

9-22 września 2024 | NUMER 164

BEZBIEK

bezcenna dawka technologii



7250441
DZIEŃDZIENNIK
PŁOŃSKIE
0-10-10-10

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.

**WYŁĄCZ
NAWIGACJĘ, WŁĄCZ
MYŚLENIE
STR. 6**



Źródło: freepik.com



Źródło: freepik.com

**KUP KSIĄŻKĘ – POMÓŻ
POWODZIANOM!
STR. 7**

**OTWARTY ŚWIAT
GOTHICA 3 NIE
DZIAŁA
STR. 10**



Źródło: freepik.com

W TYM NUMERZE:

- 6** WYŁĄCZ NAWIGACJĘ, WŁĄCZ MYŚLENIE
- 7** KUP KSIĄŻKĘ – POMÓŻ POWODZIANOM!
- 8** MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ AKTORÓW GŁOSOWYCH?
- 10** OTWARTY ŚWIAT *GO'THICA 3* NIE DZIAŁA
- 12** HOROSKOP
- 13** BYĆ MOŻE W NASTĘPNYM ŚNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

to ciężki czas. W południowych częściach Polski zmagają się obecnie z nadciągającymi falami powodzi oraz skutkami wody, wdzierającej się do miast, wiosek i domów. Ciężko nie przyglądać się temu ze złamanym sercem, kiedy dobytek całego życia wypływa komuś przez okna. Niektórzy z przerażeniem patrzą na zbliżające się fale. Wszyscy bezradnie wpatrujemy się w miary, wypatrując kolejnego podniesienia stanu wody. Z żywiołem nie wygramy.

Nawet z daleka możemy pomóc. Wspierajmy zbiórki (zwróćcie uwagę, czy są to takie oficjalne, bo pełno oszustów). Przygotowujemy paczki dla powodzian z niezbędnymi rzeczami, żywnością (gotową do jedzenia, ale z długim terminem: konserwy, słoiki, kabanosy, batony, próżniowo zapakowane suche produkty itd.), produktami higienicznymi. Zawieźć można je do najbliższego punktu odbioru lub wysłać inPostem.

Z żywiołem nie wygramy, ale możemy wspierać tych, których dotknął.

Ten numer poświęcony został technologii, więc dalej znajdziecie w nim teksty między innymi właśnie o tym. Taka jednak wstawka na sam początek jest tym, co powinno się tu znaleźć, ku naszej pamięci.

Trzymajmy się razem
Ula

WYŁĄCZ NAWIGACJĘ, WŁĄCZ MYŚLENIE

Życie zupełnie z dala od technologii jest obecnie bardzo trudne, a dla niektórych wręcz niemożliwe. Trzeba przyznać, że jest ona bardzo przydatna. Dzięki niej mamy nie tylko rozrywkę, szeroką gamę usług, lecz także oficjalnych systemów państwowych. Wielu pracowników dzięki temu nie musi tłuc się do okropnego biura autobusem. Lecz nie można przesadzać w drugą stronę. Dzisiejsze rozwiązania technologiczne są tylko niedoskonałym tworem niedoskonałych ludzi. Dlatego też mają one swój margines awaryjności, który zawsze musimy mieć na uwadze. Jednak niektórzy chyba czasem o tym zapominają i wszystko, co powie ich komputer, biorą za pewnik. Użytkownicy nawigacji GPS nie są wyjątkiem. Zdarza się, że po wpisaniu adresu docelowego nie widzą świata poza wirtualną mapką. I tak właśnie dochodzi do całkiem zabawnych, ale też niebezpiecznych sytuacji. Oto dlaczego warto czasem rozejrzeć się po znakach drogowych.

Całkiem niedawno, bo pierwszego dnia lipca tego roku, na drodze S5 doszło do ciekawego zdarzenia z udziałem 69-letniego kierowcy. Mężczyzna prowadzący mercedesa jechał sobie wesoło pod prąd, doprowadzając tym do kolizji z innym samochodem. Dlaczego jechał po złej stronie jezdni? A no dlatego, że skręcił w nie ten zjazd, co trzeba. Jak? Według jego zeznań to wszystko przez tę głupią nawigację, która kazała mu tak jechać. Mnie się jednak zdaje, że Google Maps nie każe nikomu jechać pod prąd. Przynajmniej mi się to nie zdarzyło.

