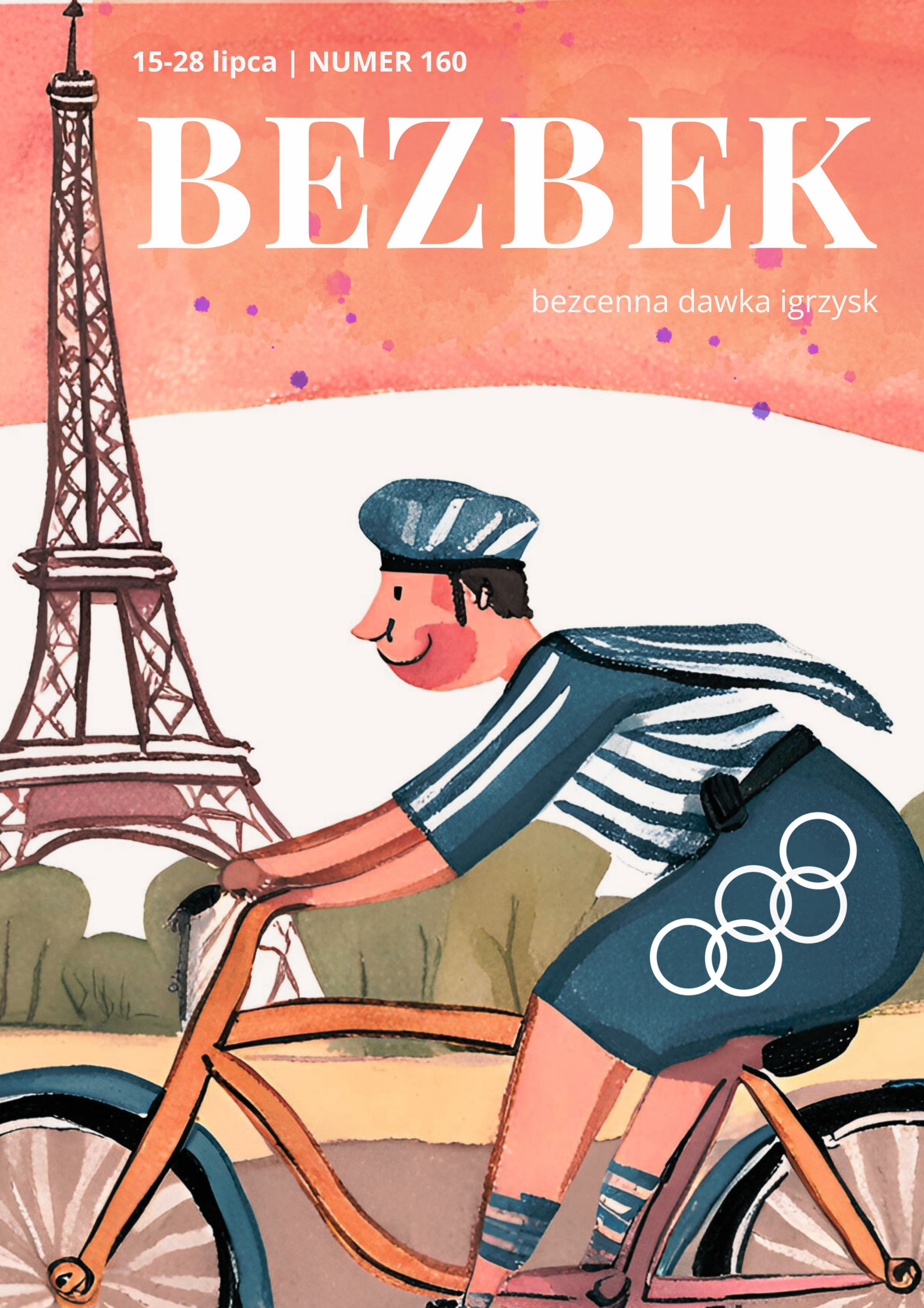


15-28 lipca | NUMER 160

# BEZBEEK

bezcenna dawka igrzysk



# **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.

**BABINGTON I  
POEZJA, CZYLI  
LETNIE IGRZYSKA  
OLIMPIJSKIE  
STR. 6**



Źródło: freepik.com



Źródło: freepik.com

**PIĘKNO W OKU  
PATRZĄCEGO: MIT  
OBIEKTYWNE ZŁEJ  
SZTUKI  
STR. 10**

**POCZTÓWKA Z  
GÓRNICZEJ DOLINY  
STR. 12**



Źródło: freepik.com

# W TYM NUMERZE:

- 6** BABINGTON I POEZJA, CZYLI LETNIE IGRZYSKA OLIMPIJSKIE
- 8** *MAMMA MIA!* (2008) I JEGO SEQUEL
- 10** PIĘKNO W OKU PATRZĄCEGO: MIT OBIEKTYWNE ZŁEJ SZTUKI
- 12** POCZTÓWKA Z GÓRNICZEJ DOLINY
- 14** HOROSKOP
- 15** BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

# DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

zaczęły się igrzyska olimpijskie. Dni i tygodnie wypełnią się sportowymi zmaganiem i spektakularnymi zwycięstwami reprezentantów różnych państw. Każdy startujący będzie wyciskał z siebie siódme poty, by osiągnąć wymarzone złoto. *Szybciej, Wyżej, Mocniej – Razem.*

Baron de Coubertina powiedział kiedyś: „Najważniejszą rzeczą w igrzyskach olimpijskich jest nie zwyciężyć, ale wziąć w nich udział, podobnie jak w życiu nie jest ważne triumfować, ale zmagać się z organizmem”.

