znika problem dostosowania się do sztywnych ram czasowych zajęć zorganizowanych. Granie z komputerem (oczywiście, gdy wnuczka nie ma w pobliżu) nie wymagają żywych partnerów do zabawy, których zebranie również mogłoby być wyzwaniem. To także dobra alternatywa dla ludzi mieszkających w mniejszych miejscowościach, gdzie nie ma zbyt szerokiej oferty zajęć dla seniorów.

Podsumowując, gry nie tylko bawią i uczą, ale także w pewien sposób mogą leczyć.

Adus



# GRY NASZEGO DZIECIŃSTWA

**Sebastian Czapliński:** gdy chodziłem do podstawówki, to mnóstwo czasu poświęciłem grom z serii *Worms* (głównie: *Worms 2*, *Worms 2: Armageddon*, *Worms 3D*, *Worms 4: Totalna Rozwałka*, *Worms Forts: Oblężenie*). Zapewne większość z Was je kojarzy, ale jeśli ktoś ich nie zna, to wyjaśniam – wcielasz się w robaka i zabijasz inne robaki, mając do dyspozycji wiele rodzajów broni. Pomimo tego, że te gry mają wiele lat, nie zestarzały się źle i nadal dają tyle samo frajdy, co kiedyś. Poza tym w dzieciństwie grałem bardzo często w planszówkę *Biznes po europejsku*. Podróżujesz po Europie i wykupujesz działki budowlane oraz nieruchomości. Gdy przeciwnik stanie na wykupionym przez Ciebie polu, płaci Ci hajs (im więcej nieruchomości, tym więcej musi Ci zapłacić). Twoim celem jest doprowadzenie przeciwników do bankructwa. Gra nie jest skomplikowana, ale jest świetną opcją do zabicia czasu podczas burzy czy braku prądu. No i przy okazji można pokłócić się ze współgryzaczami.

**Adus:** moje najwcześniejsze wspomnienia z grami komputerowymi w dzieciństwie to seria *GTA* – w szczególności „trójka”, *Vice City* oraz *San Andreas*, ale też *Postal 2* czy *Anno 1602*. Po długo wyczekiwanym podłączeniu do sieci komputer służył mi jedynie do expienia w *Metinie 2*. W podstawówce upłynęło mi wiele godzin na pykaniu, w gimnazjum zaś moje zainteresowania, niestety, odplynęły na jakiś czas w innym kierunku. Jednak obecnie znowu zagrywam się w niesamowitych tytułach. Ogromną zasługę ma w tym kanał na YT Krzysztofa M. Maja. Dzięki niemu nie tylko znowu czerpię przyjemność z cyfrowej rozgrywki, ale takżenie traktuję tego już jako strata czasu czy *guilty pleasure*, tylko pełnoprawne obcowanie z kulturą. Ostatnią grą, która porwała moje serce to, wbrew powszechnej krytyce, *Cyberpunk 2077*. Dzieło Redów pochłonęło mnie tak bardzo, że żadna krytyka nie zmieni mojego zdania. Ponadto *Cyberpunk* zdetronizował panujące przez lata *GTA Vice City* i to on jest teraz moją ulubioną grą wszechczasów. Poza grami komputerowymi muszę wspomnieć o planszówkach, które także stanowią dużą część, nie tylko wspomnień, ale także obecnej rozrywki. Oprócz klasyka – *Monopoly*, zagrywaliśmy się z dziećmi z sąsiedztwa *Super Farmerem* czy plastikową ruletką. Obecnie panują zaś czasy kryminalnych karcianek czy komiksów paragrafowych, które serdecznie polecam serdecznie wszystkim fanom analogicznego giercowania.



**Kacper Wolszczak i zmagania z głupimi grami dla głupich ludzi:** do 7. lub 9. roku życia moim gierkowym guru był o dwa lata starszy brat cioteczny imieniem Dawid. Pozdrawiam Dawida. W owym czasie u siebie w mieszkanku królowały gry edukacyjne typu Zack od angielskiego, jakaś gra opowiadająca o oblężeniu Troi czy klasyk klasyków Reksio, który uczył wszystkiego. Ekstra zabawa, jeśli nie chce się mieć przyjaciół w podstawówce, którzy już dawno są na etapie Fify czy innej wyścigówki. Natomiast na wsi u mojego kuzyna było prawdziwe gierkowe eldorado. Było tam wszystko od Herousów III, po jakieś gry Disney'a typu *Tarzan* albo *Mój Brat Niedźwiedź* i król królów spiracony *Hugo: The Quest for the Sunstones*. Synonim raj. Pamiętam jak dziś wkurzenie mojej babci, bo przyjechał pewnego majowego dnia papież z Niemiec, a my nie chcieliśmy wyjść z pokoju, bo woleliśmy grać w Hugo. Przyjechał to za dużo powiedziane, przejeżdżał akurat ulicą. Do czego zmierzam. Wyżej wymienione gry były moim spełnieniem marzeń. Ucieczką przed szarą edukacyjną rzeczywistością. Nadszedł mroczny dzień 17 lipca 2007 roku. Owej daty szczerze nienawidzę. Wiecie czemu? Temu, że tego dnia wyszła gra, która na resztę życia obrzydziła mi anime i inne chińskie bajki. Mianowicie był to *Metin 2*. Jezu Chryste. Najgłupsza gra, jaką w widziałem. Łaziło się półnagą babą lub chłopem i nawalało kamienie. A na domiar złego miała najgorszy *soundtrack* w historii, który leci mi teraz w głowie. Dzień zepsuty. Skończyło się wesole hasanie kucem na mapie w Herousach, łażenie po drzewach Tarzanem czy umyślowe pojedynki w RTS-ach. Nie... Pałeczkę przejęła głupia gra, w której nawala się wachlarzem małpy i kamienie. Mroczna era trwała do 2010 roku, gdy wszystko się zmieniło dzięki CS-owi 1.6, gdzie podobał mi się tylko zombie mod, ale był to jednak progres. Największym plusem tej sytuacji było to, że wszystkie gry odziedziczyłem w pakiecie z ubraniami, ale jednak. Pozdrawiam, fan RTS-ów i strategii turowych.

