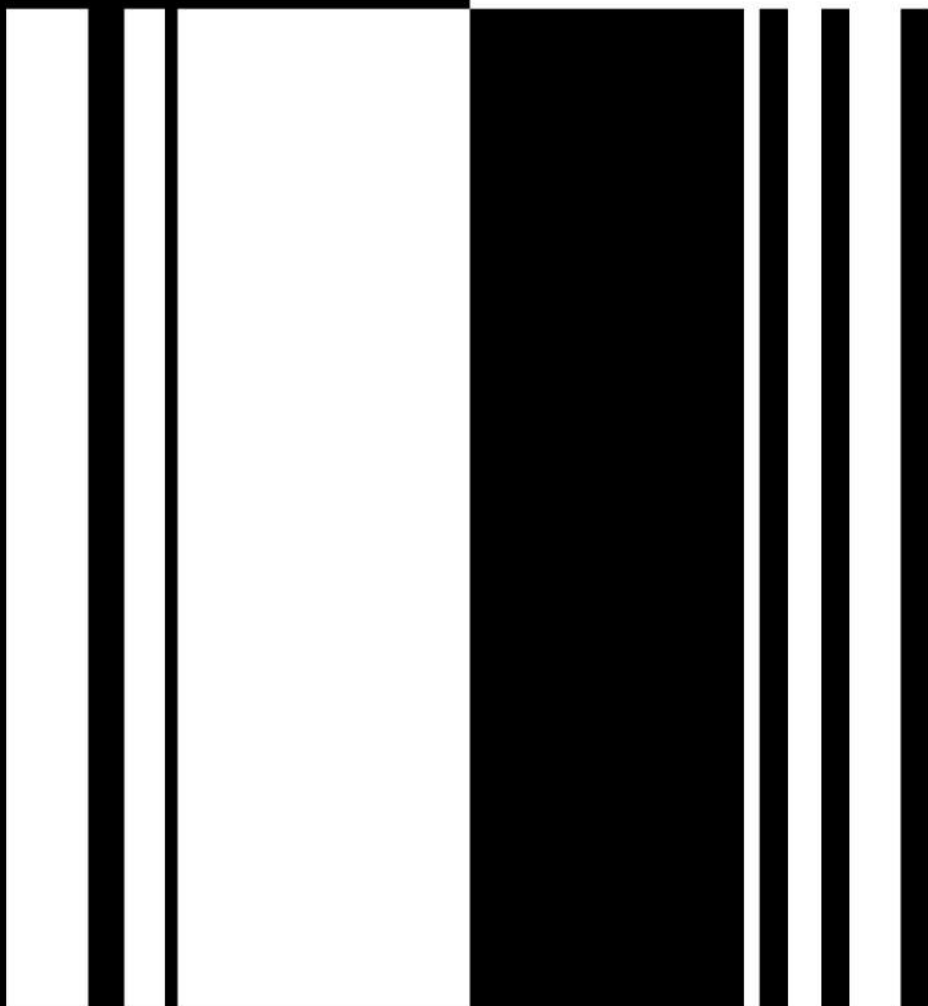


22-5 maja 2024 | NUMER 154

BEZBEK

bezcenna dawka czerni i bieli

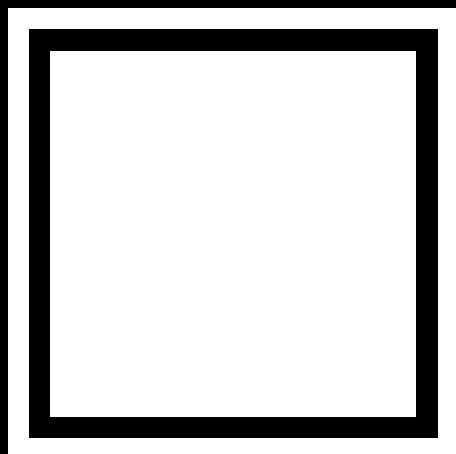
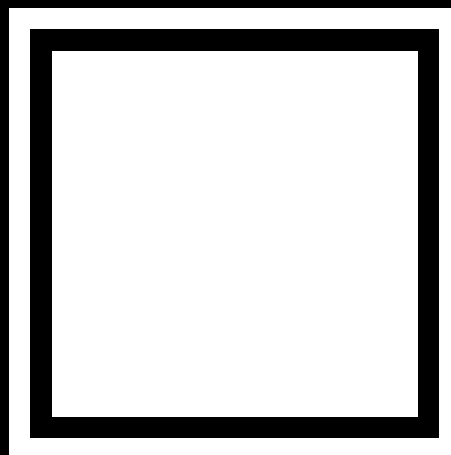


UWAGA!

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

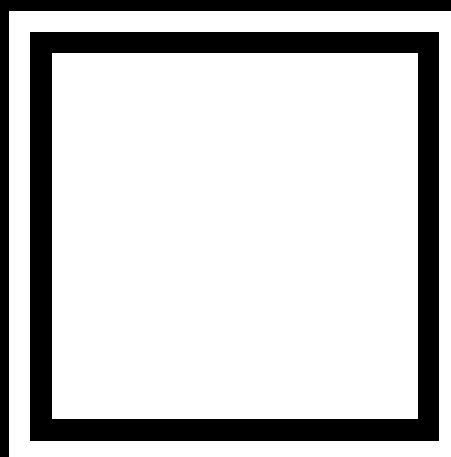
*MAGAZYN BEZBEK NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODY ZDROWOTNE CZYTELNIKÓW.

**WIZJA
MONOCHROMATY-
CZNEGO ŚWIATA
STR. 6**



**TAJEMNICA KURO
STR. 10**

**JAK SIĘ BAWIĄ
STUDENCI?
STR. 13**



W TYM NUMERZE:

- 6** WIZJA MONOCHROMATYCZNEGO ŚWIATA
- 7** PEŁNIA SZCZĘŚCIA
- 10** TAJEMNICA KURO
- 11** *FALLOUT* – MEGARECENZJA SERIALU [BEZ SPOILERÓW]
- 13** JAK SIĘ BAWIĄ STUDENCI?
- 15** KTÓRY *FALLOUT* JEST NAJLEPSZY? [TOP 5]
- 18** RANKING MEMÓW
- 20** HOROSKOP
- 21** BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,



czarne literki na białym tle lub białe literki na czarnym tle. Wszystko zależy od trybu, jaki sobie ustawiliście w przeglądarce. Litery łączą się w słowa, a słowa w zdania. Potem powstaje znaczenie i wiele więcej, co przenoszą.