Choć zapewne miał rację, że już samo uczestnictwo jest wielkim wyróżnieniem. Droga bywa czasami ważniejsza od celu. Codzienne małe starcia bywają ważniejsze niż wielkie, specjalne wydarzenia. Ciężko jednak się nie oprzeć wrażeniu, że w sporcie ważne są przede wszystkim zwycięstwa i jakbyśmy bardzo nie chcieli, by panowało tam wsparcie i kooperacja, to ta rywalizacja zawsze jakoś wychodzi na pierwszy plan.

Nie porzucajmy jednak tych ideałów. Bez nich będziemy zgubieni.

Życzę Wam sportowej rywalizacji i wielkich emocji

Ula

# BABINGTON I POEZJA, CZYLI LETNIE IGRZYSKA OLIMPIJSKIE

XXXIII Letnie Igrzyska Olimpijskie właśnie ruszyły i z tego powodu wszystkie sportowe świry oraz media dostały kręćka na ich punkcie. Serio, nie mogę nawet obejrzeć powtórki mojego ulubionego serialu, skandal. I po co to wszystko? Otóż dla kilku dyscyplin sportowych i... literatury?

Myślicie, że letnie igrzyska to tylko rzut oszczepem, pływanie czy sporty zespołowe typu siatkówka i koszykówka? Otóż nic bardziej mylnego. Organizatorzy marnują nasz czas antenowy, aby transmitować takie dziwadełka jak softball, skoki na trampolinie czy breakdance. Czekać, co? A tak, w tym roku swój debiut zaliczy breakdance, czyli rodzaj specyficznego tańca. Ta dyscyplina pojawi się na letnich igrzyskach olimpijskich po raz pierwszy w naprawdę długiej historii tej imprezy. Rozegrane zostaną dwie konkurencje indywidualne: dla kobiet oraz mężczyzn, a weźmie w nich udział zawrotna liczba 32 zawodników.

Breakdance będzie tym razem jedyną dodaną dyscypliną. W Tokio cztery lata temu dodano ich aż pięć, z czego utrzymały się trzy. Swoją olimpijską karierę po jednej edycji zakończyło bowiem karate i baseball. No kto by się spodziewał? Zobaczymy, czy tym razem nowy pomysł będzie udany. Skoro od tylu lat rozgrywane są zawody w babingtona, to czemu nie taniec na głowie?

Lista wyrzuconych dyscyplin olimpijskich jest chyba ciekawsza od tego, co zmuszeni jesteśmy oglądać co cztery lata (zmuszeni, bo normalnie oglądam wtedy serial). Kto mógł w końcu wiedzieć, że niegdyś na tej imprezie pojawiła się taka konkurencja jak krokiet? Tak, krokiet, ale niejadalny, czyli pozbawiony swojej ostatniej przydatnej funkcji. Krokiet, proszę państwa, polegający na jak najszybszym przemieszczeniu za pomocą drewnianego młotka kul z jednego końca boiska na drugi. Ciekawe, dlaczego ludzie przestali interesować się tym sportem?

Przyszła kolej na dyscypliny związane z szurami. To

znaczy ze sznurami. Po pierwsze przeciąganie liny, które było obecne na igrzyskach pięciokrotnie od 1900 do 1920 roku. Chyba nawet nie ma sensu wyjaśniać, na czym polegało. Po prostu dwóch chłopca siłowało się za pomocą liny. Podobnie jest z drugą „linową” dyscypliną. Wchodzenie po linie polegało bowiem na jak najszybszym wspięciu się po 15-metrowym sznurku do góry przy użyciu wyłącznie rąk, wow.

Ciekawsze, przynajmniej do opowiadania, jest pływanie z przeszkodami. Zawodnicy startujący w tej konkurencji musieli pokonać w Sekwanie 200 metrów. Przeszkody obejmowały wspinanie się na słup, przepływanie obok jednej linii łodzi oraz pod nimi. Do tej pory zastanawiam się, dlaczego ten konkurs odbył się jedynie raz w całej historii podczas igrzysk olimpijskich i to we Francji w 1900 roku.