**Mateusz Matłok:** gry w moim życiu zaczęły się od prostych przygodówek dla dzieci, pokroju *Putt Putt Joins The Parade*, ale poważne giercowanie zaczęło się od klasyków strategii czasu rzeczywistego: *Heroes of Might and Magic 2+3*, *Warcraft 2*, *Settlers 2*, *Twierdza/Twierdza Krzyżowiec*. Oczywiście, jako że podobała mi się ich formuła, ale niezbyt je ogarniałem, to używałem kodów i nie widziałem w tym nic złego. Musiałem wygrywać i kij z tym! Poza tym, *Fifa 2000* (jedyna Fifa, w którą umiałem jakkolwiek grać), genialny *Robin Hood: Legenda Sherwood*, pierwsze *Diablo* (które nadal cenię bardziej od dwójki, *deal with it!*), *Icy Tower*, *Jazz Jackrabbit 2*, *The Sims 1*, a także *Spartan* z dodatkiem *Gates of Troy*, będący bardzo ciekawym konceptem na grę w formule *Total War*. Notabene ostatnia z tych gier to jedyna gra pudełkowa, której nigdy nie sprzedam ze względów sentymentalnych – dostałem ją kiedyś pod choinkę od mamy, pamiętam, że chciałem zagrać w jakąś strategię. Niestety, w tamtą Wigilię postanowiłem uciąć sobie krótką drzemkę, a po obudzeniu nie zachowywałem się zbyt grzecznie. Grę mimo wszystko dostałem i, choć początkowo jej nie rozumiałem, a dziś widzę jej pewne wady, nadal jest to jedna z moich ulubionych gier. Zaliczyłem też przygodę z dwoma MMO, mimo że nigdy jakoś nie przepadałem za dzieleniem świata z innymi graczami. Były to *Metin 2*, który zachwycił mnie prostą koncepcją gry (dziś trochę zbyt prostą) i GENIALNĄ muzyką (Kacper się nie zna, nie czytajcie go), oraz *Margonem*. Zwłaszcza to drugie mnie pochłonęło na wiele godzin z uwagi na przeglądarkową formułę, kilka klas postaci i przyjemną oprawę graficzną. Ani w *Metinie*, ani w *Margo* nie udało mi się osiągnąć wybitnego skilla ani ekwipunku postaci, ale lubiłem spędzać w nich czas po swojemu: zabijając moby, robiąc questy i, czasem dla odmiany, walcząc z innymi graczami.

**Anna J.:** gry, które pamiętam z dzieciństwa? Obowiązkowo podróbka Pegasusa na dyskietki, takie kartridże właściwie. Widniała na nich pamiętna naklejka obiecująca, że jest ich tam 999+, co, dla dzieciaka takiego jak ja wówczas, było obietnicą niesamowicie ekscytującej i przede wszystkim długiej zabawy za mały skrawek kieszonkowego. Niestety, na serio było ich może z 20 i czasem się powtarzały :< Największe rozczarowanie dzieciństwa. No i te wypożyczalnie dyskietek, gdzie jak już raz oddało się pierwszą kupioną przez siebie dyskietkę i wymieniło na inną, to twoja nigdy już nie wróciła do Ciebie, a za wypożyczenie się jeszcze płaciło (swoją drogą, powinni te miejsca nazywać targowiskiem dyskietek albo handlem wymiennym, a nie wypożyczalnią – tam się nic nie wypożyczało pod zastaw, tam się oddawało swoją własność za jakąś gorszą i to na zawsze!) A z gier pamiętam strzelanie do kaczek – zręcznościowa i lekko oszukana gra – tak, ona oszukiwała i opierała się na prawdopodobieństwie, a nie na tym, jak faktycznie celowało się w ekran (!) (jeśli kiedykolwiek starszy brat wypomniat Wam, że nie umiecie trafić, to możecie mu teraz wypomnieć, to nie była Wasza wina!), nieśmiertelny *Mario* i wiecznie nieuratowana pretensjonalna Księżniczka, wyścigi rowerowe, wyścigi samochodowe, jakieś bijatyki... I w sumie więcej gier nie pamiętam, to może ich nawet nie było dwadzieścia. Niemniej wspomnienia przegrzewającej się podróbki Pegasusa i ciągle rozgrzanego przedłużacza – ile to prądu jadło(!) – pozostaną ze mną na zawsze. To było coś. A później już tylko komputer: *Simsy*, *Herosy*, *Rappelz* czy *Wormsy*. No ale to nie było to – tutaj nikt mnie nie okradał z mojej własności, czyli dyskietek w punkcie wymiany, za którą musiałam jeszcze zapłacić. :P

**Agata Iwanow:** jako dziecko lat 90. moja pierwsza styczność z grami była na konsoli Pegasus (oryginalny, nie podrabiany) oraz na PC z Windowsem 95. Mam starszego brata, który oczywiście w większości przypadków decydował o tym, w co będziemy grać, jednak z czasem zaczęłam odkrywać swój własny gust do gier na konsolę lub komputer.

Pierwszą grą, jaką pamiętam na konsoli, był \$Mario Super Bros\$ – klasyk – oraz *Tetris*. Wraz z czasem, gdy rodzice kupili PlayStation 2, otworzyły się drzwi do nowych możliwości. Tata miał kolegę, który hakował PS2 tak, żeby można było grać w tzw. crackowane gry (ściągnięte z internetu i nagrane na płytę CD). Wtedy w repertuarze gier królowała *GTA San Andreas* oraz moja ulubiona snowboardowa gra – *SSX*, którą posiadałam w oryginale. Na konsole przewijały się również bijatki, np. *Mortal Combat* oraz strzelanka *Red Faction*. W późniejszym czasie odkryłam też przenośne konsole, moją ulubioną był oczywiście Game Boy Color. Jedyna gra, w którą grałam na Game Boyu, były *Pokemony*, głównie wersja *Yellow*, ale były też *Blue* i *Red*. Do dziś mam tę konsolę i lubię sobie odpalić *Pokemony*, by na chwilę sobie wrócić do przeszłości.

„Peceta” miałam w domu, odkąd sięgam pamięcią. Gry, jakie dobrze wspominam z dzieciństwa, to *Liero*, *Wormsy Armagedon*, *Kapitan Pazur*, *Tony Hawk's Pro Skater*, *Heroesy 3*, no i oczywiście *The Sims 1* (oczywiście później, jako wielka fanka serii, grałam w każdą kolejną część). Jedną z pierwszych gier przez internet typu MMORPG był \$Metin2\$. Z pewnością było tego więcej, jednak te, które wymieniłam najmocniej zapadły mi w pamięć. Kiedyś równie popularne były gry przeglądarkowe np. Kurnik.

Gry planszowe również przewijały się w moim dzieciństwie. Królowała gra *Bitwa Morska* (statki), *Eurobiznes* (tańsza podróbka *Monopoly*) i *Rummikub*, o karciankach nie wspominając (Piotruś, wojna, pasjans, kent).

Aż z tego wszystkiego idę zagrać w *Metina*.