Ten numer pozostaje w klimacie czarno-białym, poczynając od tych znaczków aż po barwę, klimat czy stan psychiczny. Warto byście sprawdzili, co udało nam się zebrać w tym numerze. Tak na zwieńczenie majówkowego weekendu.

Niech się biały dym z ogniska niesie na czarnym tle, a zapach kiełbasek zwodzi Was na dietetyczne manowce.

Pozdrawiam



WIZJA MONOCHROMA- TYCZNEGO ŚWIATA

Wyobraź sobie świat, w którym wszystko, co istnieje, jest pozbawione barw. Każdy krajobraz, każdy przedmiot, każda istota – wszystko sprowadza się do odcieni czerni oraz bieli. Zastanówmy się, gdyby świat był jednolity, jednoznaczny i pozbawiony kolorów, jakie konsekwencje miałyby to dla ludzkości?

Po pierwsze, utrata kolorów oznaczałaby znaczne ograniczenie w odbiorze i odczuwaniu świata. Bez kolorów nasz odbiór wizualny byłby uproszczony do dwóch skrajnych tonów, czarnego i białego, co mogłoby prowadzić do zmniejszenia zainteresowania sztuką oraz estetyką. Ludzie miałby trudności w identyfikacji różnych przedmiotów i otoczenia, co mogłoby prowadzić do większej liczby wypadków i problemów z orientacją. Istniałby również szereg wyzwań związanych z funkcjonowaniem w czarno-białym świecie. Bez kolorów wiele dziedzin, takich jak medycyna czy bezpieczeństwo, mogłoby napotykać trudności w identyfikacji i rozpoznawaniu różnych elementów. Np. często kolor czerwony informuje nas o zagrożeniu, zielony jest traktowany jak zgoda.

Z drugiej strony, w świecie pozbawionym barw, inne zmysły mogłyby się wzmocnić. Wzmacnianie słuchu, dotyku i zapachu stałoby się kluczowym aspektem życia codziennego. Ludzie mogliby nauczyć się polegać bardziej na dźwiękach, teksturach i zapachach, aby identyfikować i komunikować się ze swoim otoczeniem.

Kultura i sztuka w takim świecie również uległyby znaczącym zmianom. Artyści zmuszeni zostaliby niejako do eksperymentowania z innymi formami wyrazu, które nie zależą od kolorów, takimi jak kompozycja, faktura i kontrast. Nowe formy sztuki mogłyby się narodzić, a ludzie mogliby odkryć zupełnie nowe sposoby wyrażania swoich uczuć i myśli. Z drugiej strony życie w jednolitym, jednoznacznym świecie mogłoby być postrzegane jako monotonne i szare. Brak kolorów mógłby wpłynąć na nasze samopoczucie i emocje, prowadząc do większej tendencji do melancholii i depresji.

Nie zawsze jest dobrze, kiedy świat jest czarno-biały.

Patinka & Chat GPT

PEŁNIA SZCZĘŚCIA

Zdrowie psychiczne o wiele łatwiej nam zepchnąć na drugi plan i zmarginalizować niż zdrowie fizyczne. Ze względu na to, że nie boli, nie wywołuje gorączki, długo się o siebie nie upomina. Istnieją w nas również ciągle pewne wzorce i przekonania, które wywołują pejoratywne skojarzenia na samą myśl o chorobie psychicznej czy korzystaniu z pomocy. Objawy, które nas niepokoją, łatwo tłumimy złą pogodą, niewyspaniem czy zdenerwowaniem. Nie pozwalamy sobie, nawet wewnątrz, na to, żeby czuć się źle. Zwłaszcza mężczyzna. Jak to facet płacze? Facet ma emocje? A czy tenże facet jest ze stali, że nic nie odczuwa? Ale, ale żeby było wszystko po kolei. To zacznijmy od początku.

Czymże jest zdrowie?

Zdrowie zgodnie z definicją WHO to „całkowity fizyczny, **psychiczny**, i społeczny dobrostan człowieka, a nie tylko brak choroby lub niepełnosprawności”. Aspekt psychiczny jest naszym nieodłącznym elementem, jak to często bywa nazywane w świecie akademickim człowiek jest istotą bio-psycho-społeczną i zaburzenie któregośkolwiek z członków powoduje szybciej lub później pewne dysfunkcje.

Warto również pamiętać, że brak/pogorszenie zdrowia psychicznego może mieć wpływ na zdrowie fizyczne, o czym często zdarza się nam zapominać – jak i odwrotnie, bo są to obszary połączone, które wpływają na siebie i wzajemnie się uzupełniają (jak Yin i Yang). Chroniczny stres, zaburzenia snu, zły styl życia, lęki, stany depresyjne, to coś na co „pracujemy” całe życie, nie zwracając uwagi na trudności, potrzeby i emocje oraz że nasze problemy nie zasługują na pomoc, a sięgnięcie po pomoc to wstyd. Nie dbając o swoje zdrowie psychiczne, ryzykujemy nie tylko pogorszenie jakości życia, lecz także zaczynamy się przyzwyczajać do takiego stanu rzeczy.

Mężczyźni – słabsza płeć

Światowa Organizacja Zdrowia przedstawiła raport,

który pokazuje dobitnie, że to mężczyźni częściej niż kobiety odbierają sobie życie. W niektórych grupach wiekowych, aż pięciokrotnie, czy nawet sześciokrotnie częściej¹. Wzorce kulturowe, które zostawiają w naszych głowach blizny twierdzące, że mężczyzna musi być ostoją rodziny, musi zapewnić godny byt czy twierdzenia właśnie takie jak „co ty jesteś baba, że becysz” odbijają się na naszej psychice na lata, bardzo wyraźnie widać to w tych statystykach.

Mężczyźni zgodnie ze schematami i wzorcami kulturowymi ciągle częściej nie mają przestrzeni na odczuwanie emocji. Rzadziej również sięgają po profesjonalną pomoc czy pomoc znajomych. Dominuje u nich obawa przed wykluczeniem czy wyśmianiem. A nałożenie tego wszystkiego na siebie zaczyna powoli podsuwać jedno rozwiązanie.

Pamiętajcie, że skorzystanie z pomocy to nie wstyd, może być to trudne na początku. Ale potem naprawdę zaczynamy zauważać błędne wzorce, schematy, które zostały nam przekazane. W momencie, gdy zauważamy nasze działania bardziej świadomie, uczymy się rozpoznawać swoje myśli oraz wchodzić z nimi w dyskusję, a nie ślepo podążać za nimi, jesteśmy w stanie się „przywołać i sprowadzić na ziemię” podczas silnych emocji, jak ma to miejsce na przykład w przypadku zaburzeń lękowych. Z pomocą zaczynamy powoli wychodzić na prostą. Nasze życie zaczynamy w końcu układać pod siebie, bo to my jesteśmy, a na pewno powinniśmy być dla siebie najważniejsi. Można to porównać do kluczowej zasady w ratownictwie: „Martwy ratownik to zły ratownik!” W momencie kiedy zawalczymy o siebie jesteśmy w stanie naprawdę pomóc drugiej osobie.