Następną niedorzeczną dyscypliną sportową, która słusznie została wykopana z rozgrywek, jest coś, co nazwano „patrolem wojskowym”. W ramach tej rywalizacji mogli startować wyłącznie wojskowi, którzy mieli do pokonania ponad 30-kilometrowy patrol z 24-kilogramowym obciążeniem w postaci plecaka. Obecnie jest to konkurencja pokazowa. To i tak za dużo.

Na koniec *creme de la creme* absurdalnych i słusznie wycofanych dyscyplin olimpijskich. Proszę państwa, przed Wami... konkurs literatury i sztuki. Tak, Olimpijski Konkurs Sztuki i Literatury naprawdę odbywał się w ramach letnich igrzysk olimpijskich. Działo się to w latach 1912–1948 i obejmował takie konkurencje jak poezja, epika, rzeźba, malarstwo, architektura czy muzyka. Chociaż z jednej strony może ciekawie oglądało się recytujących w pocie czoła artystów (sportowców?).

Autorem tego świetnego pomysłu był Pierre de Coubertin, czyli jakiś tam francuski baron, który miał po prostu mnóstwo forsy i mógł ustalać sobie, co chciał. Był także uważany za ojca nowożytnego ruchu olimpijskiego. Chociaż w tej kwestii postuluję wykonać testy genetyczne. W każdym razie argumentował swoją

decyzję tym, że człowiek powinien rozwijać się zarówno fizycznie, jak i duchowo. Według niego te dwie sfery za bardzo się od siebie oddaliły, więc postanowił coś z tym zrobić. Jak widać, bardzo mu się to udało.

Co nas czeka tym razem? Nie wiem, choć się domyślam. Ja raczej większości dyscyplin oglądać nie będę, ale jeśli ktoś jest fanem tego typu rozrywki, to życzę udanej zabawy z poziomym kanapy.

Adus

Źródła: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#).



Źródło: freepik.com (photo3idea\_studio)

## MAMMA MIA! (2008) I JEGO SEQUEL

**Są takie filmy, o których swego czasu było głośno, na które do kin poszły zwłaszcza starsze pokolenia, mające sentyment do muzyki wykorzystanej w filmie, a Ty do tej pory ich nie widział\_ś.**

Dla mnie takim filmem był \$Mamma Mia!\$ z 2008 roku. Piosenki ABBY w połączeniu z bardzo dobrą obsadą (Meryl Streep, Amanda Seyfried, Pierce Brosnan, Colin Firth, Stellan Skarsgard) wręcz zachęcały do obejrzenia. Ja jednak z bliżej nieokreślonego powodu mijałem się, odraczałem ten seans jak typowy Zbyszek naprawę półki dla żony. W końcu jednak nadarzyła się okazja podczas wspólnego oglądanka na discordzie społeczności Napisów Końcowych. \$Skoro będą oglądać też inni, to przynajmniej będzie różnie\$, pomyślałem. I tak... No dobra, co Wam będę sztucznie przedłużał – *Mamma Mia!* jest świetne!

Fabula jest kuriozalna. Sophia, młoda dziewczyna, mieszka ze swoją matką, Donną, na malowniczej greckiej wyspie. Jako że zbliża się jej ślub, postanawia zaprosić na niego swojego biologicznego ojca. A tak dokładniej to trzech, bo właśnie z tyloma facetami jej matka romansowała w podobnym czasie i nikt nie wie, który z nich przyczynił się do jej przyjścia na świat. Tym sposobem zaczyna się nieco przewidywalna, ale wciąż angażująca historia. Choć scenariusz nie jest zbyt odkrywczy, dialogom daleko do wybitnego poziomu i ma się wrażenie, że fabuła została wręcz obudowana wokół piosenek ABBY tak, by wykorzystać jak najlepiej te najbardziej znane, w gruncie rzeczy nie jest to istotne. Może się to wydawać tanim rozwiązaniem, ale mimo to, jest to cholernie wciągający i przynoszący radochę musical.

Jest tak dlatego, że obsada aktorska wkłada w swoje występy ogromne i gorące jak greckie wakacje serducho. Dookoła panuje wesoła, przyjemna atmosfera, wszyscy cieszą się, śpiewają, tańczą, chodzą po dachówkach, skaczą po bruku, słowem: szaleją, ile wlezie! A gdy aktorzy dobrze się bawią na planie, widz bawi się równie dobrze, zwłaszcza gdy lubi musicale

z gatunku „nagle urywam rozmowę, wskakuję na stół i śpiewam”. Scenografia jest oszczędna, prosta, ale jednocześnie nie sprawia wrażenia tak taniej, że aż boli w oczy. Choreografia poszczególnych scen śpiewanych oraz głosy aktorów\* pomagają z kolei nadać całości klimatu ciepłych greckich wakacji, gdzie woda mieni się odbijającymi się w niej promieniami letniego słońca, a wszyscy noszą lekkie, nieskazitelnie czyste stroje. Dzięki tym wszystkim czynnikom film płynie jak żaglówka po Morzu Śródziemnym i nie nudzi swoich pasażerów ani przez minutę.