**Filip Pisarski:** Znasz Reksia, prawda? Ale czy wiesz, że Reksio przemierzał kosmos, aby uratować kury porwane przez kosmitów? Zaganiał dinozaury do leja czasowego? Prowadził pojedynki na zaklęcia z Drobiem Chaosu? Potknął go Nautilus? Możesz nie wiedzieć! Za to dla mnie *Przygody Reksia* są jednym z kluczowych elementów mojego dzieciństwa. Na początku lat 2000 studio Aidem Media tworzyło gry edukacyjne dla dzieci z kultowymi postaciami z polskich kreskówek: Koziołkiem Matołkiem, Bolkiem i Lolkiem oraz właśnie Reksiem. Zdecydowana większość tytułów była kierowana do najmłodszych odbiorców, bo razem z ulubionymi postaciami można było uczyć się podstaw liczenia, alfabetu czy ortografii. Jednak kiedy powstał pomysł na stworzenie przygodowej gry *point-and-click* z Reksiem w roli głównej, świat miał się zmienić na zawsze. Dlaczego? Twórcy zupełnie puścili wodze fantazji i stworzyli uniwersum, w którym Reksio (oraz jego przyjaciel Kret Kretes) przeżywał szalone przygody, o które nikt by Reksia nie podejrzewał. Jego świat został wypełniony szeregiem postaci i miejsc, które nawiązywały do popkulturowych i historii: od ery dinozaurów przez starożytny Egipt, Harry'ego Pottera, Władców Pierścienia aż po Gwiezdne Wojny i Matrixa. Oczywiście wszystko to zostało przeniesione do świata, w którym głównymi bohaterami są zwierzęta. Patrząc z perspektywy czasu, motywem przewodnim całej serii mogłoby być „jakim cudem ktoś na to pozwolił?”, ale na zawsze będę wdzięczny, że ktoś jednak pozwolił. Całość scenariusza została okraszona wybitnie absurdalnym i absurdalnie wybitnym poczuciem humoru, które nie było skierowane tylko do małych graczy. Kiedy teraz oglądam fragmenty rozgrywki na YouTube, to wiele żartów nadal bawi mnie bardziej, niż powinno. Wydaje mi się też, że te gry są przynajmniej częściowo odpowiedzialne za moje dzisiejsze poczucie humoru. Twórcy nie ukrywają w wywiadach, że celowo umieszczali uniwersalne dowcipy, które miały trafić też do rodziców, aby dwa pokolenia mogły bawić się wspólnie. I to jak najbardziej się udało, a dodatkowo pomógł w tym też miejscami zabójczy poziom trudności. Wiele dzieciaków (w tym ja) musiało poprosić rodziców lub starsze rodzeństwo o pomoc w ciężkich minigierkach, a nawet ich wsparcie mogło nie wystarczyć. Jestem przekonany, że niektóre poziomy nawet dzisiaj sprawiłyby mi nie lada trudność. Twórcy po latach przyznali się, że w procesie powstawania gier zabrakło miejsca na testy z graczami w odpowiednim wieku. Poziomy testowali w dużej mierze na sobie, a że spędzili na nich długie godziny, to nie sprawiły im najmniejszej trudności. Tylko potem, gry trafiły do naszych domów, nie było już tak kolorowo. Z drugiej strony może też dzięki temu tak mocno *Przygody Reksia* wgryzły mi się w pamięć. Co ciekawe, nie tylko ja mam zarezerwowane miejsce dla Reksia w swoim serduszkach. Wiele lat po powstaniu tej serii fani znaleźli się wspólnie na grupce na Facebooku i zbudowała się niemała społeczność ludzi, którzy dopiero teraz mają z kim pogadać o Reksiu (ze swojego doświadczenia wiem, że przekonanie znajomych do Reksia, kiedy oni grali w gry, gdzie można było walczyć, mordować i podbijać, nie było zbyt łatwe). Teraz powstają memy, fanarty, komiksy, słuchowiska i fanowskie gry, a żeby było tego mało, z okazji 20-lecia premiery pierwszej części, odbędzie się też zlot fanów. Tak, na żywo. W prawdziwym świecie. A to niby tylko ten Reksio z kreskówki.

# SIMOWIE ŻYJĄ LEPIEJ ODE MNIE



Może trochę wstyd się przyznać, ale jeszcze do czerwca nie miałam Simsów. Raz czy dwa razy grałam lub oglądałam, jak koleżanki grają w dwójkę, trójkę, czwórkę, ale ja sama nie miałam takiej potrzeby, by tę grę posiadać. Aż kilka tygodni temu, jak wyszła letnia promocja na Steamie, kupiłam sobie, żeby sprawdzić, czemu wszyscy tak za nią szaleją. No i z moich prawie 55,5 godzin obserwacji, jestem w stanie wysunąć wnioski, że Simowie żyją lepiej ode mnie. Postaram się wam teraz przybliżyć, czemu właśnie tak uważam. Na wstępie dodam tylko, że na sam początek nie korzystałam z żadnych dodatków czy innych modyfikatorów.

Zacznijmy od paska potrzeb. Mam tu na myśli tych sześć elementów, o które trzeba zadbać, żeby nasz Sim miał się dobrze, czyli: pęcherz, jedzenie, energia, zabawa, towarzystwo i higiena. Kiedy zaczęłam się nad tym zastanawiać, to już na początku było źle. Mój osobisty pasek pęcherza, kiedy grałam, zawsze był na granicy czerwieni. Zdarzało mi się też odwlekać pójdzie do toalety, bo uznałam, że muszę coś jeszcze kazać im zrobić. Oczywiście poza ciągiem, w jaki się wtedy wprowadziłam, nie było tak źle. Jednak to było dla mnie dość alarmujące, tym bardziej że ich dużo bardziej pilnowałam, by chodzili do toalety regularnie.

Idąc dalej mamy jedzenie. Mogłabym powiedzieć, że tu nie jest tak źle, bo robię sobie zazwyczaj smaczne obiady. Jednak pozostałe pozycje w moim jadłospisie zajmują różnego rodzaju przekąski, gotowe dania, czy takie, co można przyrządzić na szybko, więc wciąż wypadam przy nich trochę blado. Do tego dochodzić może również różnorodność potraw, ale na ten temat możemy być po równo mało wymyślni.

Ze spaniem akurat tak źle nie mam i to też tylko dlatego, że dawno temu wyrobiłam sobie nawyk kładzenia się spać o konkretnej porze. Bez tego pewnie byłabym zgubiona. Podobnie również mam z higieną, choć czasem uważam, że mogłabym lepiej zadbać o skórę czy włosy.