Krótki schemat postępowania w przypadku podejrzeń, że z Twoją psychiką dzieje się coś niepokojącego:

1. Porozmawiaj o tym z zaufaną osobą.
2. Zaczynj działać, możesz wykorzystać wsparcie swojej zaufanej osoby i poprosić, żeby odprowadziła Cię

pierwszy raz na terapię/do psychologa/psychiatry (do psychiatry na NFZ nie jest potrzebne skierowanie).

3. Nie bój się wprowadzać zmian, które prawdopodobnie przyjdą w okresie terapii, nawet jeśli mogą one spowodować utratę znajomych.
4. Słuchaj siebie!

Na sam koniec warto podkreślić, że kryteria diagnostyczne pozwalające określić występowanie depresji nie zawsze idą w parze z tym co odczuwają mężczyźni. U mężczyzn częściej występuje „depresja maskowana”, w której pojawiają się objawy takie jak: napady złości, podejmowanie ryzyka, nadużywanie substancji psychoaktywnych².

Radzenie sobie z emocjami byle jak, czyli po męsku...

Często, gdy mężczyzna przestaje sobie radzić z otaczającym go światem, sięga po alkohol, który też stereotypowo zakorzeniony jest w męskich wzorcach. Natomiast większe przyzwolenie ze strony społeczeństwa na picie i próba „leczenia się” alkoholem odbija się szybko czkawką. Utrata sieci wsparcia następuje przez długi czas, często sama rodzina czy przyjaciele potrafią ukrywać to, usprawiedliwiać, szukać wymówek, co poniekąd zamyka koło i powoduje współzależnienie. U mężczyzn alkoholizm może maskować depresję³.

Jeśli czujesz, że musisz porozmawiać już, a chcesz pozostać anonimowy czy chcesz porozmawiać z nieznanym, to na następnej stronie przedstawiam numery telefonów zaufania.

Jest dostępny również **Telefon zaufania dla mężczyzn**. Nie działa on co prawda całodobowo, ale we wtorki i środy w godzinach 17:00–19:00 oraz w czwartek, w godzinach 19:00–21:00.

Numer telefonu do Instytutu Przeciwdziałania Wykluczeniom, który prowadzi ten telefon to: **608 271 402**. Natomiast jeśli telefon to za dużo, to możesz również napisać maila na adres: pomoc[at]pomesku.org

Trzymajcie się w zdrowiu
Mikołaj

Źródła:

1. Suicide rates – Mental health, WHO.
2. The Experience of Symptoms of Depression in Men vs Women. Analysis of the National Comorbidity Survey Replication, JAMA 2013.
3. Zdrowie psychiczne kobiet i mężczyzn. Płeć społeczno-kulturowa a kategorie »Zdrowia psychicznego« i »chorób psychicznych«.

Jeśli przeżywasz trudności i myślisz o odebraniu sobie życia lub chcesz pomóc osobie zagrożonej samobójstwem pamiętaj, że możesz skorzystać z bezpłatnych numerów pomocowych:

800 70 2222

CAŁODOBOWY

Centrum Wsparcia dla osób dorosłych w kryzysie psychicznym

800 12 12 12

CAŁODOBOWY

Dziecięcy Telefon Zaufania Rzecznika Praw Dziecka

116 111

CAŁODOBOWY

Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży

116 123

CAŁODOBOWY

Telefon wsparcia emocjonalnego dla dorosłych

112

Numer alarmowy w sytuacjach zagrożenia zdrowia i życia

Inne numery telefonów pomocowych znajdziesz na stronach:

www.zapobiegajmysamobojstwom.pl

www.zwjr.pl/bezplatne-numery-pomocowe

www.pokonackryzys.pl



Ministerstwo
Zdrowia



Zadanie realizowane ze środków Narodowego Programu Zdrowia na lata 2021-2025, finansowane przez Ministra Zdrowia.

TAJEMNICA KURO

Kolor czarny jest niesamowity. W zasadzie to jest kolor, który jest brakiem koloru. Czarny jest bowiem barwą, która powstaje przez nieodbijanie światła widzialnego przez ciało, na które pada wiązka.

Ten kolor (który kolorem nie jest), jak każdy inny ma swoją symbolikę. Jednak nie jest ona jednolita we wszystkich kręgach kulturowych świata. Ta wyjątkowa barwa jest symbolem różnych fenomenów, stanów oraz uczuć. Może być również przejęta przez formacje mundurowe, urzędy lub instytucje czy marki. I tutaj gładko przechodzimy do Włodka Markowicza albo za chwilę.

W naszym zachodnim kręgu kulturowym utarło się, że czerń to kolor żałoby. Nosimy czarne ubrania, gdy przeżywamy czyjąś śmierć. Jest zatem uznawana za odcień śmierci, nocy, ale także przeciwieństwo światła naturalnego. W znaczeniu duchowym oznacza to, że czarny jest „symbolem wiecznej ciemności, grzechu i szatana, a także rezygnacji ze świata”. Czy zatem Włodek ma coś wspólnego z piekłem, szatanem i wiecznymi mękami? O tym za chwilę.

Czarny (nie)kolor jest też niesamowicie ważnym elementem dla przedstawicieli subkultur, takich jak: goci, metalowcy, trochę zapomniane emo czy nieumarły punk. Jest to znacząca barwa dla okultyzmu, gdzie symbolizuje zniszczenie, noc i rozpacz.

Czerń stosowana była i jest w różnorodnych przystawach czy innych zjawiskach kulturowych. Nie bez powodu mamy czarną owcę, charakter czy czarny rynek, które oczywiście nie oznaczają nic dobrego. Mamy również czarną dziurę, która wszystko pochłania. W polskim jadłospisie mamy również coś takiego jak czarna polewka, serwowana absztyfikantowi, którego zaloty są odrzucone. Co ciekawe, czernina została uznana za najgorszą zupę na świecie według portalu TasteAtlas. Więc nie dość, że nieborak dostał kosza, to jeszcze musiał zjeść to obrzydlistwo.