Niestety, nie mogę powiedzieć tego samego o kontynuacji. *Mamma Mia! Here We Go Again* z 2018 roku, która nie oddaje już tak, jak część pierwsza. Oglądając ją, dość wyraźnie dostrzega się, że powstała w zasadzie tylko po to, by wycisnąć z fanów ABBY tudzież pierwszego filmu jeszcze więcej kasy, nim wszyscy o tym zapomną. Jest to dużo bardziej poprawny film, brakuje w nim energii, życia, duszy; krótko mówiąc: brakuje mu wszystkiego, co było najlepsze w poprzedniku.

Scenariusz tu właściwie nie istnieje. Minęło pięć lat od wydarzeń z pierwszej części. Donna już nie żyje, a Sophie pracuje nad przekształceniem ich domu w otwarty hotel, podczas gdy jej narzeczony dostał fuchę w Nowym Jorku. Nie jest to zbyt obszerny temat, więc wydarzenia przeplatane są scenami z życia młodej Donny, gdy podczas podróży po świecie poznaje ona swoich trzech kochanków. Brakuje w tym wszystkim jednak spójności i jakiegokolwiek celowości. Rzeczy się po prostu dzieją, przeplatane między teraźniejszością Sophie a przeszłością Donny. *Here We Go Again* zmienia również wiele wątków z jedyńki i tłumaczy te, które tłumaczenia nie wymagały. Dodatkowo, tak jak Donna w pierwszym filmie wypada jako podatna na romanse, ale niezależna kobieta, a wątki miłosne były dość uroczo poprowadzone, tak tutaj wszystko jest dużo bardziej wprost, dosadnie. Czy wpływ na to miała zmiana na stołku reżyserskim i zastąpienie kobiecego spojrzenia Phyllidii Lloyd męskim warsztatem Ola



Parkera? Nie wiem, choć się domyślam.

Wykony i choreografia nadal stoją na dobrym poziomie. Jako że w pierwszym filmie wykorzystano już wszystkie najpopularniejsze piosenki ABBY, tutaj mamy w głównej mierze sporo mniej znanej muzyki. Ton filmu jest jednak dużo dramatyczniejszy i wiele scen ma smutniejszy wydźwięk. Choć nadal jest tu kilka bardzo dobrych i energicznych scen, bardzo brakuje tej żywiołowości i radości, którą odczuwało się przez cały poprzedni film. Wygląda to tak, jakby próbowano wdrożyć tu jakieś wątki czy pogłębić postacie, ale skończyło się ledwo na pobieżnym ich zarysowaniu. Tempo filmu z kolei to wzbija się na fali, to osiada na mieliźnie i nie angażuje tak, jak poprzednio. Złego słowa nie mogą natomiast powiedzieć o nowej obsadzie, wcielającej się w młode wersje starych postaci, a także o Julii Walters oraz Christine Baranski, które powracają do ról niezastąpionych wystrzałowych ciotek, kradnąc każdą scenę i serca widzów.

*Mamma Mia! Here We Go Again* nie jest złym filmem. Nadal ogląda się go dobrze, piosenki wchodzi wtedy, gdy powinny, ale widać, że jest to dużo biedniejsza wersja kasowego hitu sprzed dziesięciu lat, będąca bardziej skokiem na kasę, by jeszcze po tych 10 latach zmonetyzować trochę nostalgii. Jeśli więc miałbym wybrać tylko jeden z tych filmów, byłby to zdecydowanie ten z 2008 roku. Jego kontynuacja, jest, niestety, tylko poprawna.

M. Matłok

\*Może poza Piercem Brosnanem, który nie umie zbyt dobrze śpiewać; na szczęście w *Here We Go Again* jedynie mruczy sobie pod nosem przez chwilę.



# PIĘKNO W OKU PATRZĄCEGO: MIT OBIEKTYWNE ZŁEJ SZTUKI

Często słyszymy, że jakiś film jest „zły” albo muzyka jest „po prostu świetna”. Ale czy takie oceny mogą być naprawdę obiektywne? Przyjrzyjmy się bliżej temu zagadnieniu.

Zacznijmy od podstaw. „Obiektywny” oznacza coś istniejącego niezależnie od naszych osobistych opinii czy percepcji.

Czy istnieje coś obiektywnie złego lub dobrego? W etyce, czyli nauce o moralności, ta kwestia od wieków budzi gorące dyskusje.

Niektórzy filozofowie, jak Immanuel Kant, uważają, że istnieją obiektywne zasady moralne, niezależne od indywidualnych przekonań. Kant twierdził, że dobre i złe czyny można określić na podstawie imperatywu kategorycznego, czyli zasady nakazującej działać tylko według tych maksym, które można by chcieć uczynić powszechnymi prawami. Innymi słowy, według Kanta, dobro i zło istnieją obiektywnie jako moralne imperatywy, a nie jako subiektywne oceny.