Zabawę również zapisałabym trochę na równi, bo po pracy czas faktycznie dość często poświęcam rzeczom, które lubię robić. Simowie, podobnie zresztą jak ja, mają chęci rozwijania swoich hobby. Nie zawsze jednak mamy siłę po pracy, by się nimi zająć.

Z towarzystwem mam tak, że gadam sobie czasem z ludźmi z internetu, ale na żywo (poza pracą) to już rzadkość. Do tego trzeba mieć znajomych, a w ich zdobywanie nigdy nie byłam zbyt dobra. Mam wrażenie, że Simom wychodzi to dużo lepiej. Dwa razy z kimś pogada i już są gotowi zamieszkać razem czy się zaręczyć. A potem okazuje się, że mogą sobie nawet razem żyć i się nie pozabijać. Szaleni.

Na plus na pewno można policzyć Simom, że wiedzą kim są: jakie mają aspiracje, umiejętności, co lubią. Wiedzą, co muszą zrobić, żeby być szczęśliwi, a czego unikać. Znają swoje cechy osobowości i wiedzą, jak nad nimi pracować. Mają też naturalną zdolność do uczenia się nowych umiejętności, a później uzyskiwania kolejnych ich poziomów. Trzeba im również przyznać, że są wytrwali w dążeniu do celów. Moim ostatnim osiągnięciem jest tylko wymyślanie im dziwnych tytułów książek, bo swojej to się chyba nie doczekam.

Simowie również budują swoją karierę, a kiedy coś im nie pasuje, to są w stanie ją porzucić i zacząć coś nowego. Odważni są, a w dodatku nie mają większych problemów ze znalezieniem pracy.

Trzeba również wspomnieć, że stać ich na dom. Nawet bez żadnych oszustw czy kodów jesteśmy w stanie kupić im działkę i na niej wybudować budynek z podstawowym sprzętem. Realnie jednak patrząc, to rozwijając karierę pojedynczej postaci od zera, dość ciężko jest z opłaceniem rachunków i innych kosztów, np. za jedzenie. Daje to nadzieję, że kiedyś będę żyła tak dobrze, jak Simowie. Z drugiej jednak strony patrzę na świat i inflację i zaczynam mocno w to wątpić. Z całego jednak serca nam tego życzę.

Ula

# NAWET NIE LEKKO MUZYCZNY: LIPIEC

Lipiec za nami, czas więc podsumować to, co zaprezentowali polscy artyści. Mam wrażenie, że piosenek jest trochę mniej niż zwykle. Nie zmieniło się jednak to, że ja nadal nie znam się na muzyce, więc traktuj moje krótkie notki z przyzwyczajeniem oka.

**Ofelia Ariwederdzi (Samanta)** – kolejna piosenka zapowiadająca album *Osiem*, który ukaże się we wrześniu. Samanta, czyli \$alter ego \$ Ofelii, śpiewa o samoakceptacji. Utwór jest utrzymany w elektronicznych brzmieniach. Jest też mowa o tym, że można być, kim się chce.

**Kwiat Jabłoni Wolne serce** – album przygotowany we współpracy z Muzeum Powstania Warszawskiego z okazji obchodów 78. rocznicy wybuchu Powstania. Składa się z dziesięciu coverów. Kasia i Jacek zaprosili do współpracy ośmiu artystów, m.in. Sanah, Igo czy Natalię Kukulską. Wszystkie piosenki dotyczą tematu wolności i są utrzymane w takim klimacie, w jakim Kwiat Jabłoni tworzy swoje utwory.

**Lanbery List** – indie rockowa, przyjemna piosenka o wolności (*A teraz leć i napisz własny świat, tak jak ten list do Ciebie ja*). To letni utwór, ale w pozytywnym znaczeniu. Dobrze wchodzi podczas spacerów, a o chwytliwym refrenie trudno zapomnieć.

**thekayetan, Mery Spolsky hebefreniczne** – jak pisze autor: „to mój pierwszy manifest, wyraz niezgody na przemoc, która jest tak bardzo obecna w naszym społeczeństwie”. Nazwa nawiązuje do schizofrenii hebefrenicznej. Piosenka jest ciekawa zarówno w warstwie tekstowej, jak i muzycznej. Wyróżnia się na tle innych utworów, łatwo wchodzi do głowy i zostaje w niej na dłużej.

**Mery Spolsky Cekinowa Bomba** – typowa piosenka Mery: muzyka elektroniczna, proste rymy, ciekawy tekst.

**Kayah Odnaleźć siebie** – Kayah w innym wydaniu. Piosenka o zagubieniu w związku, elektryczne klimaty. Ma być nowy album i ciekawe, czy cała będzie w takim klimacie.

**Rubens Jakoś trzymam się** – piosenka zapowiadająca drugi album, cała zrobiona przez Rubensa. Są gitary, chórki oraz ciekawy głos piosenkarza.

**Julia Pośnik HOTGIRLSUMMER** – letni utwór o tym, że podmiot liryczny przeżył trudną miłość, bez tej drugiej osoby jest mu lepiej i jest *hot girl summer*. (Z kropką nienawiści, a co!). W sumie zaskoczyło mnie to, że refren nie został zrobiony pod TikToka.

**Artur Rojek, CatchUp, Magiera Pusty** – jak dla mnie jest to piosenka o bezradności.

**Mrozu, Jan-Rapowanie Dym** – podoba mi się połączenie rocka z rapem, wygląda to naprawdę ciekawie.

**Honorata Skarbek Wulkan** – zwykły, letni utwór, który w sumie nie odróżnia się za bardzo od innych tego typu letnich utworów, przez co łatwo o nim zapomnieć.

**Michał Szczygieł ADRENALINA** – przyjemny utwór, który idealnie nada się podczas podróży samochodowej. Nie jest skomplikowany, ale jest to raczej świadome.

**Stach Bukowski Chwila** – rockowo-alternatywna epka. Bardzo ciekawa muzycznie.

**KARAŚ/ROGUCKI Film** – piosenka o tym, że nie warto pędzić, warto zatrzymać się, skupić na tym, co jest teraz.

**Piotr Ziota Prąd** – autor śpiewa, że płynie w nim prąd. Bezpieczeństwo energetyczne Polski uratowane!

**Piotr Ziota Choć czuły gest tu radości niesie mniej, to krzywda nie rozlewa łez** – tytuł piosenki powstał chyba z myślą o maturzystach, którzy będą mieli +12 słów w rozprawce za samo napisanie tytułu utworu. Spokojny, melancholijny utwór, który – mam wrażenie – nie pasuje do Piotra.

