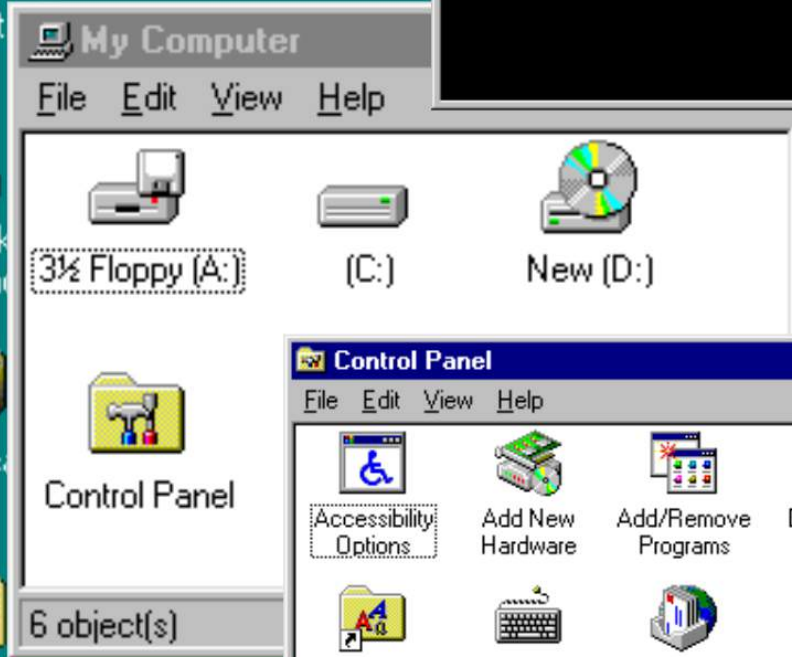
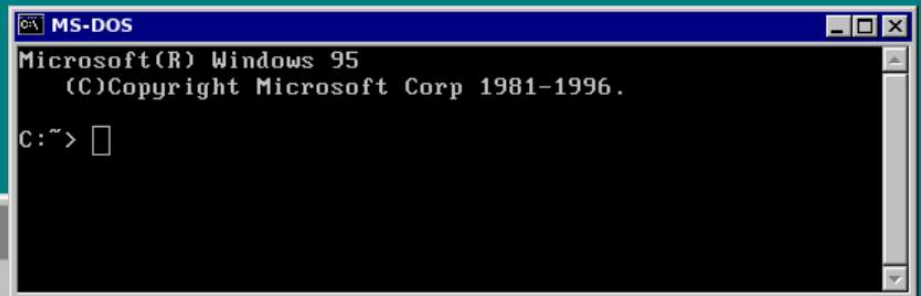


3-16 PAŹDZIERNIKA 2022 | NUMER 115

BEZBEEK

bezcenna dawka okien



Recycle Bin

- My Computer
- My Documents
- Internet Explorer
- Connect to the Internet
- Network Neighborhood
- My Briefcase
- Online Services
- Outlook Express
- msn
- Setup MSN Internet A...

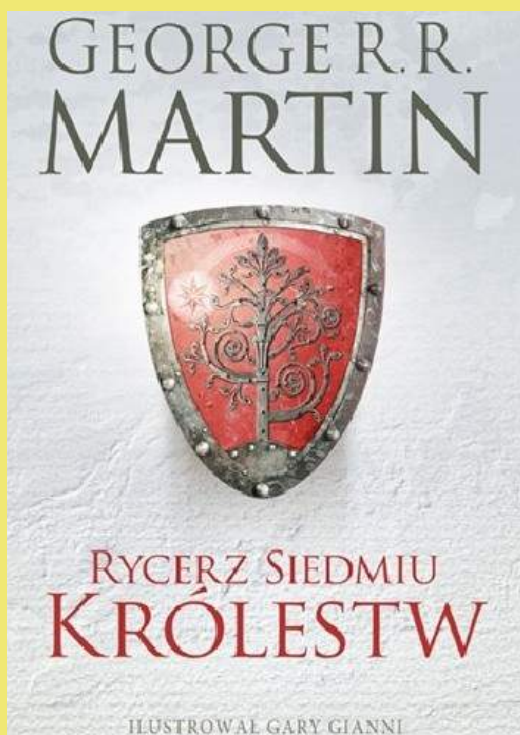


UWAGA!

**MOŻLIWE PĘKANIE ZE ŚMIECHU, ZRYWANIE BOKÓW ORAZ
W JEDNYM PRZYPADKU PŁAKUWA,
CZYTASZ NA WŁASNĄ ODPOWIEDZIALNOŚĆ***

*MAGAZYN BEZBEK NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY ZDROWOTNE CZYTELNIKÓW.

**E-DUKACJA
Z OPTIMUSEM
STR. 6**



**BEZBEK POLECA
STR. 15**

stary: nie chcę dzieci
stary i dzieci po tygodniu:

**RANKING
MEMÓW
STR. 18**



W TYM NUMERZE:

- 6** **E-DUKACJA**
Z OPTIMUSEM
- 10** **CZY SUPERKOMPUTERY**
SĄ TAKIE SUPER?
- 11** **LUDZKIE KOMPUTERY**
- 12** **CO BY BYŁO**
GDYBY...
- 15** **BEZBEK POLECA:**
RYCERZ SIEDMIU KRÓLESTW
- 17** **BEZBEKOWY**
HOROSKOP
- 18** **SUBIEKTYWNY TYGODNIOWY**
RANKING MEMÓW
- 20** **BYĆ MOŻE**
ZA TYDZIEŃ