Jak już zostało wspomniane, kolor ten ma może być wykorzystywany chociażby przez formacje mundurowe. Przykładowo jest utożsamiana z grupą taką jak Black Watch. Czarna straż jest częścią Królewskiego Pułku Szkocji w Armii Brytyjskiej. I jak sama nazwa wskazuje, ich kolorem charakterystycznym jest... niebiesko-zielony tartan. Nie będę tłumaczył dzikich kultur, dlatego przejdźmy dalej.

Podobnie jednostki do opanowywania zamieszek w Kraju Basków wykorzystują czerń w swoim umundurowaniu. Przy czym oni faktycznie jej używają. Stąd też nazywa się ich „czarnymi”. Czarny jest także kolorem kalifów z arabskiej dynastii Abbasydów. Dlatego też na wielu flagach krajów arabskich zawiera tę barwę.

Na koniec powiedzmy sobie o czarnym w kulturach azjatyckich. Jak zapewne wiele osób wie, w wielu sportach walki pochodzących z tamtych rejonów kolor jego pasa oznaczają stopień zaawansowania zawodnika. Poszczególne stopnie mogą się od siebie nieco różnić, jednak ten najważniejszy i najwyższy jest zazwyczaj ten sam. Chodzi o czerń, która pokazuje, że osoba nim przepasana osiągnęła stopień mistrzowski w danej dyscyplinie.

I tutaj następuje wolta. Kolor czarny w języku japońskim to 黒, czyli... KURO. Wyraz czyta się trochę bardziej jako „Kyro” (przynajmniej translator tak robi), jednak fakt jest faktem. Pioneer Kuro nie bez powodu nosi takie miano. Według mnie jest to ostateczny dowód na to, że wyżej wymieniony przedmiot gwarantuje ostateczny wymiar czerni, nieosiągalny dla reszty modeli dostępnych na rynku. Dziękuję, zamykam sprawę.

Zatem, czy Włodek jest sługą Szatana? Oczywiście, że nie. Jednak fakty są takie, że przez wiele lat dysponował prawdziwym szczytem techniki, który oferował niezapomniane przeżycia wizualne.

Adus

Źródła: [1](#), [2](#), [3](#).

FALLOUT – MEGARECENZJA SERIALU [BEZ SPOILERÓW]

Wszyscy chcą uratować świat, ale każdy po swojemu.

Zanim rozpocznę tę recenzję, muszę nakreślić Wam pozycję wyjściową. Jestem fanem growych *Falloutów*, najbardziej cenię sobie starsze części, ale i w te nowsze gra mi się dobrze, mimo dostrzegania ich wyraźnych wad (zresztą, w tym numerze znajduje się również mój ranking). W żadnym wypadku nie jestem jednak purystą, dla którego coś jest złe, bo jakieś ważne miasto w grach było gdzie indziej, niż ukazano to w serialu albo że dana frakcja została nielogicznie osłabiona. Mam to gdzieś. Potrafię ocenić serial w oderwaniu od elementów świata w grach i nie obchodzi mnie to, czy Todd Howard uważa serial za kanoniczny, czy nie. Jeśli więc darzycie miłością jedynie dwie pierwsze odstony serii gardzicie wszystkim, co Bethesda kiedykolwiek stworzyła wokół tej marki, możecie z miejsca czuć się odrzuceni i oburzeni tym, co zobaczycie w formie *live action*, jednak zachęcam, byście i Wy zapoznali się z tym, co mam do powiedzenia. Jeśli z kolei nie znacie tego świata w ogóle albo cenicie każdą z odston za coś innego i nie przeszkadza Wam wizualna stylistyka Bethesdy, rozsiądźcie się wygodnie, bo jest o czym opowiadać!

Mając za sobą ten nieco wymuszony, lecz potrzebny wstęp, powiem krótko: jako fan marki growej, czuję się usatysfakcjonowany! Nie tylko dostaliśmy bowiem dobrą adaptację (a właściwie opowieść osadzoną w świecie gry niż ekranizację fabuły konkretnej części), ale przede wszystkim bardzo dobry serial, stojący na własnych nogach i zarazem świetnie wprowadzający nowych widzów do uniwersum (choć nie bez pewnych potknięć).

Na pierwszym planie mamy kilka głównych postaci, a każda z nich jest zróżnicowana, pogłębiona oraz o interesującej do śledzenia drodze. Mamy Lucy, mieszkankę krypty 33, która wyrusza na Pustkowiec w poszukiwaniu swojego ojca. Jest to pewne oczko w stronę tych, którzy znają gry od Bethesdy, bowiem w *Falloutcie 3* nasza postać również szukała swojego

starszka, zaś w *Falloutcie 4* te role zostały odwrócone, i to my szukaliśmy własnej pociechy. Jak przystało na krypciarę, Lucy jest zdolna, ambitna oraz nieco naiwna, i będzie musiała zaadaptować się do świata po drugiej stronie żelaznych wrót. Drugą postacią serialu jest Maximus, kadet Bractwa Stali, zakonu fanatycznych wynalazców technologii, którzy zbierają wszystko, co wydaje im się użyteczne. No i wreszcie do naszego trio dołącza Ghul – niegdyś aktor, znany z ról szlachetnych stróżów prawa na Dzikim Zachodzie, a dziś bezwzględny, cyniczny i wyrachowany zawiadacz; pragmatyk, który dobrze pojął zasady nowego, brutalnego świata, palonego postnuklearnym blaskiem. Losy tej trójki co rusz się rozdzielają i na nowo łączą, a każdy z naszych bohaterów uczy się od siebie nawzajem, dzięki czemu przechodzą konkretną drogę i zmieniają się pod wpływem wspólnej podróży i poznawania nowych perspektyw.

Zupełnie oddzielną, ale równie intrygującą poboczną postacią jest Norm, brat Lucy, który prowadzi śledztwo, dotyczące funkcjonowania i prawdziwej natury ich krypty, połączonej z dwoma innymi – kryptą 31 oraz kryptą 32. Choć spodziewalibyśmy się, że powrót do schronu będzie jedynie niepotrzebnym zapychaczem, wątek ten szybko staje się istotny i interesujący, przy okazji pokazując nam (często obfite w sceny humorystyczne) codzienne życie mieszkańców podziemnego obiektu.

Wiarygodność postaci kreowana jest nie tylko przez scenariusz, ale i obsadę, która sprawdza się wyśmienicie. Ella Purnell, Aaron Moten i Walton Goggins w rolach głównych w pełni oddają charakter swoich bohaterów, nie tylko przywiązując do nich widzów, lecz też pokazując autentyczny entuzjazm, związany z uczestnictwem w tak dużym i ciekawym projekcie. Sympatię widzów na pewno zdobyli również Moises Arias, Michael Emerson, Dave Register i John Pemberton, ale równie dobrze mógłbym wymienić w tym miejscu całą obsadę, bo nawet aktorzy od mniejszych, pobocznych ról, mówiąc po growemu,

wpakowali w Charyzmę najwięcej punktów.