Playlistę z powyższymi piosenkami znajdziesz [\[TUTAJ\]](#).

# BALKON NA MIARĘ

## 2022 ROKU

Obecny rok daje w kość nie mniej niż poprzedni oraz 2020. Inflacja, pandemia, problemy z węglem i gazem... Postanowiłem więc napisać artykuł, który pomoże ci zaoszczędzić trochę pieniędzy. Przy okazji możesz też trochę zarobić. Potrzebujesz jedynie balkonu.

### **Cukier na wyciągnięcie ręki**

Ludzie zwykle mają na balkonach jakieś nudne rośliny: pomidorki, paprykę, begonie, bratki, lawendę... Nie podążaj za tłumem, zasadź buraki cukrowe oraz trzcinę cukrową. Wyglądają nie najgorzej, a przy okazji można mieć z nich cukier. Teraz podobno są jego braki, więc zaoszczędzisz pieniądze, czas i przy okazji będziesz mógł sprzedać nadwyżkę sąsiadom.

### **Wakacje pod palmą**

Przeglądasz Instagrama i z każdej strony atakują cię influencerzy, którzy spędzają wakacje pod palmami? Też chcesz mieć tak ładne zdjęcia w social mediach? Zasadź palmę na balkonie. Szybko rośnie, więc może już we wrześniu uda ci się zrobić pod nią zdjęcie. Koleżanki i koledzy z pracy będą ci zazdrościć wakacji pod palmą, a ty nie zapłacisz fortuny. Zaoszczędzone pieniądze zainwestuj w buraki cukrowe, trzcinę cukrową bądź wiatrak.

### **Na balkonie rewelacja, wiatrak chłodzi, ale akcja!**

Coraz więcej mówi się o odnawialnych źródłach energii. To dobra okazja do zainwestowania w wiatrak. Taki duży. Nie tylko ochłodzi on twoje mieszkanie, lecz także da ci prąd (o ile będzie wiać). Nadwyżkę prądu możesz sprzedać albo wymienić na jagodziankę. Przy okazji można wstawić zdjęcia z hasztagami #eko #ekoświr.

Sebastian Czaplński





# BEZBEK POLECA:

## UNEPIC

**Rozgrywasz z kolegami sesję Dungeons and Dragons. Prosisz o przerwę, idziesz do toalety, ale gdy tylko zamykasz drzwi, światło gaśnie. Sięgasz po zapalniczkę tylko po to, by uświadomić sobie, że stoisz w jakimś ciemnym, zimnym lochu, pełnym potworów i pułapek. Co robisz?**



Tak postawionej sytuacji sprostać będzie musiał Daniel, gadatliwy nerd o ciętym humorze i bohater *UnEpic*, gry z 2017 roku od Francisco Téllez de Meneses a [@unepic\\_fran](#).

*UnEpic* to metroidvania, czyli połączenie gry \$role-playing\$ z elementami platformowymi. Celem Daniela, a więc i naszym, będzie wydostanie się z zamku. Czekają nas przemierzanie zamkowych korytarzy, walka z potworami, zbieranie broni, magicznych błyskotek, nauka zaklęć, warzenie eliksirów, rozwój postaci, wykonywanie zadań pobocznych, słowem: wszystko, co znamy i kochamy w grach RPG.

Zamczysko podzielone jest na kilka sektorów, które eksploruje się w określonej kolejności. Dostęp do kolejnych sekcji pilnowany jest przez bossów. Wszyscy strażnicy są unikalni, posiadają własne schematy ataków, a ich pokonanie zależy będzie od naszej zręczności i dobrze dobranej taktyki. Wielu nie stanowi zbyt dużego wyzwania i po dwóch podejściach udaje się ich pokonać, lecz są wśród nich i tacy, którzy nieźle zajdą nam za skórę i zaskoczą podczas starcia (walka z jednookim mózgiem w bibliotece na długo zapada w pamięć).

Fabła jest dość prosta, lecz za to wypełniona nawiązaniem do popkultury oraz humorystycznymi dialogami między Danielem a Zerą, mrocznym duchem, któremu nie do końca wyszła próba opętania naszego bohatera na samym początku zabawy. Questy dodatkowe są różnorodne i, choć nie zabrakło tu standardowego „przynieść X listków paproci”, to nieraz znaleźć tu można zadania ciekawe i zabawne. Jedno z nich będzie np. polegać na zapłodnieniu trzech orkowych dam (gra nie zawiera elementów 18+). Oprawa graficzna cieszy oko swoją rysunkowością i stylem aranżacji poszczególnych części zamku, soundtrack zaś nadaje klimatu przeprawom przez mroczne zakamarki, choć jego minusem jest tylko jedna, dość krótka i zapętlona ścieżka muzyczna przy walce z bossem.

Jedynym mankamentem, wynikającym ze specyfiki gatunku gry, jest *grind*, czyli wracanie do znajomych lokacji i pokonywanie odradzających się potworków w celu pozyskania odpowiednich składników, używanych w alchemii oraz do rzucania zaklęć. Ingrediencje te mają z kolei określoną szansę na drop, więc np. nie każdy nietoperz „wyrzuci” z siebie skrzydła. Nie jest to jednak zbyt wielkie utrudnienie, a rozgrywka mimo to pozostaje przyjemna.

*UnEpic* dostępny jest na Steamie i GOG-u w wersji z polskimi napisami. Jeśli jednak nie przeszkadza Wam gra po angielsku, będziecie mogli dodatkowo cieszyć się dubbingiem w tym języku.

# TRON – RAJ UTRACONY

//aktywuj: Word.app  
//rozpocznij: TRON\_artykul.exe  
//Pozdrowienia\_Uzytkownicy!

Czy wyobrażaliście sobie kiedyś, jak mogłyby wyglądać dane przepływające przez Wasze komputery? Przypominałyby statki, motocykle? Może połączenia między nimi upodobnione byłyby do autostrad? Kevin Flynn również śnił o takim cybernetycznym świecie. Choć nigdy nie spodziewał się go ujrzeć na własne oczy, pewnego dnia został do takiego systemu przeniesiony.