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

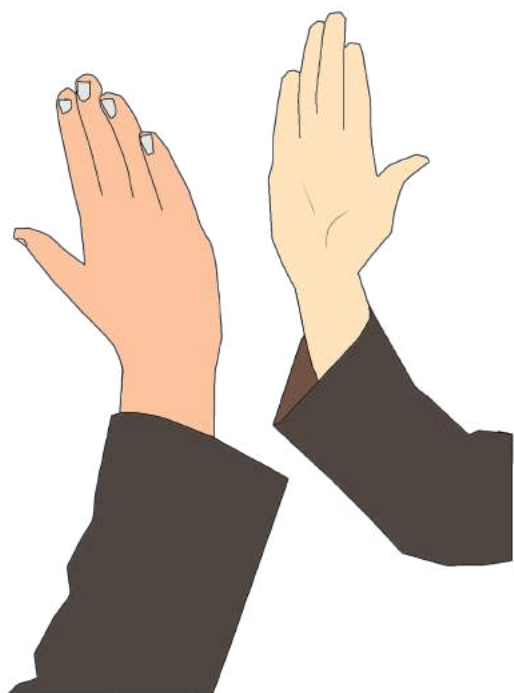
Drodzy Czytelnicy,

technologia jest teraz wszechobecna. Zewsząd otaczają nas ekrany i ładowarki od różnych sprzętów. Niemal nie sposób się od niej uwolnić. Chyba że uciec w Bieszczady na przykład, choć nawet tam złapie nas Wi-Fi.

Teraz już nawet dwulatki chodzą ze swoim telefonem. Ja swój pierwszy komputer dostałam natomiast z komunii, a jego obsługi uczyłam się na lekcjach informatyki czy u znajomych, bo u mnie w domu nikt się na tym nie znał, a w Internecie też nie do końca wiedziałam, gdzie i jak szukać. Teraz Google zna odpowiedzi na niemal każde moje pytanie, a nawet pozwala mi pisać ten fikcyjny magazyn. Niesamowite, prawda?

W tym numerze będziecie mogli odbyć podróż w głąb komputerów i być może wśród komponentów, przewodów oraz zbiorów zer i jedynek znaleźć odpowiedzi na własne pytania.

Przybijcie mi wirtualną piątkę,
Ula



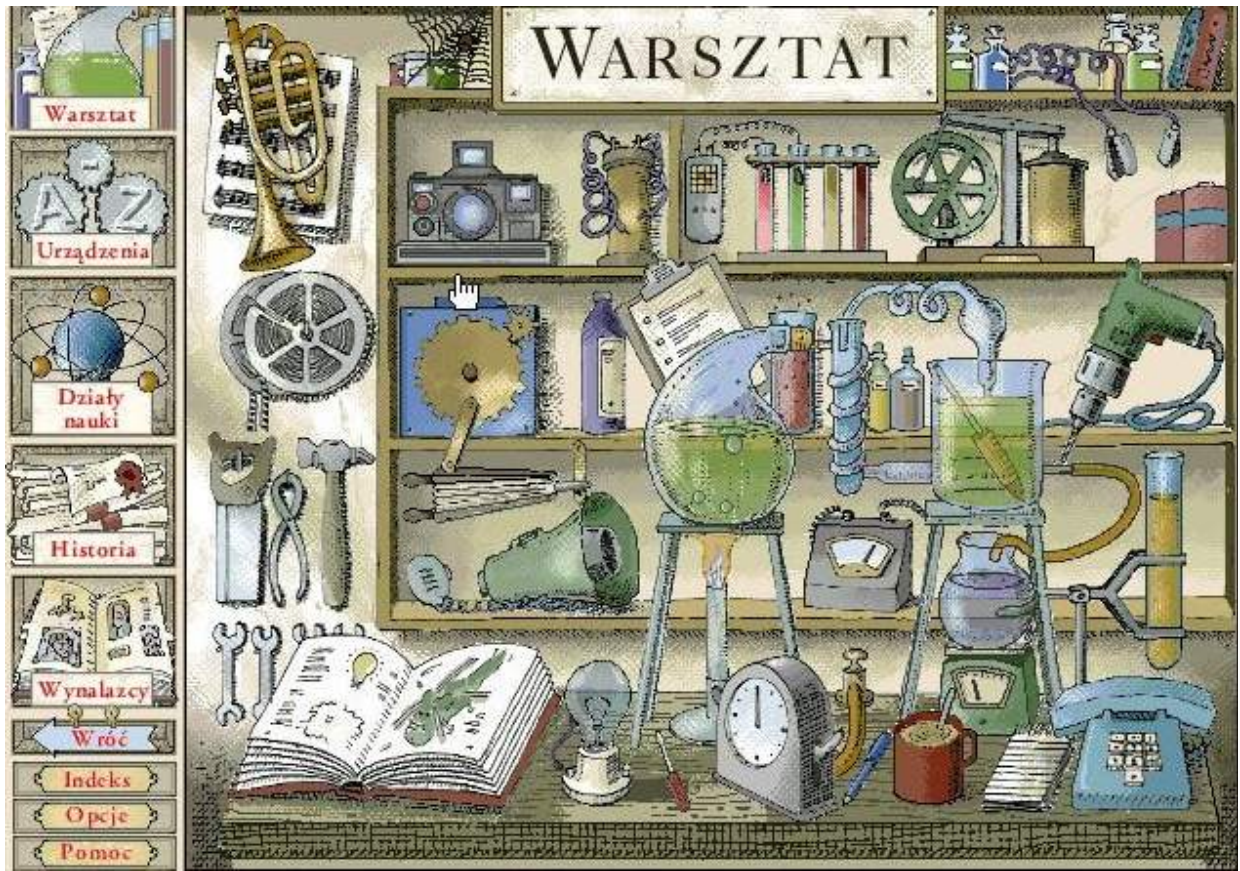
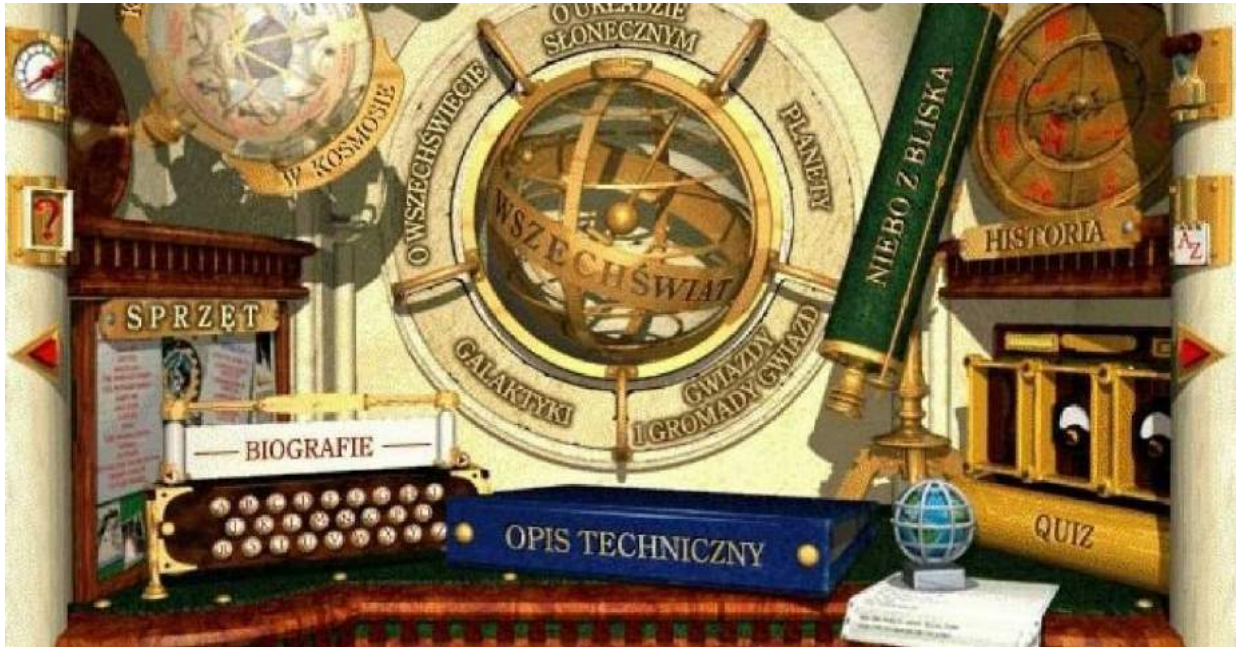
E-DUKACJA Z OPTIMUSEM