Ton narracji jednak wydaje mi się nieco nierówny i bardzo grawy. Postacie szybko się odnajdują, przemierzając duże odległości, przez co cały czas obserwujemy zmianę otoczenia: w jednej scenie jesteśmy na piaszczystych pustkowiach, w drugiej już w zalesionej lokacji, prowadzącej do (świetnie zaprojektowanego!) miasta zbudowanego z resztek zdezelowanych pojazdów i samolotów, a potem przenosimy się do opuszczonych, bardziej urbanistycznych krajobrazów. Można odnieść wrażenie, że wydarzenia dzieją się w trochę przyspieszonym tempie. Im dalej w sezon tym częściej także opowieści ze świata postapokaliptycznego przerywane są retrospekcjami z przeszłości Coopera aka Ghula. Bardzo je lubię, bo pokazują nam rzeczywistość sprzed upadku bomb, jednak są i takie, które sprzedają nam nieco falloutowego *lore*. Istnieje w tym sporo odniesień, które zostaną bardzo szybko wyłapane przez graczy, choć niekiedy może to być trochę za dużo dla kompletnych świeżaków (bo też i nie wszystko zostaje wytłumaczone, jak np. to, czym jest wspomniana kilka razy Enklawa). Mimo wszystko żaden widz nie powinien czuć się zagubiony w rozumieniu całej historii ani jej poszczególnych wątków, bo narracja trzyma się swoich ram, choć nie jest wolna od błędów logicznych i dziur fabularnych.

Uniwersum *Fallouta* pełne jest opowieści o poważnym, nierzadko defetystycznym tonie, jednak równocześnie nie stroni od czarnego, czasem głupiego humoru oraz przerysowanej brutalności. Tak też jest i w tym serialu. Jeśli mamy scenę akcji, to będzie krwawo, brutalnie i z obowiązkową radosną muzyką z pierwszej połowy XX w. Dość powiedzieć, że części ciała będą wybuchać w widowiskowy, sposób. Z kolei humor przeplata się między sytuacyjnym, a sytuacyjnym połączonym z charakterystyką danej postaci. Jest kilka absurdalnych żartów z dwuznacznym podtekstem; jedne są zaserwowane w ciekawy sposób, inne mogą wywołać lekkie ciarki zenady. O wiele więcej jest jednak komedii padającej celnie i efektywnie jak pociski ze strzelby Ghula.

Scenografia z kolei... Rany, jak to dobrze wygląda! Nie będę ukrywał, że wprost skakałem z radości, gdy patrzyłem na te wszystkie elementy znane z *Falloutów* (przede wszystkich tych Bethesdaowych). Wygląd wnętrza krypt, strojów mieszkańców poszczególnych lokacji, projekty miasteczek, charakteryzacja ghuli, terminali oraz pancerzy frakcyjnych, stworów, a nawet pomniejszych elementów, takich jak choćby stimpaki... Wszystko to powodowało u mnie opad szczęki, a na mojej twarzy pojawiał się wielki banan za każdym razem, gdy rozpoznawałem to wszystko, co do tej pory

widziałem jedynie w grach. Jasne, wszystko ma w sobie mocną paletę kolorów i czasem brakuje tu większego zdezelowania, brudu czy rdzy, ale w żadnym stopniu nie przeszkadza to w delectowaniu się projektem wizualnym serialu.

Zresztą, nie tylko oczy się tu mogą delectować, bowiem Ramin Djawadi (tak, ten sam od muzyki m.in. z *Gry o Tron!*) skomponował soundtrack, który oddaje cześć zarówno muzyce Marka Morgana z dwóch pierwszych *Falloutów*, jak i brzmieniom Inona Zura, który stworzył ścieżkę muzyczną do współczesnych odston. Znajdą się tu także klasyczne utwory Franka Sinatry czy zespołu The Ink Spots, które niejednemu miłośnikowi serii przyspieszą tętno.

Słowem podsumowania: *Fallout* to bardzo udana opowieść oparta o świat gry, która powinna zapewnić sporo frajdy zarówno osobom niegrającym, jak i tym, którzy w (głównie bethesdowych) *Falloutach* się zakochali i znają ten świat od podszewki. Jest to rzecz satysfakcjonująca, zabawna, ale też i potrafiąca momentami chwycić za serce. Scenariusz pamięta o swoich postaciach, wie, jak je prowadzić i nie zatracza ich na rzecz przemykających to tu, to tam odniesień do gier. Nawet puryści i ortodoksyjni fani izometrycznych erpegów od Interplay i Black Isle Studios mogą znaleźć tu sporo dla siebie, o ile nie będą rozpatrywać serialu pod aspektem kanonu i zgodności z wydarzeniami przedstawionymi w grach, wbrew słowom naczelnego marketingowego kłamcy XXI wieku, Todda Howarda.

M. Matłok



JAK SIĘ BAWIĄ STUDENCI?

Niektórzy w redakcji twierdzą, że imprezy i warunki chodzą w parze. Jednak nie w czasie, który zbliża się wielkimi krokami. Jest to okres budzący w naszych sercach ekscytację równą temu, jak wykłady, na które nie trzeba uczęszczać. Mowa oczywiście o JUWENALIACH. Muzyka przejmie wtedy mury naszych Alma Mater i zamienia je w arenę festiwalowych doznań.

Jest to czas, który pozwala na integrację międzywydziałową, nawiązywanie znajomości czy poznawanie partnerów, może nawet na całe życie.

Może zastanawia Was, skąd wzięły się Juwenalia? Tradycja tych imprez sięga, a jakże, czasów starożytnego Rzymu, kiedy młodzież świętowała Iuvenalia. Pierwsze polskie Juwenalia odbyły się, a jakże, w Krakowie, już w XV wieku (sic!). Coraz częściej przypominają one standardowe muzyczne festiwale.

Propozycji jest wiele, postaram się wymienić część z nich, aby zachęcić Was do zapoznania się z lineupem.