A wszystko to zaczęło się w 1982 roku, gdy w kinach miał swoją premierę film *TRON* w reżyserii Stevena Lisbergera. W produkcji tej wspomniany wyżej ekscentryczny programista włamuje się do systemu operacyjnego w swojej dawnej firmie, by odzyskać dowód na oszustwo, jakiego stał się ofiarą. Podczas hakowania ambitny i żądny władzy Główny Program Sterujący przechwytuje go do wnętrza systemu, rzucając jednocześnie wyzwanie, w którego sprostaniu bohaterowi pomoże m.in. tytułowy TRON – niezależny program zabezpieczający. To wszystko – żadnych dodatkowych *backstory*, rozbudowanych wątków ani skomplikowanych bohaterów. Scenariusz był w tym wszystkim najmniej ważny, bo liczyły się tak naprawdę dwie rzeczy: efekty komputerowe i projekt świata. O ile jednak dziś ten pierwszy element trąci myszką, o tyle projekty strojów, pojazdów i lokacji nadal potrafią zachwycić mieszanką stylistyki cyberpunka i *science fiction*. Świat humanoidalnych programów jest zarazem dziwny i zachwycający, choć podczas seansu ma się nieustannie wrażenie, że nie wykorzystano wówczas pełni jego potencjału, bo przez większość czasu film jest bardzo surowy. Cybernetyczne czołgi, motory pozostawiające za sobą świetlistą materię, enigmatyczne statki poruszające się po linii wysoko nad bezkresnymi pustkowiami... to wszystko przykuwa oko, jednak bohaterowie, a wraz z nimi widzowie, lwią część seansu przemieszczają się po nudnych przestrzeniach, przypominających wirtualne wąwozy. Grafika komputerowa wówczas nie pozwalała na zbyt wiele, stąd świat wewnątrz wielkiego systemu operacyjnego zbudowany był z graniastostupów, swoistych szkiców 3D nałożonych na siatkę, widoczną zwłaszcza w ujęciach korzystania z celowników w pojazdach. Dlatego właśnie najbardziej bołą te mniejsze niewykorzystane lokacje, przypominające futurystyczne miasto, które w toku wydarzeń po prostu gdzieś tam migają na parę sekund.

Na całe szczęście, po dwudziestu ośmiu latach, ludziom z Disneya przypomniało się o marce i w 2010 roku do kin trafił *TRON: Legacy* w reżyserii Josepha Kosinskiego – dużo lepszy, dużo bardziej atrakcyjny audiowizualnie i zawierający w scenariuszu o wiele więcej niż można by przypuszczać, przez co stał się moim ulubionym filmem. Fabuła zabiera nieco w przód: Kevin Flynn ma syna, jest prezesem firmy ENCOM i pracuje nad stworzeniem własnego cybernetycznego świata. Którejś nocy znika bez wyjaśnienia, nikt go nie odnalazł, a najbardziej tęskni za nim Sam, jego syn. Tęsknota i piętrzące się wyrzuty do staruszka trwają kilkanaście lat, po których młody Flynn wyrusza na jego poszukiwania, a trop prowadzi go prosto do Sieci, wykreowanej przez jego ojca. Już pierwszy dosłowny przelot zmodernizowanym statkiem zwiadowczym pokazuje jak wielkie zaszczytu zmiany w stosunku do pierwowzoru: nareszcie naszym oczom ukazywały się ciekawe, tętniące życiem lokacje,



# TRON

L E G A C Y

takie jak arena czy klub. Projekt postaci również pozostał „tronowy”, modernizując znane koncepty (kostiumy, dyski, pojazdy), jak i pozbywając się tych, które trochę wybijały się z ogólnego stylu (tak jak np. stanowisko pracy Dumonta, polecam sprawdzić). Jasne, nadal zdarzały się podróże przez pustkowia, ale tym razem były one znacznie krótsze i różnorodne. Dla przykładu, krótko po poznaniu Quorry, Sam jedzie z nią przez ciemne, górskie tereny, ale wiele scen później już we trójkę, wraz z Kevinem, podróżują na podniebnym okręcie przez eteryczną mglistą przestrzeń. Wizualnie jest więc pięknie, ale nawet najwybredniejsi krytycy doskonale pamiętają ten film za doskonałą ścieżkę muzyczną, skomponowaną przez Daft Punk, zamaskowany duet muzyków, który zresztą w scenie w klubie zaliczył małe *cameo*. Muzyka do *Legacy* jest tak świetna, że słucham jej do dziś, mając ulubiony utwór na prawie każdą okazję.

Również fabularnie jest tu wiele do opowiedzenia. Pod płaszczykiem prostej historii o synu ratującym ojca mamy tu poprowadzony motyw utraconego zaufania między Twórcą (Kevin) a jego dziełem (C.L.U.) oraz poszukiwań ideału. Choć, w mojej ocenie, mogłoby to być bardziej rozbudowane, już sam szkielec, utworzony w dialogach i pojedynczych scenach daje nam obraz filmu, opowiadającego o twórcy, który tak zatracił się w próbach stworzenia nieodgadnionego ideału, że zapomniał o swojej ludzkiej, przyziemnej i o wiele bardziej perfekcyjnej stronie, a więc życiu rodzinnym. Przez to także zawiązuje się konflikt z antagonistą, C.L.U., będącym odbiciem zbyt wysokich ambicji Kevina, który jedynym celem jest podążanie (wedle własnej wizji) za z góry zaprogramowanym założeniem. Na temat całego filmu można by napisać jeszcze wiele, ale, co by nie zanudzać czytelników, ograniczę się wyłącznie do tego, że *Tron: Legacy* to podróż drogi, podczas której przemierzania prawie wszyscy bohaterowie przechodzą pewną przemianę. Wszystko to połączone w jedno sprawia, że z każdym seansem film ten tylko zyskuje w moich oczach.

Prócz dwóch filmów świat Sieci wzbogacił się jeszcze o grę wideo *Tron: Evolution* oraz serial animowany *Tron: Uprising*, który urwał się po 19 odcinkach pierwszego sezonu. Co jakiś czas przebąkuje się o trzecim pełnoprawnym filmie, gdzieś ktoś wspominał o Jaredzie Leto w obsadzie, ale, jak na razie *TRON* wydaje się kolejnym nierentownym dla Wielkiej Myszy projektem, a szanse na jego powstanie są, ku mojej i wielu fanów rozpaczy, bardzo nikłe. Najwyraźniej już nigdy niedane nam będzie odkryć kolejnych kart historii, spisanej przez rozmaite programy w trakcie wielu cykli, a świat Sieci zniknął wraz z zamknięciem projektu Flynna seniora. Mimo wszystko nadal po cichu trzymam kciuki, by trzecia część nie została pogrzebana na dobre, a na razie mogę jedynie zapoznać się z grą i serialem (nadal są one na mojej kupce wstydu) oraz regularnie wracać do mojego ukochanego *Legacy*, który serdecznie polecam zwłaszcza tym, którzy jeszcze nie mieli okazji poznać cudów cybernetycznego świata. Trzymajcie się, Użytkownicy!