Kiedyś dzieciaki mogły uczyć się z encyklopedii. Dziś mają dostęp do Internetu i szerokiego repertuaru filmików naukowych na YouTube. Gdzieś pomiędzy nimi były jednak encyklopedie multimedialne.

Od najmłodszych lat siedzę w grach komputerowych. Choć sam zacząłem grać w wieku 5-6 lat, zawsze lubiłem obserwować, jak mój tata pogrywa sobie w *Panzer General 2*, *Lords of The Realm 2* albo *Heroes of Might and Magic*. Swoimi wspomnieniami dzieliłem się już w wydaniu gierkowym, ale tak naprawdę przygodę z cyfrową rozgrywką zacząłem od produkcji edukacyjnych (oczywiście tylko po angielsku, mimo że tego języka wtedy nie znałem). Początkowo grałem w jakąś grę z liczeniem, w której pomagało się odbudować zamek zniszczony przez smoka, poznałem dwie przygody wesołego samochodziku Putt-Putta (*Goes to The Moon i Joins the Parade*). Z czasem jednak stery mojej e-dukcji objęła ciotka, która kupiła mi kilka polskich gier dla najmłodszych. Był wśród nich smok wawelski, jakieś kolejne liczenie, poznawanie nowych słów etc., *Mój Pierwszy Elementarz*, w którym trzeba było uwolnić księżniczkę z rąk piratów za pomocą specjalnych przedmiotów, zdobywanych na drodze rozwiązywania prostych zadań, *Smokule* czy inny *Alibaba*. Moje największe zainteresowanie, a potem i serce, zdobyła jednak seria MULTIMEDIA od wydawnictwa Optimus Pascal, której lwia część stanowiły interaktywne encyklopedie.

Można było przebierać wśród kategorii: *Encyklopedia Człowieka*, *Encyklopedia Kotów*, *Encyklopedia Wszechświata* (moja ukochana) czy chociażby niezwykle pomysłowa, świetnie zaimowana i udźwiękowiona encyklopedia wynalazków *Jak to działa?*. W większości, jeśli nie wszystkie, były one tłumaczeniami m.in. brytyjskiej encyklopedii Dorling Kindersley. Programy te robiły dla edukacji mojego pokolenia to, czego nie udawało się (i nadal się nie udaje) polskiemu systemowi edukacji – dzięki atrakcyjnej oprawie graficznej, mnogości animacji, intuicyjnemu katalogowi treści oraz nagraniem lektorskim aż chciało się poznawać tę wiedzę, która w normalnych okolicznościach wydawałaby się niepotrzebna albo przynajmniej nudna i męcząca przy próbach jej opanowania. Sam pamiętam te długie godziny, w których przesiadywałem w cyfrowym obserwatorium, wsłuchiwałem się w piękną, kosmiczną muzykę i wczytywałem we wpisy o ciałach niebieskich Drogi Mlecznej i nie tylko. Mimo że wiele z tego szybko zapominałem, to nieraz wracałem do tych programów dla samej ciekawości i głodu wiedzy, którą mogłem przetestować dzięki małym quizom, wbudowanym w każdy z tych programów. No, może tylko od *Encyklopedii Kotów* się szybko odbiłem, ale to tylko z powodu *jump scare'a* tygrysa czy innej pantery, chodzących sobie po korytarzu od czasu do czasu. Każde ich przejście przez ekran przyprawiało mnie o ciarki!