Juwenalia Częstochowskie 2024

data: 17–18.05.2024 r.

lokalizacja: Miasteczko Akademickie Politechniki Częstochowskiej

Juwenalia Krakoskie 2024 (Juwe Krk)

data: 13–19.05.2024 r.

lokalizacja: 4 strefy, AGH, PK, UJ oraz AWF

Juwenalia Bydgoskie 2024

data: 1–2.06.2024 r.

lokalizacja: teren kampusu Politechniki Bydgoskiej

Juwenalia Podbeskidzia 2024

data: 7–8.06.2024 r.

lokalizacja: kampus Uniwersytetu Bielsko-Bialskiego

Kortowiada 2024

data: 22–25.05.2024 r.

lokalizacja: Plaża Kortowska, Olsztyn

Juwenalia Poznańskie 2024

data: 23–25.05.2024 r.

lokalizacja: Park Jana Pawła II

Juwenalia Śląskie 2024

data: 21–25.05.2024 r.

lokalizacja: Katowicki Park Leśny

KULTuralia 2024

data: 17.05.2024 r.

lokalizacja: Kampus Poczekajka

Bachanalia 2024

data: 7–8.06.2024 r.

lokalizacja: Campus B, Uniwersytetu Zielonogórskiego

Juwenalia Gdańskie 2024

data: 17–18.05.2024 r.

lokalizacja: Plac Zebrań Ludowych

Lublinalia 2024

data: 2–4.05.2024 r.

lokalizacja: tereny zielone Browaru Perła

Juwenalia UEK 2024

data: 10.05.2024 r.

lokalizacja: kampus UEK, Kraków

Rzeszowskie Juwenalia 2024

data: 10–11.05.2024 r.

lokalizacja: miasteczko akademickie PRZ

Juwenalia Wrocławskie 2024

data: 10–11.05 oraz 22–23.05.2024 r.

lokalizacja: Pola Osobowickie oraz Tarczyński Arena

Ursynalia 2024

data: 24–26.05.2024 r.

lokalizacja: stary kampus SGGW, Warszawa

Bajkowe Piernikalia 2024

data: 10–12.05.2024 r.

lokalizacja: Plac Collegium Humanisticum, Toruń

jUWenalia 2024

data: 10–11.05.2024 r.

lokalizacja: TBA, Warszawa

Juwenalia Koszalin 2024

data: 24.05.2024 r.

lokalizacja: Plac podożynkowy (giełda)

Juwenalia Białystok 2024

data: 17–18.05.2024 r.

lokalizacja: Kampus Politechniki Białostockiej

Przed przystąpieniem do sesji warto skorzystać z oferty Juwenaliów w celu odpoczynku od codziennych obowiązków związanych z uczelnią.

Mikołaj

KTÓRY *FALLOUT* JEST NAJLEPSZY? [TOP 5]

„Wojna nigdy się nie zmienia”, ale za to seria *Fallout* od swego zarania pokazała już niejedno oblicze. Po które tytuły warto sięgnąć na dobry początek? Oto lista, w której przedstawiam swój subiektywny ranking gier tej marki, w której starałem się uwzględnić zarówno gorsze, jak i lepsze strony każdej z tych produkcji.

Wzmianka honorowa: *Fallout Shelter* (Bethesda, 2015 – Android/iOS, 2016 – PC)

Cholernie wciągający klikacz, idealny na długą podróż pociągami, posiedzenia w toalecie czy umilanie sobie przerwy w pracy. Jesteśmy zarządcą własnej krypty i musimy dbać o jej rozwój. Mieszkańcy naszego schronu wytwarzają zasoby potrzebne do utrzymania ich domu (energię, wodę i pożywienie), ale mogą także zostać wysłani na Pustkowię, by zebrać trochę kapsli, znaleźć lepszy sprzęt lub wykonać konkretną misję. Do gry trzeba wracać co jakiś czas, by zebrać zasoby, sprawdzić stan naszych mieszkańców oraz pokierować nimi podczas obrony krypty przed atakiem bandytów, kretoszczurów albo innego tałatajstwa. Gra zawiera mikropłatności, ale są one opcjonalne i służą w większości skróceniu czasu oczekiwania np. na przybycie naszego miniona na miejsce wykonania misji. Krypta działa jak takie małe mrowisko: im więcej mieszkańców zasili naszą kryptę, tym więcej zasobów będą zużywać, więc tym więcej pomieszczeń trzeba będzie postawić i rozbudować. *Fallout Shelter* to zabawa na długie godziny, w dodatku mocno uzależniająca, więc zalecam ją sobie dawkować.

5. *Fallout 3* (Bethesda, 2008 – PC, PS3, X360)

Na Bethesdę można (i czasem trzeba) narzekać, ale to właśnie dzięki temu studiu, po całej dekadzie oczekiwania, dostaliśmy kolejną pełnoprawną odstonę z tej serii. Jasne, erpegowości było w niej jak na lekarstwo, umiejętności potraktowane trochę po macoszemu, menu statusu i ekwipunku w postaci PipBoya nie było zbyt wygodne w użytku, a do tego interfejs miał ten miętki zielonkawy kolor. Lokacje

połączone były niewygodną do przemieszczania się siecią metra, wypełnionego zdziczałymi gbulami, ciekawe questy można było policzyć na palcach jednej ręki, towarzysze nie zapadali w pamięć, a system rozwoju postaci ograniczony był do pewnego maksymalnego pułapu. W dniu premiery jednak nie miało to aż takiego znaczenia, bo ludzie zajarani byli możliwością swobodnej eksploracji postapokaliptycznej Ameryki przeniesionej do trójwymiaru. W klimat byliśmy wprowadzani już od momentu naszych narodzin. Do dziś cały wstęp, od nauki życia w krypcie 101 do jej opuszczenia, pozostaje jednym z moich ulubionych etapów początkowych. Miło było także eksplorować opuszczone budynki, przemierzać zniszczone krypty, poznawać historię ich upadku poprzez czytanie zapisków w terminalach i obserwację otoczenia. Może i nie miało się znaczącego wpływu na świat, może i gra teraz przypominała bardziej strzelankę niż RPG, a główny wątek fabularny był taki sobie, ale wciąż grało się dość przyjemnie, zwłaszcza gdy korzystało się z systemu VATS, ułatwiającego celowanie do przeciwników.

4. *Fallout* (Interplay, 1997 – PC)

Gra, od której wszystko się zaczęło. Mimo że jej mechaniki nie postarzały się najlepiej, a to, co było w niej dobre, zostało rozwinięte w jej kontynuacji, gra wciąż broni się świetnym klimatem surowej, nieprzyjaznej postapokaliptycznej rzeczywistości, pamiętnymi momentami (jak choćby wyprawa do Blasku), lokacjami (na przykład Złomowo, The Hub, Nekropolis, Katedra) oraz całą gamą opcji wpływania na świat. Jako mieszkaniec krypty 13 dostajemy misję odnalezienia hydroprocesora, czyli urządzenia filtrującego wodę w naszym schronie. Choć jest to misja ograniczona czasowo (na jej wykonanie mamy 150 dni), jest to tylko pozorne utrudnienie. W rzeczywistości czasu mamy dość, by spokojnie zwiedzić każde napotkane miasto i wykonać w nim wszystkie zadania, a dodatkowo w jednej z lokacji możemy dokupić wodę dla naszej krypty, co opóźni naszą ewentualną porażkę.