Ta koncepcja sugeruje, że w etyce możliwe jest istnienie obiektywnego dobra i zła. Jednakże, nawet jeśli przyjmiemy takie założenie, to sposób, w jaki oceniamy konkretne czyny lub zjawiska, wciąż zależy od naszych osobistych wartości, przekonań i doświadczeń.

Przechodząc od etyki do estetyki, kwestia obiektywizmu staje się jeszcze bardziej skomplikowana.

Estetyka, czyli nauka o pięknie i sztuce, wywodzi się od greckiego „aisthesis” – oznaczającego „percepcję” lub „odczucie”. Sama etymologia sugeruje, że mamy do czynienia z czymś głęboko subiektywnym.

Weźmy na przykład film. Co sprawia, że film jest „dobry”? Czy chodzi o estetykę, scenariusz, grę aktorską czy może o emocje, które w nas wywołuje? Ocena w przypadku każdego z tych kryteriów jest w gruncie rzeczy subiektywne. Każdemu może podobać się coś

innego. Z czego to wynika?

Niektórzy spece od nauk społecznych twierdzą, że wynika to z faktu, że nasze oceny są mocno uwarunkowane zestawem wartości i upodobań, które nabywamy w trakcie życia, często nieświadomie. Nasze środowisko, kultura, doświadczenia – wszystko to kształtuje nasz gust i sposób postrzegania sztuki. To właśnie socjolog Pierre Bourdieu nazwał „habitusem”.

Idźmy krok dalej. Nawet w pozornie obiektywnych dziedzinach jak nauka trudno o całkowitą neutralność. Naukowcy też mają swoje paradygmaty i sposoby myślenia ukształtowane kulturowo i indywidualnie. Dlatego w artykułach naukowych zawsze znajdziemy przegląd literatury i dokładny opis metodologii – to próba pokazania kontekstu, w którym powstały dane wnioski.

Czy zatem w ogóle możemy mówić o „dobrym” lub „złym” filmie czy muzyce? Tak, ale nie w sensie absolutnym i obiektywnym. Musimy zdawać sobie sprawę z tego, że każda ocena jest wypadkową naszych osobistych preferencji, doświadczeń i kontekstu kulturowego.

Nie oznacza to jednak, że powinniśmy zrezygnować z oceniania sztuki. Wręcz przeciwnie – dyskusje o filmach czy muzyce mogą być fascynujące właśnie dlatego, że każdy wnosi do nich swoją unikalną perspektywę.

Następnym razem, gdy usłyszysz kategoryczne sądy o sztuce, zastanów się nad ich relatywnością. Dla jednych Taylor Swift to ikona muzyki popowej, dla innych przereklamowana artystka bez większego talentu. Ktoś może uważać, że Rojek ma irytującą manierę w głosie, podczas gdy jego fani widzą w tym unikatowy styl wokalny. Sanah dla jednych to świeży głos polskiej sceny muzycznej, dla innych jej piosenek nie da się słuchać.

A co z filmami? Weźmy na przykład *Mamma Mia!*. Dla

jednych to radosny, muzyczny hit, który poprawia nastrój i pozwala się oderwać od rzeczywistości. Do tego świetne stroje, gra aktorska na poziomie, wpisanie się w pewną konwencję – to ucztą dla wielu. Dla innych – kiczowata produkcja z przeciętną grą aktorską i naciągany scenariuszem. Niektórzy zachwycają się sceneriami greckiej wyspy i wspaniałymi przebojami ABBY, podczas gdy inni krytykują film za płytkość i brak oryginalności.

Pamiętaj, to wszystko subiektywne oceny. Nawet jeśli oceniamy coś, co wydaje się bardziej mierzalne, jak skomplikowanie dzieła czy jakość gry aktorskiej, zawsze mamy jakiś punkt odniesienia, który do nas przemówił i ukształtował nasze oczekiwania. Nasza ocena „dobrej gry aktorskiej” opiera się na naszych wcześniejszych doświadczeniach z kinem i teatrem. To, co uważamy za świetnie skomponowane dzieło, zależy od naszej wiedzy i doświadczenia w danej dziedzinie sztuki.

Co więcej, sama wartość, jaką przypisujemy tym kryteriom, jest subiektywna. Dla jednych złożoność fabuły będzie najważniejsza, dla innych liczyć się będzie przede wszystkim emocjonalny wpływ dzieła. To, co dla jednego odbiorcy jest „okropne” lub „kiczowate”, dla Ciebie może okazać się arcydziełem lub ulubionym, poprawiającym nastrój filmem!

Właśnie ta różnorodność opinii, gustów i kryteriów oceny sprawia, że dyskusje o sztuce są tak fascynujące i nigdy się nie kończą. Sztuka, w swojej naturze, jest przestrzenią dla subiektywnych interpretacji i doświadczeń, co czyni ją niezmiernie bogatą i nieustannie inspirującą dziedziną ludzkiej aktywności.