Wspomniałem wcześniej o *Jak to działa?* i aż żałuję, że nie da się tego już nigdzie dostać (poza kopiami używanymi, wystawianymi za bająnskie sumy) ani tym bardziej odpalić. Ekran główny stanowił tam animowany warsztat – wszędzie można było kliknąć i sprawdzić efekt animacji każdej jednej opcji! Wszystkie wynalazki miały swoje osobne karty, a ich funkcjonowanie jasno i przejrzysto pokazywano, podczas gdy miła pani krok po kroku objaśniała kolejne procesy, zachodzące np. podczas wyświetlania obrazu na ekranie kineskopowym albo w trakcie testowania wydychanego powietrza probierzem trzeźwości. Ba – wiele z tych zjawisk zostało przedstawione również w krótkich klipach animowanych, w których główną rolę odgrywał włochaty, nieco uparty, ale nader sympatyczny mamut! Piękna to była rzecz, choć nieidealna – wielu wynalazków tam brakowało, a dziś niektóre z nich przeszły do lamusa na rzecz innych.



Seria MULTIMEDIA nie stała jednak samymi programami edukacyjnymi. Optimusi wydali również takie polskie perełki, jak strategia turowa *Clash* (której nigdy nie ogarniałem, bo ani samouczka tam nie było, ani na mapie nie dało się rozeznać przez brak podpisów ikonki) czy genialne (choć z czasem powtarzalne) *Zagadki Lwa Leona*. O pierwszej z nich wypowiem się tylko tyle, że miała genialną muzykę Adama Skorupy i ciekawą stylistykę, bo nigdy nie grałem w nią dłużej niż pół godziny. Co innego *Zagadki Lwa Leona* (inspirowane zagraniczną serią *The Incredible Machine*), której większość zagadek udało mi się samodzielnie rozwiązać! Sterowaliśmy tam lwem Leonem, który musiał coś zrobić za pomocą (lekkonaciąganych) praw fizyki i dostępnych mu przedmiotów, Trzeba było np. przepłoszyć ptaki, przejść na drugą stronę planszy, przeturłać do żółwia jego skorupę itd. Gdy zbyt długo siedzieliśmy nad rozwiązywaniem jednej zagadki, na ekranie pojawiał się dziwny Pan Zegar, który dawał nam schemat rozwiązania, tudzież tańczył, skakał albo ganiał po ekranie Panią Zegarową (nie pytajcie...). Było to wszystko pomysłowe (a przynajmniej przez początkowe plansze) i bardzo przyjemne w odbiorze.

Ech... pisanie tego tekstu przywróciło mi masę świetnych wspomnień i uwolniło niemałą dawkę nostalgii. E-ncyklopedie od Optimusa były swego czasu solidną porcją wiedzy dla każdego, niezależnie od wieku. Ładnie wyglądały, jeszcze lepiej brzmiały, poruszało się po nich lekko, a przyswajało wiedzę przyjemnie. Gdybym miał możliwość, wróciłbym choć na chwilę do nich, żałując jednocześnie, że nic takiego już nigdy nie powstanie. I tak w pełni rozumiem, że coraz szerszy dostęp do Internetu i globalny rozwój metod cyfrowej edukacji kompletnie wypacza sens istnienia takich multimedialnych zbiorów wiedzy z konkretnych dziedzin (tym bardziej że trzeba byłoby je uaktualniać co parę lat). Niemniej jednak, trochę szkoda, że nowe pokolenia nigdy nie zaznają przyjemności z obcowania z tak dopracowanymi i merytorycznymi, a przy tym niezwykle przystępnymi programami naukowymi. Im więcej tak atrakcyjnych form szerzenia wiedzy, tym lepiej dla naszej znajomości świata!

M. Matłok

CZY SUPERKOMPUTERY

SĄ TAKIE SUPER?

„Słowa mają moc” – jest to truizm, który na pewno wielu z nas słyszało. Ciężko się z nim jednakże nie zgodzić. Przecież każdy z nas oglądał chociażby Harry’ego Pottera, w którym to właśnie z ich pomocą czarowano, a jako że jest to film live action, musi być to prawda. Jednak ja dzisiaj o trochę innej rodzaju umiejętności, a dokładniej o zdolności wprowadzania w błąd. Takim czymś pochwalić się może wyraz „superkomputer”.

Albowiem dochodzę do wniosku, że superkomputer wcale nie jest taki super. Gdy usłyszałem pierwszy raz to słowo, moja głowa zaczęła niemal wrzeć od pomysłów. Pierwszą rzeczą, o której pomyślałem, był to gruby monitor komputera osobistego z czerwoną pelerynką na jego „plecach”. Jednak szybko doszedłem do wniosku, że raczej nie o to chodzi – wizerunek sztabowego superbohatera z peleryną jest już przedawniony, więc musi być to coś innego.

A więc jak może wyglądać superkomputer? Ta myśl nurtowała mnie dalej. Aż w końcu przypomniałem sobie, że właściwie mamy, chociażby w komiksie czy filmie, przykład Visiona stworzonego przez Marvela – potężnego androida, którego można nazwać komputerem i to zdecydowanie super. A to tylko jeden ze sposobów, jak można uformować superkomputer.

Mając więc w głowie obraz Visiona (albo innego pomocnego mądrego androida), sprawdziłem znaczenie słowa „superkomputer” i... się zawiodłem.

Według Wikipedii, superkomputer to komputer znacznie przewyższający możliwościami powszechnie używane komputery, w szczególności dysponujący wielokrotnie większą mocą obliczeniową. Czy rzeczywiście taki rodzaj sprzętu zasługuje na miano bycia super?

Oczywiście zgadzam się z ważnością takich wynalazków – są one potrzebne do rozwoju informatyki, ale jednak nie nazwałbym ich super. Przede wszystkim dlatego, że nie ratują Ziemi, póki co przed, chociażby, zagładą obcych.

Jednak zmienmy delikatnie kaliber i sprawdźmy, czy superkomputery właściwie kogokolwiek ratują. Jak się okazuje, to tak. Wpisując w Google frazę „Superkomputery ratują życie”, udało się uzyskać między innymi artykuł na temat tego, jak pomagają one ratować życie podczas klęsk żywiołowych. Daje im to więc punkt za tym, że może jednak zasługują na swoje miano.

Zostało ustalone – może nie chronią jeszcze całej Ziemi, ale mają ku temu predyspozycje. Czy jednak pozwala im to na uzyskanie tytułu superbohatera? Trzeba w jakiś sposób zdecydować ostatecznie.