Przed eksploracją zaś nie ma co się wzbraniać, bo gra nagradza nas za pomysłowość oraz wnikliwość. Nawet jeśli nie dostaniemy zadania na naprawę zepsutej studni, i tak otrzymamy cenne punkty doświadczenia za sukces przy próbie podjęcia się tej czynności. Pierwszy *Fallout* to jednak nie tylko surowy świat, ale także pamiętni towarzysze (Ian, pies Ochłap, Tycho), znakomite dialogi, świetny system profitów otrzymywanych co trzy poziomy oraz Mistrz – jeden z najciekawszych antagonistów w grach. *Fallout* to doświadczenie, które może niektórych odrzucić przez swoją oprawę graficzną czy turowy system walki (zwłaszcza tych, którzy ze starszkołnymi erpegami nie są za pan brat), ale zaoferuje bardzo wiele tym, którzy zechcą zanurzyć się w ten świat mimo pewnej odczuwalnej toporności. Na sam koniec poświęć uwagę genialnemu soundtrackowi – ambienty Franka Morgana w połączeniu z piosenką *Maybe* zespołu The Ink Spots z intrygi gry pomagają w jeszcze lepszej immersji w świecie przedstawionym oraz kreowaniu niezapomnianych wspomnień.

3. *Fallout Tactics* (Micro Forté, 2001 – PC)

Gra taktyczna, w której przejmujemy kontrolę nad ekipą kadetów Bractwa Stali. Naszej postaci może towarzyszyć do pięciu innych wojaków, i to nie tylko ludzi. W miarę postępu fabularnego wśród coraz lepszych ludzkich żołdaków, pojawią się także ghule, supermutanty, a nawet Szpony Śmierci (jeśli dokonamy właściwego wyboru podczas jednej z misji). Choć zadania nie należą do przesadnie rozbudowanych, poziomy są duże, zaś mechaniki pozwalają na różne zagrania taktyczne. W dodatku, po raz pierwszy w serii, możemy prowadzić starcia zarówno w trybie rzeczywistym, w sposób dynamiczny, jak i w klasycznym trybie turowym przy bardziej wymagających wymianach ognia. Podczas wykonywania kilku misji zasiądziemy także za sterami pojazdów, począwszy od zwykłego składaka dla dwóch żołnierzy, aż po wóz opancerzony, zdolny pomieścić cały nasz oddział. Rozgrywka jest trochę powtarzalna – jedź na miejsce, pogadaj z kimś, wybij wrogów, zdobądź przedmiot fabularny i wracaj do bazy, żeby sprzedać zbędne śmieci i wziąć kolejne zadanie. Nie uświadczymy tu także wielu erpegowych elementów. Dla przykładu, Charyzma ma tu zastosowanie tylko przy handlowaniu, bo dialogi są ograniczone do kwestii wypowiedzianych przez NPC-ów, więc i umiejętność Retoryka została zastąpiona przez Pilotowanie. Twórcy postawili za to na różnorodność członków naszego oddziału, dzięki czemu każdy specjalizuje się w czymś innym: jeden jest lepszym snajperem, drugi dobrze rzuca granatami, trzeci zna się na leczeniu etc. Możemy także zmieniać pozycję bojową oraz tryb reakcji na zagrożenie. Nieraz znaczenie ma również sposób wykonania danej misji: jako że Bractwo Stali pozyskuje

zasoby i nowych rekrutów od mieszkańców Pustkowia, wszelkie ofiary wśród cywili nie będą zbyt dobrze postrzegane. Wszystko to sprawia, że, mimo pewnego przeformułowania i zorientowania rozgrywki na taktyczne prowadzenie walk, *Fallout Tactics* do dziś pozostaje bardzo przyjemnym i niedocenianym spin-offem.

2. *Fallout New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010 – PC, PS3, X360)

Dwa pierwsze tytuły w tym zestawieniu można potraktować *ex aequo*, bo miejsca te mogą bez przeszkód zmieniać każdego dnia. Patryk „Rojson” Rojewski mawia, iż *Fallout New Vegas* był dla *Fallouta 3* tym, czym *Fallout 2* dla części pierwszej, czyli grą dużo większą, ładniejszą i ciekawszą niż jej poprzedniczka. Ja zaś powiem więcej – łączy ona w sobie miodność swobodnej eksploracji *Fallouta 3* z ciekawie poprowadzonymi wątkami rodem z pierwszych dwóch gier (do których jest tu cała masa odniesień). Główna historia tym razem dotyczy kuriera Mojave Express, który zostaje napadnięty i postrzelony przez jedną z grubych ryb tytułowego miasta. Jako osoba kurierska możemy wziąć odwet na naszym niedoszłym zabójcy i wmieszać się w intrygi frakcji zamieszkujących Nevadę, sprzymierzając się z którąś z nich albo rozgrywając ich wszystkich, żeby zgarnąć dla siebie całą pulę. Nic nie stoi nam na przeszkodzie, czujemy wpływ podejmowanych przez siebie decyzji, możemy wesprzeć kogokolwiek chcemy lub wykorzystać ich dla własnych korzyści. Nie ma tu klasycznego dobra i zła, zaś nawet popierający brutalne tortury i niewolnictwo Cezar ma własną filozofię, stojącą za jego działaniami. Koloru nabrało tu w zasadzie wszystko, począwszy od palety interfejsu, poprzez ciekawych towarzyszy oraz interesujące zmiany w mechanikach (dzięki którym do przekonania wielu postaci niezależnych często wykorzystujemy umiejętności inne niż retoryka), a skończywszy na interesujących questach pobocznych i połączeniu stylistyki postapo oraz westernu. Do tego dochodzą bardzo dobre rozszerzenia DLC oraz system zarządzania naszą ekipą. I choć tak jak w *Falloutcie 3* mamy tu ograniczenie poziomu oraz limit towarzyszących nam osób (maksymalnie jedna postać humanoidalna i jedna robotyczna), modyfikacje rozwiązują ten problem.