**//Koniec\_transmisji**

M. Matłok

# BEZBECKI HOROSKOP

**NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 26.06–09.07**

## **Baran (21.03–20.04)**

W najbliższym czasie wiele nie pośpisz (licho nigdy nie śpi). Czy to dobrze? To zależy. Nigdy nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Przez chwilę możesz postępować nieszablonowo, ale postaraj się nie przesadzić. Miej umiar.

## **Byk (21.04–21.05)**

Postaraj umilić sobie nadchodzący czas spotkaniem z bliską Ci osobą. Często oddawaj się przyjemnościom, lecz postaraj się nie popaść w totalny hedonizm. Niech każda próba zmartwień odejdzie na margines, a wokół Ciebie zapanuje sielanka. Należy Ci się!

## **Bliźnięta (22.05–22.06)**

Czasem warto przystanąć. A czasem nie. Czasem warto zagadać. A czasem nie. Ty decydujesz...

## **Rak (23.06–22.07)**

Kij ma zawsze dwa końce, więc się głośno śmieję. W końcu można zauważyć wokół Ciebie aurę wszechobecnego luzu, a z Twojej twarzy bije radość. Pozostań na optymistycznych torach przez najbliższy czas, ponieważ nie masz nic lepszego do roboty.

## **Lew (23.07–23.08)**

Twoja odwaga nie pozostanie niezauważona – lud doceni Twoje zasługi. Ty zaś pozostań niezwruszon\* i realizuj swoje plany od A do Z. Nie daj się ponieść sławie, a skromność zawsze niech bierze prym. Masz w sobie tę moc!

## **Panna (24.08–23.09)**

Rozchmurz się! Życie nie toczy tylko we fleszach obiektywów. Czasami lekki uchył głowy pozwala na złapanie innej perspektywy, a to dopiero pierwszy krok do podjęcia głębokich przemian. Czuwaj, bo nie znasz ani dnia, ani godziny.

**Waga (24.09–23.10)**

Żadnym ruchem nie zdradzaj swoich planów. Chociaż wydaje Ci się, że jesteś niewidoczn\*, to z pewnością tak nie jest. Być może czujesz się jak nowo rozkwitły kwiat pośród buszu, ale w tej bajce zdecydowanie jesteś zwierzyną uciekająca przed myśliwym. Uważaj na siebie!

**Skorpion (24.10–22.11)**

Pokaż światu, na co cię stać! Nie podpuszczam Cię... Przecież nie masz psychy wziąć spraw w swoje ręce.

**Strzelec (23.11–21.12)**

Nieustanne dążenia do wykreowanego w swoim umyśle ideału przyprawiają Cię o ból głowy – nic w tym dziwnego. Być może ciągła gonitwa okazała się zgubna, a w wykreowanym ideale nie ma ani grama realizmu? Być może tym razem rzeczywiście warto skupić się na sobie? Być może...

**Koziorożec (22.12–20.01)**

Zachowania, słowa i uczucia zawsze posiadają podwójne oblicza. Czasem musisz zdradzić swoje prawdziwe emocje, by inni mogli Cię w pełni zrozumieć. To właśnie czas na rozmyślenia nad tym, czy istnieją rzeczy, o których chciał\*byś głośno powiedzieć.

**Wodnik (21.01–18.02)**

Podobno dwa razy do tej samej wody się nie wchodzi. Dlaczego więc ciągle brodzisz w tych samych szuwarach? Pora na zmianę bagna. Podczas podróży postaraj się nie zamulać.

**Ryby (19.02–20.03)**

Pora wyjść z ukrycia i stawić czoło nowym wyzwaniom. To dobry moment na podjęcie nowych obowiązków i zajęć. Nie zapominaj jednak o odpoczynku, który zagwarantuje Ci równowagę i poczucie spełnienia przez pozostałą część wakacji.

~ Szeptun ze wschodu

SUBIEKTYWNY TYGODNIOWY

# RANKING

# MEMÓW

BY LENA ŚNIADAŁA

Ja: Mamo chce Kizo !  
Mama: Przecież mamy Kizo w domu.  
\*Kizo w domu\*



Autor: Szymon Czerwiec



Surowe ciasto  
ugniatane  
przyrodzeniem



Upieczone ciasto  
ugniatane  
przyrodzeniem

Autor: Karol Wnęk

Włodek: Kiedy ja się śmieje, ludzie się śmieją  
- haha

Ja:

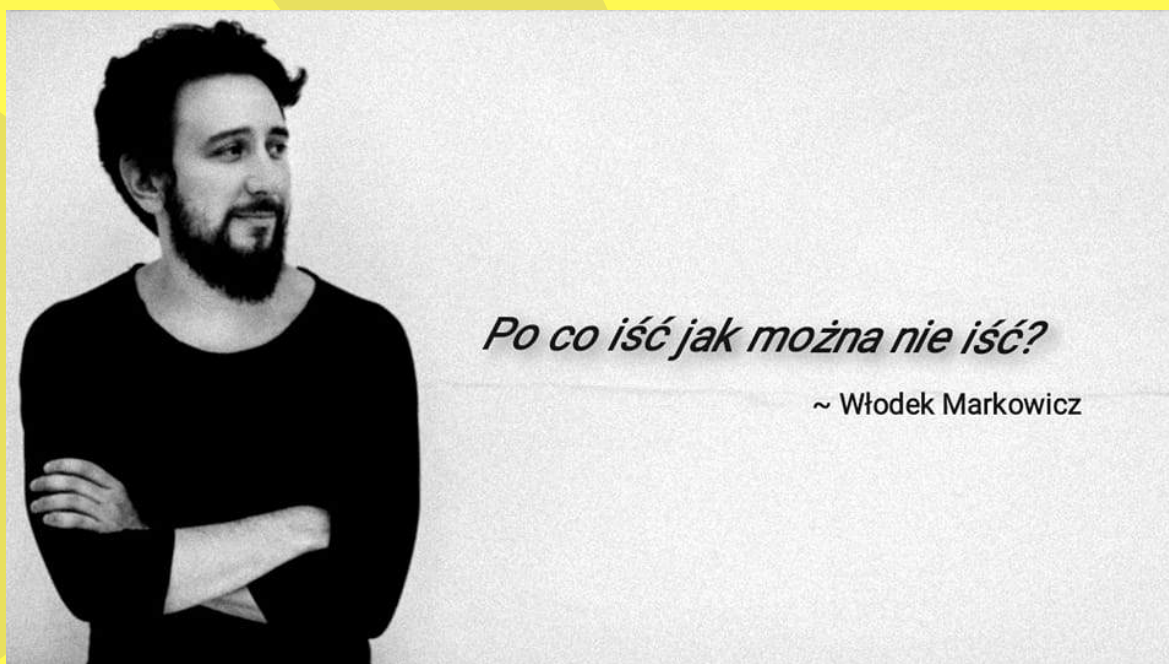


Autor: Bartosz Szymczak

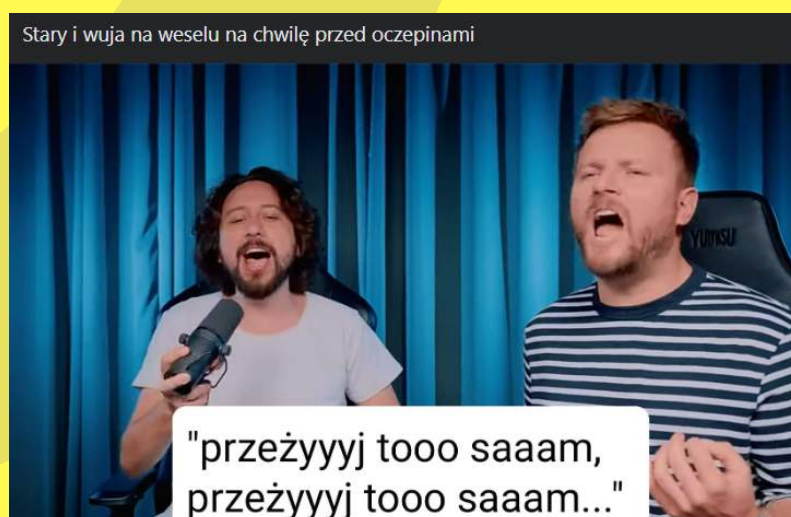




Autor: Łukasz Gąsowski



Autor: Marek Boryczka



Autor: Martyna Kardynał

KISIEL PO LS-IE #19

# KAROL KŁAMIE, LS NIE JEST ZABAWNY

Czwartkowy odcinek mi się nie podobał. Odcinek polegał na tym, że Karol śmiał się z każdego dźwięku wydobytego przez nowego wokalistę Budki Suflera. Było to nawet bardziej groteskowe niż Jimmy Fallon.

Ja: Mamo, możemy pooglądać Jimmy'ego Fallona?

Mama: Mamy Jimmy'ego w domu.

Jimmy w domu:



Musiąłem wyłączyć mój żal, by móc dalej żyć i oglądać LS-a. Na więcej mnie nie stać, czwartek wyszał ze mnie energię życiową, chyba się pójdę położyć.

Hex Zero Rouge – Maciek

KISIEL PO LS-IE #20

# DROGA REDAKCJO, MAM ZŁAMANE SERCE...

Prawdziwych kompanów w niedoli poznaje się w biedzie. Pewnego wtorkowego wieczoru, po całym dniu czucia się bardzo źle i cierpienia z powodu cierpienia, przekonałam się, że nawet Maria P. może być słodka, urocza i malutka. *Wink, wink..*

Był to bardzo zły dzień. Zły dzień po złej nocy. Nie liczyłam na nic więcej, poza namówieniem kolegów z redakcji na obejrzenie w końcu drugiej części *Hobbita* (*spolier alert*: w końcu filmu nie obejrzelśmy). Wcześniej tego dnia wyzułam się z emocji, łez i wszystkiego, co mi leżało na sercu, aby mnie nie rozerwało od środka. W akcie desperacji sięgnęłam po zapasy trunków, które ostatnimi mililitrami zalegały mi w barkach (Was też wkurza, jak zostanie coś niedopite i wystarcza tylko na pół porcji?). Jeszcze nie wiem, czy to był zły pomysł, czy dobry, bo gdy to piszę, to jeszcze buzuje we mnie mieszanka piwa i wina.

Moi kompani, gdy usłyszeli, że potrzebuję побыć z kimś, nie zastanawiali się i przybyli w zatrważającej liczbie kilku osób (geniusz matematyczny się kłania). Po początkowej fali powalonych żartów nawet udało im się wysłuchać moich żali i przyznać mi gremialnie rację, że jest \*ujowo. Mogliśmy po tym wrócić do dziwnych żartów. Żarty z moimi kolegami z redakcji często przechodzą w czyny, co, przy mojej skłonności do ulegania prowokacjom typu „ja nie zrobię? Potrzyмай mi piwo!”, poskutkowało serią jeszcze głębszych żartów, które śmieszyły nie-wszystkich. Siedzieliśmy tak do środy... Ale nie to jest najważniejsze.

Ważne, że to było urocze, że kiedy jedno z nas ma kryzys w życiu, to reszta jest taka chętna do wysłuchania go i rozładowania emocji głupimi żartami. Jestem im bardzo wdzięczna. W Bezbece każdy jest Włódkiem dla naszego Karola i Karolem dla naszego Włodka. Tak to z nami jest. I wiem, że kolejne oglądanie *Hobbita* będzie równie wspierające, jak tylko zajdzie taka potrzeba.

Elizabeth Landeberg

# BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE:

1. Jak zrobić sobie LS-a w Blenderze
2. Czy w sądzie ogląda się LS-a? Pytamy eksperta!
3. Co się działo w śpiworze Karola? [NASZE DOMYSŁY]
4. Znane fakty o Włodku Markowiczu
5. Jak to jest być Włodkiem?
6. Delektujemy się maczkiem
7. Czy chłopaki dają nadal czadu?
8. Zespoły lepsze od Pearl Jam
9. Piszemy bezbekowe CV Sławek
10. Wystawiamy sobie laurkę Parol Kaciorek
11. Po co iść, jak można nie iść?

## ZNAJDŹ NAS:

**Magazyn Bezbek sp. niejawną**  
**ul. Bezbecji 25/10 lok. 1**

38-870 Wieliczka, koło Krakowa

Tel: 0 000 000 000

E-Mail: [magazynbezbek@gmail.com](mailto:magazynbezbek@gmail.com)

FB: Magazyn Bezbek

Instagram: @magazyn\_bezbek

**WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL**

**ZAŁOŻYCIELKA:** Urszula Skorodziłto

**KOREKTA:** Angelika Mazur-Stępniak, Lena Śniadała

**SKŁAD I EDYCJA TEKSTU:** Urszula Skorodziłto

**GRAFIKA:** na wakacjach

**AUTORZY:** Krzysztof Wroński, Adus, M. Matłok, Szeptun ze wschodu

**OKŁADKA:** Anna Jankowiak