Trudno się nie zgodzić, że superbohater musi mieć wyrobioną pewną markę – chwytliwą ksywę i logo. Tak więc superkomputery też tak powinny mieć, ale czy rzeczywiście tak mają? Tutaj się zawiodłem ponownie. O ile jest parę ciekawych i dobrych pseudonimów (np. *Roadrunner* czy *Blue Gene*), to żadne z nich nie ma charakterystycznego symbolu. Tak więc nie byłyby one w stanie zastąpić, chociażby takiego Batmana, który widzi swój znak, gdy jest wzywany.

Superkomputery – o ile ważne we współczesnym świecie, o tyle jeszcze trochę brakuje im do stania im się super. Tę rolę, póki co będą musieli dalej spełniać ludzie. Ale kto wie, może kiedyś nawet tę pracę zabiorą nam roboty. A tymczasem, idę się zabrać za supermarket.

Krzysztof Wroński

LUDZKIE KOMPUTERY

Termin „ludzki komputer” w tym tekście nie będzie określał bardzo empatycznej maszyny. Rozstrzygając spór, co było pierwsze człowiek czy komputer, na nieszczęście dla fanów teorii o życiu w symulacji, należy stwierdzić, że jednak człowiek. A przynajmniej przy założeniu, że w tej symulacji się nie znajdujemy.

Za tą teorią przemawia fakt, iż pierwszymi komputerami wcale nie były Macintoshe ani IBM-y, a ludzie, najczęściej kobiety. Pracodawca, chcąc rozwijać swój interes, wcale nie kupował komputerów, tylko je zatrudniał. Przez bardzo długi czas *computer* było nazwą stanowiska pracy. Termin ten pochodził od słowa *computations* (ang. obliczenia), dlatego osoba, która zawodowo zajmowała się wykonywaniem ręcznych obliczeń, nazywana była komputerem. Jednym z pierwszych ogłoszeń o wakacie na takim stanowisku zostało zamieszczone w *Timesie* już pod koniec XIX wieku.

W tamtym czasie ludzkich komputerów brakowało szczególnie w waszyngtońskim Obserwatorium Astronomicznym Marynarki Wojennej Stanów Zjednoczonych, które zajmowało się m.in. astronomią matematyczną. Głównym zajęciem zatrudnionych komputerów było obliczanie położenia ciał niebieskich takich jak Słońce, Księżyc oraz niektórych gwiazd i planet.

Nie tylko Marynarka Stanów Zjednoczonych zatrudniała kadrę komputerów. W tamtym okresie bardzo pręźnie działały całe biura obliczeniowe działające na tej samej zasadzie. Ale zamiast położenia gwiazd wyliczały np. trajektorie balistyczne dla wojsk lądowych, łamały nazistowskie szyfry czy brały udział w analizach numerycznych rozszczepienia jądra atomu w projekcie Manhattan.

Jednak tymi najstynniejszymi ludzkimi komputerami były kobiety pracujące dla NASA w czasach pierwszych amerykańskich lotów w kosmos. Stanowisko „komputera” było wówczas dla nich jedyną drogą do zaistnienia w tej branży. Dyskryminacja kobiet do przemysłu kosmicznym w latach 60. nie jest tajemnicą.

Przez wiele lat Kongres Stanów Zjednoczonych utrzymywał, że agencja powinna się pozostać przy astronautach-mężczyznach, co skutecznie blokowało kobietom drogę do udziału w misjach jako załogantki. Nie znaczy to jednak, że te nie miały okazji pełnić bardzo istotnej roli w wystaniu pierwszego amerykańskiego astronauty na orbitę.

Pełniąc funkcję ludzkiego komputera, wykonywały skomplikowane obliczenia, przetwarzały dane do eksperymentów lotniczych, a także kosmicznych i to wszystko całkowicie ręcznie. Warto podkreślić jest także to, że wszystkie ludzkie komputery pracujące dla NASA w Hampton w Wirginii były kobietami, przy czym wiele z nich było Afroamerykankami, co przy ówczesnej sytuacji osób czarnoskórych w USA jest jeszcze bardziej zadziwiające.

Najbardziej wstawionymi komputerami były Mary Jackson, Katherine Johnson i Dorothy Vaughan, które szczególnie przyczyniły się do pomyślnego przebiegu misji Johna Glenna, który jako pierwszy Amerykanin znalazł się wtedy na orbicie ziemskiej.

NASA jeszcze długo od tamtych wydarzeń zwlekała z wystaniem kobiety w przestrzeń kosmiczną. Zdarzyło się to dopiero w latach 80. Dokładnie w 1983 roku, kiedy to Sally Ride jako załogantka wahadłowca Challenger była pierwszą astronautką NASA. Natomiast Eileen Collins w 1999 roku została pierwszą kobietą dowodzącą misją promu kosmicznego.

Od tamtego czasu kobiety regularnie zostają członkiniami misji kosmicznych, mimo że wciąż pozostają w mniejszości. Jednak trzeba przyznać, że od czasów pierwszych misji kosmicznych wiele się zmieniło, a sama NASA wciąż pracuje nad zniesieniem nierówności w dostępie do stanowisk w dziedzinie i inżynierii.

Adus

Źródła:

<https://www.national-geographic.pl/arttykul/kobiety-w-historii-nasa-jakie-pelnily-role>

C. Evans, *Pionierki internetu*

CO BY BYŁO

GDYBY...

Kojarzycie ten moment, kiedy gdybacie sobie, co by się stało, gdyby. Gdybym był* bogatszy*, gdyby istniała technologia, gdyby marzenia się spełniały... Takie tam gdybanie.

Co prawda marzenia się same nie spełniają, tylko samemu się je spełnia, bogatym zawsze można zostać, mając na sobie pomysł (no, chyba że ma się bogatych starych), a co do technologii... no właśnie. Jak to się dzieje, że to, co kiedyś było nie do pomyślenia, dziś jest oczywistością.