1. *Fallout 2* (Black Isle Studios, PC – 1998)

Weźcie to, co napisałem w komentarzu do pierwszego *Fallouta* i pomnóżcie to razy dwa. Większy świat, o wiele więcej ciekawych frakcji, jeszcze lepsi towarzysze, usprawnione mechaniki (jak np. możliwość popychania swoich towarzyszy, aby nie blokowali nam drogi), panel zarządzania naszymi kompanami, system reputacji,

możliwość naprawy jedyne w erpegowych *Falloutach* samochodu, który przyspieszał poruszanie się po Pustkowiach jeszcze lepszy soundtrack, słowem: jeśli z jakiegoś powodu odbijasz się od pierwszej gry z serii, spróbuj części drugiej. Pozbyto się surowego klimatu historii mieszkańca krypty 13, ale losy jego wnuka/wnuczki są za to o wiele barwniejsze. Choć jako Wybraniec wyruszamy z naszej rodzinnej wioski, Arroyo, w celu odnalezienia Generatora Ekosystemu Cudownej Krainy (G.E.C.K-a), nic nie stoi nam na przeszkodzie, by zarobić trochę na konfliktach między frakcjami, wdać się w wojnę gangów w Nowym Reno, zostać gwiazdą filmów dla dorosłych, postrzelać do kosmitów w kopalni w Redding, rozkopać trochę grobów czy nawet potraktować ołowiec bandę złodziejskich kaszojadów z Nory. Choć co jakiś czas wioskowy szaman przypomni nam we śnie o naszym głównym zadaniu, tym razem możemy go kompletnie zignorować, pozbawieni określonego limitu czasowego, by oddać się nieograniczonej eksploracji Pustkowi. Dodatkowo zarówno nowym, jak i starym poszukiwaczom przygód rekomenduję pobranie modyfikacji Restoration Project, która przywraca do gry masę wyciętej zawartości oraz naprawia wiele błędów.

Wszystkie te gry znaleźć można na Steamie oraz na GOG-u. Starsze odstony nie posiadają języka polskiego, ale możecie pobrać tłumaczenie chociażby stąd: <https://fallout-corner.pl/>.

M. Matłok



SUBIEKTYWNY DWUTYGODNIOWY

RANKING MEMÓW

BY AGATA IWANOW

When you see the pothole but it's too late



AUTOR: Mikołaj Mazurek

SUBIEKTYWNY DWUTYGODNIOWY

RANKING MEMÓW

BY AGATA IWANOW

**KIEDY SETKI LUDZI OD
LAT OGLĄDAJĄ KAŻDEGO LSA**



**KAROL PACIOREK:
SEXBOTY TO NASI
NAJWIERNIEJSI FANI**

AUTORKA: Maja Susto



**GDY KTOŚ PROSI MNIE
O ZROBIENIE CZEGOŚ,**

**CO JEST W ZAKRESIE
MOICH OBOWIĄZKÓW**

AUTOR: Sebastian Czapliński

HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 06.05–19.05

Baran (21.03–20.04)

Uwolnij swojego wewnętrznego barana podczas Juwenaliów, ale nie spowoduj obrażeń u innych studentów.

Byk (21.04–21.05)

Juwenalia uwolnią Twoją naturę i rozpalą Cię do czerwoności. Pamiętaj, jednak o tym, że w poniedziałek są zajęcia.

Bliźnięta (22.05–22.06)

Trzymaj się swojej najlepszej przyjaciółki podczas koncertów. Z nią się nie zgubisz!

Rak (23.06–22.07)

Po ciężkim boju majówkowym nadchodzi kolejny. Zregeneruj swoją wątrobę i nie pozwól jej popsuć Twoich Juwenaliowych planów!

Lew (23.07–23.08)

Twoje Juwenalia będą drapieżne i szalone. Co uczyni je niezapomnianymi.

Panna (24.08–23.09)

Szansa na wyrwanie kogoś z tłumu, kto okaże się nie tylko przelotną znajomością, wzrasta. Miej oczy szeroko otwarte!

Waga (24.09–23.10)

Foodtrunki mogą Cię zdradzić, zaopatrzyć się w dobrą szamkę przed albo trzymaj się swojej grupy, która nie pozwoli Ci umrzeć z głodu.

Skorpion (24.10–22.11)

Różnorodność to Twoje drugie imię, ale pamiętaj o regeneracji.

Strzelec (23.11–21.12)

Jeśli zobaczysz TEGO doktoranta na kampusie przy piwie, to nie strzel jakiejś gafy. Możesz tego słono żałować.

Koziorożec (22.12–20.01)

W trakcie Juwenaliów Twoja wytrwałość w nauce będzie wyjątkowo imponująca. Ale nie zapomnij o czasie na relaks, szaleństwo i beztroską zabawę!

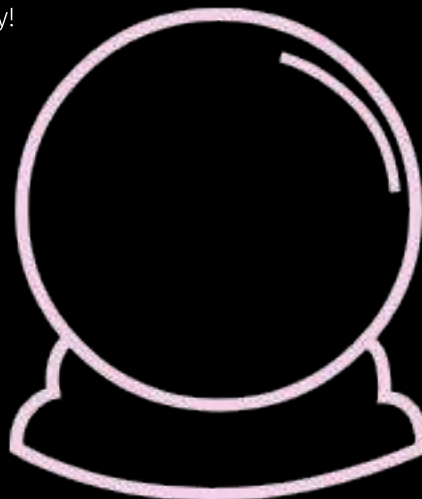
Wodnik (21.01–18.02)

Uważaj, aby nie wptynać zbyt głęboko w nurt imprezowego szaleństwa. Staniesz się duchowym przewodnikiem dla pierwszorzoczników! Wykorzystaj to mądrze!

Ryby (19.02–20.03)

Podczas juwenaliów twoja intuicja będzie jak GPS – prowadząca Cię przez labirynt imprez i wydarzeń. Baw się dobrze i pozwól się ponieść nurcie beztroskiej atmosfery!

Swarożyc



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Co możesz wyleczyć piłką lekarską?
2. Co robi ten jeden bezrobotny kolega w środę o 13:00?
3. Jak przetrwać spotkanie online w pracy?
4. Dlaczego multitasking nie istnieje?
5. Jak bronić się przed mewami?
6. Najlepsze pomniki papieża [GALERIA]
7. Oceniamy występ Karola podczas debaty na kanale Zero
8. Przetrwaj bezbęcję jak szef – najlepsze sposoby na oglądanie LS-a
9. Czym poruszać się po pustyni
10. Bezbecka wyprawa do Lublina [RELACJA]

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, Adus, Mikołaj Mazur, A. Jankowiak

OKŁADKA: Anna Jankowiak

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