Lilith



Źródło: freepik.com (Iconzone)

# POCZTÓWKA Z GÓRNICZEJ DOLINY

## Śp. Piranha Bytes (1997–2024). Niech spoczywa w naszej pamięci.

Dziewiątego lipca br. media game podały smutną wiadomość o zamknięciu Piranha Bytes, niemieckiego studia odpowiedzialnego za stworzenie serii *Gothic*, *Risen* oraz *Elex*. O ile ich ostatnie gry nie są już tak ciepło wspominane, tak *Gothic* wrył się w pamięć wielu graczy zwłaszcza w Polsce oraz w Niemczech. Od dnia premiery pierwszej części w marcu 2001 roku gracze podzielili się na tych, którzy pokochali tę grę za jej świat oraz klimat Górniczej Doliny, a także tych, którzy ją znienawidzili za toporne sterowanie, kanciastą grafikę i koślawe animacje. W tym artykule pragnę podzielić się z Wami moimi gothicowymi wspomnieniami. Oto pocztówka z Górniczej Doliny.

*Gothic* nie był grą mojego dzieciństwa. Tak naprawdę pierwszy raz zagrałem w nią dopiero w 2012/2013 roku, czyli gdy byłem w połowie swojej edukacji na etapie technikum. Pamiętam, że miałem wtedy ochotę na jakiegoś erpega, więc zakupiłem gamebooka z sagą *Gothic*. Książeczka (bo pudełkiem trudno to było nazwać) była cienka, a w środku, oprócz trzech płyt zawierających całą trylogię (z dodatkiem *Zmierzch Bogów* włącznie) znajdowało się kilka krótkich tekstów o grach, o fantastyce, alchemii etc. Przeczytałem je w pięć minut, a jako że nie było to nic specjalnego, zacząłem instalować pierwszego *Gothica*.

Na początku gra mnie mocno zirytowała. Nie wiedziałem, jak podnieść broń, jak ją wyekwipować, a gdy metodą prób i błędów doszedłem do magicznego połączenia klawisza CTRL z przyciskami WASD, stanąłem do pierwszej walki ze ścierwojadem, którą ledwo wygrałem. Dobry Innosie, jakie to sterowanie było toporne i nieintuicyjne! Nie będę kłamał: chciałem wtedy ten program rzucić w kąt. A jednak, co jest dla mnie niespotykane, zawiązałem się i postanowiłem, że ten system mnie nie pokona i go rozpracuję. I faktycznie, choć minęło trochę czasu, nauczyłem się sterować swoją postacią w stopniu na tyle

dostatecznym, by jakkolwiek móc działać w tym świecie. Zszedłem ścieżką w dół, gdzie czekało już na mnie dwóch NPC-ów i małe stadko ścierwojadów, pasących się niedaleko. Gdy zagadałem do jednego z nich i dałem mu znalezione wcześniej piwo, a ten poradził mi, jak walczyć ze wspomnianymi przerośniętymi ptaszyskami, wiedziałem, że podjąłem dobrą decyzję, dając tej grze szansę.

Już w trakcie pierwszej godziny obcowania z grą spodobała mi się konstrukcja jej mechanik oraz jej projekt. Obszar gry nie przebijał swoim rozmiarem *Daggerfalla* (choć akurat ta gra była proceduralnie generowana), ale za to był mocno skondensowany. Już pierwszy *Gothic* pokazał zresztą, że Piranie potrafią robić mniejsze światy, które przez długie godziny ciągle mają wiele do zaoferowania: dodatkowe questy, wprowadzenie nowych elementów w kolejnych rozdziałach tudzież małe lokacje do eksploracji. Nawet i bez tego jednak można było świetnie wczuć się w klimat głównych obozów, obserwując ludzi wykonujących każdego dnia swoje rutynowe zadania, by wieczorem zgromadzić się przy ogniskach na parę godzin, a potem pójść spać. Mimo że wszystkie akcje postaci niezależnych były zaprogramowane do konkretnego zachowania w danej sytuacji, a ich konwersacje polegały na powtarzaniu kilku wyrwanych z kontekstu zdań, cały czas miałem wrażenie, że ten świat naprawdę żyje.

Bardzo przypadł mi do gustu także system progresji. Za ubijane potwory i rozwiązywane questy dostawałem punkty doświadczenia, tak jak w każdym innym erpegu, ale tu osiągnięcie kolejnego poziomu oznaczało 10 nowych punktów nauki do wydania u odpowiednich trenerów. Zaskoczyło mnie to, że rozwój postaci nie ograniczał się tylko do podbijania konkretnych statystyk, ale przede wszystkim miał swoją reprezentację wizualną. Na początku Bezimienny trzymał każdą broń oburącz, wymachując nią bez ładu i składu, ale już pierwszy krok postępu w walce wręcz sprawiał, że postać dzierżyła broń tak, jak powinna, jej

ruchy nabierały płynności, a podczas walki można było nawet wyprowadzać serię łączonych ruchów (tzw. combo). Nauczyłem się wówczas niezastąpionej i znanej wielu fanom *Gothica* taktyki – zagoń drania pod ścianę, a potem nie przestawaj okładać to z lewej, to z prawej.