Dziś budzicie się rano i mówicie do głośnika *OK Google, dzień dobry!*, a on podaje Wam aktualną godzinę i pogodę, mówi, jakie są szanse opadów, poleca zabrać parasol z domu, podaje szanse korków w drodze do pracy lub szkoły, a jeśli macie trudne poranki, to nawet możecie ustawić, żeby zagrał Wam *Never Gonna Give You Up* Ricka Astleya. No i to wszystko z poziomu waszego smartfona w odpowiedzi na zaledwie jedną komendę głosową – przywitanie. Ot, taki mini komputer, który mamy zawsze przy sobie. I to wszystko dlatego, że ktoś kiedyś wpadł na pomysł „co by było, gdyby te cyferki ożywić prądem”.

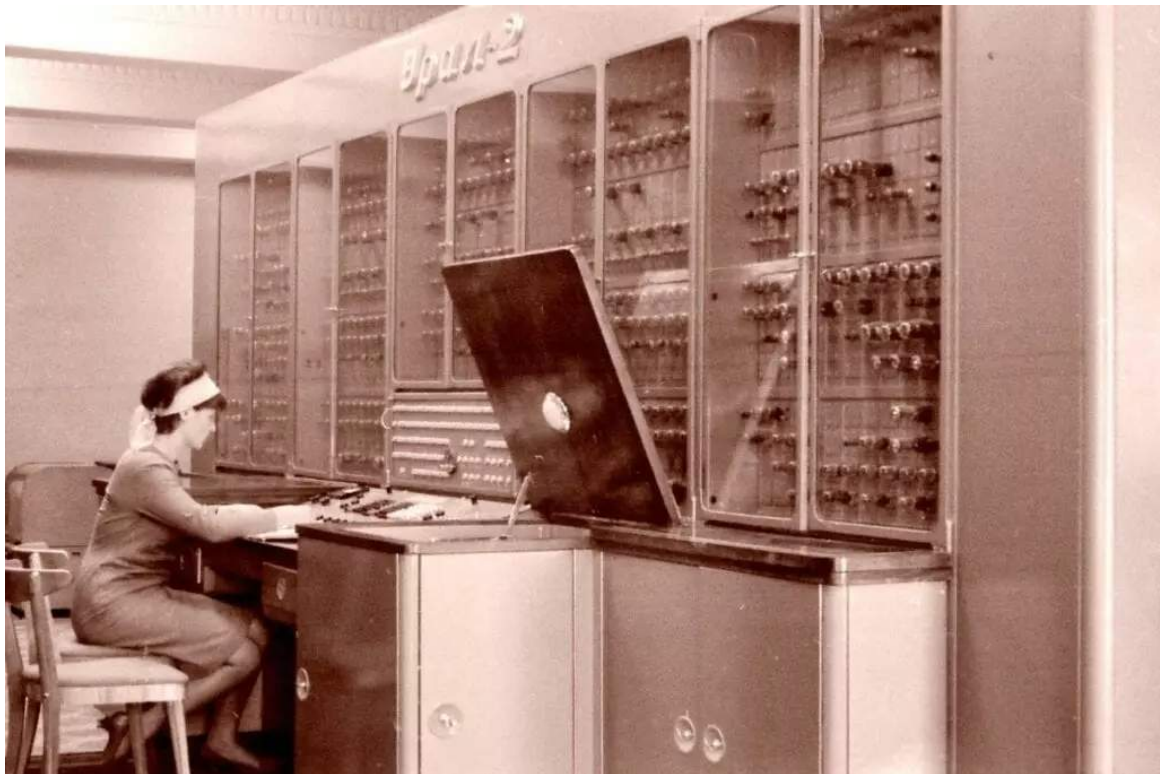
A wiecie, kto nie przestaje nigdy pytać „co by było, gdyby...?” – konstruktorzy i inżynierowie. To są ludzie, których z powodzeniem można by nazwać szaleńcami. No bo wiecie, siedzicie sobie z takim Józkim w domu i marudzicie, że ściany by pomalował, bo od dwóch lat obiecuje i nic z tego nie ma. Więc typ się bierze, zamyka w garażu i cyk! Już po zaledwie 10 latach macie zdalną drukarkę pionową, która z powodzeniem maluje Wam ściany w wybrane przez Was wzory (ofc, że podpatrzone z Pinteresta, ale lepsze niż ma sąsiadka Ela – niech zazdrości) i to wszystko, kiedy jesteście w pracy albo na herbatce z przyjaciółką. No ten typ to ewidentnie szaleniec. A może wizjoner?

No dobrze, a jak to się zaczęło? Przecież my dziś, w tym naszym gdybaniu zakładamy, że mamy mikrokomputery, niesamowite moce obliczeniowe i urządzenia, które poprawiają nasz komfort życia. A jak to było kiedyś? Od czego to się właściwie zaczęło? Może niektórych zaskoczę, ale już w XVII w. kilku dżentelmenów pomyślało sobie, że warto byłoby tym prądem te cyferki jednak trzasnąć. No i pan Gottfried Wilhelm Leibniz stworzył teorie matematyczne (m.in. system binarny), które pozwalały prowadzić zaawansowane obliczenia matematyczne. No i to była praca trochę w ciemno – facet nie wiedział, że wieki później jego praca przyczyni się do tego, że dziś w rękach będziemy trzymać małe urządzonek, którego szczytem możliwości nie będzie wcale kalkulator, a głównie rozrywka. A jak już stworzono dobre fundamenty z teorii, to potem było z górki... no prawie. Jak zawsze – zabrakło funduszy. Nowatorskie pomysły mają to do siebie, że niekoniecznie sponsorzy z radością oddadzą na nie pieniądze. Sytuacja zmieniła się dopiero w latach 40. XX wieku, u schyłku II wojny światowej, kiedy zauważono, że rozwój technologii daje przewagę nad wrogiem. I po tym momencie, to już faktycznie było z górki – powstały komputery bardzo mocno specjalizujące się w określonych zadaniach wojennych. Np. w wyznaczaniu, gdzie uderzy pocisk wroga, pomagające projektować skrzydła samolotów bojowych czy bardziej aerodynamiczne kształty pocisków. Nie zapominajmy także o tych łamiących szyfry. Jednak były to maszyny dedykowane tym konkretnym, przydzielonym im zadaniom. Pierwszy komputer, który potrafił coś więcej, był owiany sławą ENIAC. Mówi się o nim, bo był ogromny – miał 25 metrów i zajmował kilka pomieszczeń, działał, jak na dzisiejsze czasy, bardzo wolno, ale pracował i dzielnie liczył cyferki. A później... kolejna długa droga zmian, prototypów i rozwoju. Pierwsze domowe komputery, Steve Jobs i Steve Woźniak, coraz więcej wersji urządzeń, szybki rozwój, coraz lepsze parametry, miniaturyzacja, optymalizacja i... pierwsze komputery gamingowe. Nie powiem, ktoś, kto wpadł na to, że na maszynie przeznaczonej do skomplikowanych obliczeń macierzowych można spokojnie grać, tworząc wirtualny, specjalny świat był... szaleńcem albo wizjonerem.