Dzięki Ci, Adanosie, że obdarzyłeś mnie cierpliwością podczas pierwszych minut z tą grą! Gdyby nie Twoja łaskawość i mądrość, nigdy nie zagłębiłbym się w ten świat, nie poznałbym tylko pamiętnych postaci ani nie poczułbym tego unikalnego klimatu wykonywania sprawunków w Starym Obozie. Pamiętam do dziś strach, jaki mi towarzyszył, gdy zapadała noc, a ja akurat eksplorowałem lasy w Górniczej Dolinie. Pamiętam, jakim wyzwaniem była wtedy dla mnie walka z wilkami, jak nieostrożna eksploracja skończyła się pożarciem przez cieniostwora oraz jak pierwszy raz natknąłem się na orka. Nigdy nie zapomnę, jak pochłonięty byłem fabułą i całym motywem przebudzenia Śniącego (nawet jeśli od drugiego rozdziału historia stawała się liniowa) oraz jak zaskoczył mnie plot twist związany ze „zniknięciem” Magów Ognia (o którym Gomez nic nie wiedział). Walka z królową pełzaczy, wizyta na orkowym cmentarzysku, pierwsze spotkanie z Xardasem, poszukiwanie kamieni ogniskujących... Te i wiele innych wspomnień zostaną ze mną już na zawsze.

A co z resztą serii? Drugi *Gothic* wraz z dodatkiem *Noc Kruka* był zdecydowanie lepszą grą. Ładniej wyglądał, lepiej działał i miał o wiele bogatszy świat, ale czegoś mu jednak brakowało. Trzecia część mnie z kolei rozczarowała, była zbyt rozlazła, zbyt powtarzalna. Choć przez kilka(naście) godzin bawiłem się w miarę dobrze, tak szybko potem gra stawała się męcząca i nużąca. Dużo prędy sięgnąłbym dziś i tak po *Zmierzch Bogów* Może i nieudany, może i tragicznie napisany, ale przynajmniej pozbawiony kompletnie zbędnego Varantu i jeszcze mniej potrzebnego Nordmaru. Dość powiedzieć, że dużo lepszą wersją *Gothica 3* był dla mnie pierwszy *Risen* – najbardziej gothicowy nie-Gothic. Z kolei o Arcanii lepiej nic nie wspominać. Grałem, przeszedłem, nigdy nie wróć. No i są jeszcze *Kroniki Myrtany*, ale o nich rozpisywałem się już swego czasu w długiej recenzji. W wielkim skrócie: KM > G2:NK. Uwielbiam.

Po *Gothicach* nastąpił czas dużo chłodniej przyjmowanych trzech *Risenów*, którym przewodziły klimaty pirackie, oraz dwóch *Elexów*, dość dziwnych eksperymentów łączących fantazy z science fiction. Być może i one otrzymają ode mnie kiedyś swoje własne miejsce w osobnych artykułach. Na razie jednak pochylam się nad grobem Piranha Bytes, zapalam świeczkę i opuszczam Górniczą Dolinę, do której powrócę jeszcze nieraz. Nie wiem, czy branża doczeka się kiedyś godnych następców niemieckich erpegów ani czy remake pierwszego *Gothica* spełni moje oczekiwania. Jestem jednak dobrej myśli. Patrzę w przyszłość w jasnych barwach i mówię z pełnym przekonaniem: „Spokojnie, wszystko będzie w porządku”.

M. Matłok

# HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 29.07–11.08

## Baran (21.03–20.04)

W najbliższych dwóch tygodniach poczujesz silną motywację do działania i podejmowania nowych wyzwań. Twoje umiejętności przywódcze zostaną docenione, co może prowadzić do awansu lub nowego projektu. Nie zaniedbuj odpoczynku i relacji z bliskimi.

## Byk (21.04–21.05)

Czas sprzyja stabilizacji finansowej i realizacji długoterminowych planów. W relacjach osobistych zapanuje harmonia, a Twoja lojalność zostanie doceniona. Warto zainwestować czas w rozwijanie swoich pasji i zainteresowań.

## Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoja towarzyska natura i komunikatywność przyniosą wiele nowych znajomości i ciekawych rozmów. W pracy pojawią się nowe możliwości. Pamiętaj jednak, aby zadbać o zdrowie i unikać nadmiernego stresu.

## Rak (23.06–22.07)

Najbliższe dwa tygodnie przyniosą Ci potrzebę skupienia się na życiu domowym i rodzinnych relacjach. Poświęć więcej uwagi bliskim i zacieśnianiu więzi. W pracy zachowaj cierpliwość i unikaj impulsywnych decyzji.

## Lew (23.07–23.08)

Twoja pewność siebie i charyzma przyciągną do Ciebie wielu ludzi, co może przynieść korzyści zarówno zawodowe, jak i osobiste. To dobry czas na realizację kreatywnych pomysłów i pokazanie swoich talentów. Upewnij się, że znajdziesz równowagę między pracą a odpoczynkiem.

## Panna (24.08–23.09)

Skrupulatność i dbałość o szczegóły przyniosą Ci sukcesy w pracy i codziennych obowiązkach. Uporządkowanie spraw finansowych i zawodowych pozwoli Ci poczuć większy spokój. Nie zapomnij o dbaniu o swoje zdrowie i znalezieniu czasu na relaks.

## Waga (24.09–23.10)

Nadchodzące dwa tygodnie przyniosą harmonię i równowagę w relacjach z innymi. Twoje umiejętności dyplomacji i mediacji będą kluczowe w unikaniu konfliktów. Skup się na znalezieniu czasu dla siebie i swoich pasji.

## Skorpion (24.10–22.11)

Twoja determinacja i intuicja pozwolą Ci skutecznie przezwyciężać trudności i realizować cele. To dobry czas na refleksję nad swoimi pragnieniami i dążeniami. Zadbaj o swoje relacje z bliskimi i otoczyć ich wsparciem.

## Strzelec (23.11–21.12)

Nadchodzące dni przyniosą Ci nowe możliwości podróży oraz odkrywania nieznanymi obszarów. Twoja optymistyczna natura przyciągnie pozytywne wydarzenia i ludzi. Skup się na rozwijaniu swoich pasji i zaryzykuj, aby osiągnąć swoje cele.

## Koziorożec (22.12–20.01)

Twoja wytrwałość i konsekwencja przyniosą oczekiwane rezultaty w sferze zawodowej. To dobry moment, aby skupić się na długoterminowych planach i strategicznych celach. Znajdź równowagę między pracą a życiem osobistym, aby uniknąć wypalenia.

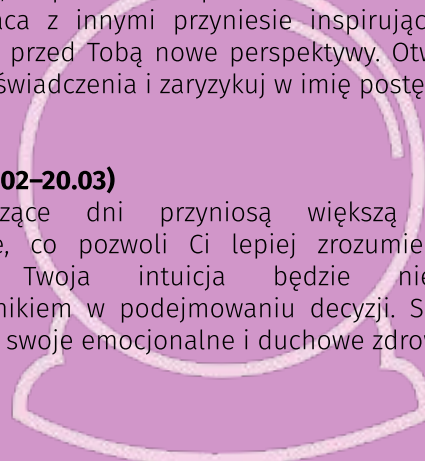
## Wodnik (21.01–18.02)

Kreatywność i innowacyjność będą teraz w pełnym rozkwicie, co pozwoli Ci wprowadzać nowe idee w życie. Współpraca z innymi przyniesie inspirujące rezultaty i otworzy przed Tobą nowe perspektywy. Otwórz się na nowe doświadczenia i zaryzykuj w imię postępu.

## Ryby (19.02–20.03)

Nadchodzące dni przyniosą większą wrażliwość i empatię, co pozwoli Ci lepiej zrozumieć potrzeby innych. Twoja intuicja będzie niezawodnym przewodnikiem w podejmowaniu decyzji. Skup się na dbaniu o swoje emocjonalne i duchowe zdrowie.

Chat GPT



# BYĆ MOŻE

## ZA DWA TYGODNIE

1. Jak poprawnie jeść mizerię? [KRÓTKI PORADNIK]
2. Zastał Polskę drewnianą, a zostawił murowaną. Czy Kazimierz Wielki był pierwszym flipperem?
3. Co robić podczas miesięcznej przerwy LS-a?
4. Przewidujemy, ile medali zdobędziemy na Igrzyskach
5. Kim jest Filip Chajzer? [SYLWETKA]
6. Co to znaczy „chajzerować”?
7. Zwierzęta zdychają czy umierają? [DYSKUSJA]
8. Publikujemy wszystkie śmieszne memy związane z Joe Bidenem
9. Czy Karol albo Włodek byliby dobrymi prezydentami USA? [DEBATA]
10. Lekko Stronniczy magazyn – to nawet nie jest Bezbek
11. *Deadpool & Wolverine* – recenzja bezspoilerowa
12. Wtem...WYWIAD! Ale na razie, cicho sza!

### AUTORZY NUMERU:

**ZAŁOŻYCIELKA:** Urszula Skorodziłło  
**KOREKTA:** Sebastian Czapliński  
**SKŁAD I EDYCJA TEKSTU:** Sebastian Czapliński  
**AUTORZY:** M. Matłok, Adus, Lilith  
**OKŁADKA:** Marysia Bolek

### 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](mailto:magazynbezbek@gmail.com)  
FB: Magazyn Bezbek

**[WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL](http://WWW.MAGAZYNBEZBEK.PL)**