No bo co by było, gdyby... nikt na to nie wpadł. Ciężko wyobrazić sobie świat bez wirtualnej rozrywki. Najprawdopodobniej komputery do dziś wykonywałyby obliczenia techniczne, a nie stałyby się naszym przyjacielem towarzyszącym nam w praktycznie każdym momencie życia. Nie byłoby gier komputerowych, nie byłoby Netflixa, nie byłoby aplikacji do użytku domowego, a poranków nie umilałby nam wujek Google. Prawdopodobnie Chłopaki nie nagrywaliby LS-a – no bo by nie było YouTube'a, Karol wzięłby się za „normalną pracę”, a my, zamiast kupować rzeczy przez Internet, biegalibyśmy do marketów stojąc w bardzo długich kolejkach.

No cóż. Rozrywka popycha nas do rozwoju. Kiedy nam coś się podoba, sprawia nam to przyjemność, bardzo się angażujemy i wpadamy na coraz to nowe pomysły (szczęśliwy człowiek to twórczy człowiek), jak to wszystko ulepszyć, żeby było wygodniej. Kto wie, może za kilka lat, któraś z marek wypuści jakiś produkt, który dziś jest w zaledwie w strefie naszych marzeń. Kończąc ten przydługi artykuł, chciałabym sobie i Wam życzyć, żebyśmy do życia podchodzili z pasją i nie bali się być wizjonerami przyszłości. Bo nie ma rzeczy niemożliwych, zwłaszcza teraz, kiedy te małe podręczne cuda mogą dużo więcej, niż pan Wilhelm (ten od systemu binarnego) mógłby sobie wyobrazić.

A. Jankowiak



Źródło:
<https://scroll.morele.net/technologie/jak-powstal-pierwszy-komputer-historia-komputerow-w-pigulce/>

BEZBEK POLECA:

RYCERZ SIEDMIU KRÓLESTW

Jeśli szukacie opowieści o byciu honorowym w niehonorowym świecie, to mam coś dla Was!

Rycerz Siedmiu Królestw George'a R.R. Martina to zbiór trzech świetnych historii ze świata Westeros: *Wędrowny rycerz*, *Zaprzysiężony miecz* oraz *Tajemniczy rycerz*. Opowiadają one o wędrownym rycerzu Duncanie Wysokim i jego giermku Jajo, ich podróżach od lorda do lorda w poszukiwaniu zarobku oraz przygodach, które po drodze im się przytrafiają. Duncan poznajemy już na początku pierwszej historii, gdy wyprawia pogrzeb rycerzowi, któremu służył i decyduje się podążać ścieżką prawości i honoru, co w świecie ciągłych spisków, zdrad i sporów nie jest ani proste, ani optymalne. Po drodze do Duncana dołącza także wścibski i stanowczo zbyt pewny siebie Jajo, niski chłopiec z wygoloną głową, którego bardzo łatwo polubić, mimo jego upartego i gadatliwego charakteru.

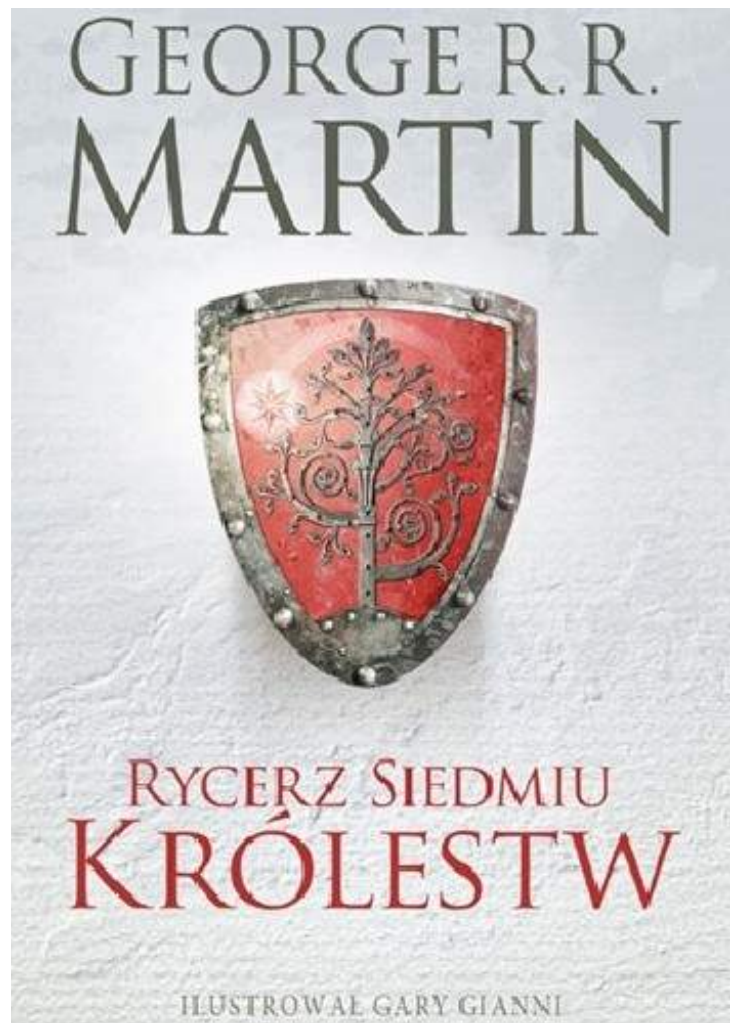
Choć wszystkie te historie łączą główni bohaterowie, każda z nich skupia się na czymś innym. *Wędrowny rycerz* to wstęp do losów sir Duncana, rozgrywający się wokół turnieju rycerskiego, a przy tym rozprawa o tym, czym jest honor oraz o prawdziwym znaczeniu bycia rycerzem. *Zaprzysiężony miecz* to z pozoru prosta opowieść o sporze między sąsiadami, lecz skrywająca w sobie drugie dno na temat lojalności, zobowiązań i zaszłości między dwiema, niejednoznacznymi postaciami: starym rycerzem i młodą panią zamku. *Tajemniczy rycerz* z kolei podczas turniejowych walk o smocze jajo odświeża nam nieco więcej z historii Westeros, choć nadal w postaciach pobocznych porusza kwestie tożsamości rodowej, lojalności, spisków itd. Wszystkie trzy opowiadania czyta się jednym tchem dzięki płynnym dialogom, barwnym postaciom oraz dobremu zbalansowaniu momentów poważnych

i delikatnie humorystycznych (zwłaszcza w scenach pomiędzy Duncanem i Jajem). Niestety po skończeniu tak wciągającej książki może złapać Was poczucie niedosytu, co nastąpiło choćby w moim przypadku. Z jednej strony mam ochotę na więcej przygód sir Duncana Wysokiego i jego giermka Jaja, a z drugiej doskonale zdaję sobie sprawę z martinowskiego tempa pisania powieści. Niby docelowo ma być tych historii 10 albo i nawet 13, ale zapewne prędzej doczekamy się *Wichrów Zimy* niż kontynuacji losów Dunca.

Niemniej, gorąco polecam Wam lekturę, nawet jeśli nie znacie świata Westeros, bo wiedza o uniwersum nie jest konieczna. Znaczący *lore* na pewno wyłapią tu dla siebie wiele smaczków, ale nowi czytelnicy zostaną wchłonięci przez bardzo dobre historie z ciekawymi zwrotami akcji. *Rycerz Siedmiu Królestw* to pozycja obowiązkowa dla wszystkich fanów rycerskich opowieści oraz świata G. R. R. Martina, zwłaszcza w postaci papierowej od wydawnictwa Zysk i S-ka, bo jest ono pięknie ilustrowane przez Gary'ego Gianniego. Jest i co poczytać, i na czym oko zawiesić!

PS Jeśli wciągniecie się w prozę Martina i znacie język angielski, dodatkowo rekomenduję Wam kanał *Alt Shift X*, na którym znajdziecie masę omówień m.in. do tych trzech opowiadań, *Gry o Tron* i *Rodu Smoka*. Gość ma olbrzymią wiedzę o tym świecie, dodaje dużo grafik i poszerza to, co zawarte w *Rycerzu* o powiązania z historią Westeros.

M. Matłok



SUBIEKTYWNY TYGODNIOWY

RANKING MEMÓW

BY LENA ŚNIADAŁA



AUTOR: Rafał Dulski



AUTOR: Mi Ja



AUTOR: Adrian Potoniec

stary: nie chcę dzieci
stary i dzieci po tygodniu:



AUTOR: Justyna Karpinska

Kiedy przez całą poprzednią noc waliłeś
Tequile ze znajomymi, a Włodek pyta
czy wszystko OK :



AUTOR: Adrian Potoniec

Ja: *świecę latarką w środku nocy
bo nie mogę trafić kluczem do
zamka*
Żaba gdzieś na trawniku obok:



AUTOR: Maciek Gądek

BYĆ MOŻE ZA TYDZIEŃ

1. Czy stare sprzęty mogą być fajne? [SONDA]
2. Przepis na domową czekoladę
3. Najlepsze prezenty dla Karola
4. Włodek i Karol DEEP FAKE – sposób na wiecznego LS-a?
5. Zagadka Trójkąta Sędziszowskiego
6. Jak się uniezależnić od jurysdykcji Polski w Polsce? [PORADNIK]
7. Recenzujemy nową piosenkę Dawida Podsiadły
8. TOP 5 improwizacji, które nie były przygotowane
9. Najlepsze substytuty zębów
10. Zgadujemy, co będzie w reklamie Włodka
11. Czy w Katarze można złapać katar?
Odpowiada Katarzyna
12. Jak prowadzić program bez zmiany koszulki?
13. Typujemy odcinek LS-a, który można by zgłosić na Grand Video Awards
14. Bezbek oświadcza: piszemy teksty sponsorowane (przez samych siebie)
15. DRAMA na wizji.
Czy Karol w przeszłości odwrócił się od Włodka?
16. Co się stało z Nowym Porządkiem Świata?
Pytamy dr. M. Asona
17. „Lubicie s3ks?” – najlepsze sposoby na zmianę tematu

ZNAJDŹ NAS:

Magazyn Bezbek sp. niejawna
ul. Bezbecji 25/10 lok. 1
38-870 Wieliczka, koło Krakowa
Tel: 0 000 000 000
E-Mail: magazynbezbek@gmail.com
FB: Magazyn Bezbek

WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Lena Śniadała

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Urszula Skorodziłło

GRAFIKA: -

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

OKŁADKA: Agata Iwanow



My Computer



My Documents



Internet Explorer



Connect to Internet



Network Neighborhood



My Briefcase



Online Services



Outlook Express







Setup MSN Internet A...








Recycle Bin

Magazyn Bezbek

Error! Wystąpił nieoczekiwany koniec Magazynu.

Tso? *sigh* Autodestrukcja