Następna historia to przykład na to, że ortografia to nie wzory skróconego mnożenia i czasem przydaje się w życiu. Pewnego razu pewna polska para chciała sobie podjechać do Chyżnego, gdzie mieści się przejście graniczne ze Słowacją. Jednak widocznie albo byli na bakier z geografią, albo zapomnieli słownika, bo zamiast „Chyżne” wpisali do nawigacji „Hyżne”. W wyniku tego błędu zrobili sobie 300-kilometrową wycieczkę do innej miejscowości.

Zbyt duża wiara w samochodową nawigację może

doprowadzić również do naprawdę niebezpiecznych sytuacji i to nie tylko związanych z jazdą pod prąd. Tak się zdarzyło pewnemu mężczyźnie, który jechał w stu procentach zgodnie ze wskazówkami nawigacji. Jakież musiało być jego zdziwienie, gdy okazało się, że wjechał na szlak górski przeznaczony wyłącznie dla ludzi. Kierowca znalazł się w sytuacji patowej i musiał zadzwonić po służby, które mogły go ściągnąć jedynie przy pomocy śmigłowca.

Wyjeżdżamy z kraju i wjeżdżamy na trasę Wielka Brytania–Niemcy. To bardzo długi odcinek, na którym można napotkać wiele przeszkód i niedogodności. Nie inaczej było w przypadku pary emerytów, którzy wybrali się w podróż autem. Problemem na ich drodze okazała się... ściana XIX-wiecznego kościoła, w którą starszy pan wjechał zapatrzony w nawigację. Na całe szczęście pasażerom auta-buldożera nic się nie stało. Szkody wyceniono na 37 000 dolarów.

Nieszczęść ciąg dalszy, a naszymi kolejnymi bohaterami są norwescy turyści. Ci zamożni mieszkańcy Półwyspu Skandynawskiego postanowili zasmakować trochę brazylijskiego folkloru i zwiedzić serce brazylijskich slumsów. Przyjeźdźni, najprawdopodobniej szukając najlepszej drogi do Rio de Janeiro, skorzystali ze skrótu, który podpowiedziała im nawigacja. Jakież było ich zdziwienie, gdy tubylcy zamiast przystoiwym chlebem i solą, przywitali ich karabinami i ostrą amunicją. Na szczęście udało im się ujść z życiem. Podobno.

Na sam koniec *Şcrème de la crème*, czyli dom zrównany z ziemią przez nawigację satelitarną. W USA wiele firm zajmujących się wyburzaniem budynków korzysta z nawigacji satelitarnej do lokalizowania swoich celów. Nie inaczej było tym razem – namierzyli, zburzyli, pora na CS-a. Jednak okazało się, że wyburzono nie ten dom, co trzeba i pan Al Byrd z Sandy Springs został bez dachu nad głową. Oczywiście mężczyzna wszedł z przedsiębiorstwem na ścieżkę prawną. Niestety dalsze losy sprawy są nieznanne.

Kurtyna

Adus

Źródła: 1, 2, 3.

KUP KSIĄŻKĘ – POMÓŻ POWODZIANOM!

Lubisz czytać książki? Wiesz, że przy okazji można też pomagać? To już teraz wiesz!

Jakub Ćwiek napisał w 2020 roku książkę *Topiel*, w której opisał historię młodych chłopaków w obliczu powodzi tysiąclecia w 1997 roku. To miał być ich rok! Ich wakacje marzeń, a musieli mierzyć się z wielką wodą.

Powieść oparł zresztą na własnych doświadczeniach. Pisarz pochodzi z miejscowości Głuchołazy w województwie opolskim i jako piętnastolatek pomagał przy budowaniu wałów.

Dziś historia się powtarza. Niektórzy twierdzą, że jest jeszcze gorzej, niż było. Dlatego Jakub Ćwiek, Wydawnictwo Marginesy, Wydawnictwo PulpBooks, Drukarnia OSDW Azymut, Biuro Rachunkowe Optimpro, a nawet inPost wspólnie chcą wspomóc rodzinne miasto pisarza.

Możesz kupić książkę *Topiel* w systemie płacisz, ile chcesz – czyli wybierasz dowolną kwotę, wpisujesz ją w sklepie i realizujesz przelew, żeby cieszyć się swoją powieścią w papierze, audio lub ebooku. Minimalna kwota zamówienia to: 1,20 zł za e-book i audiobook, 10 zł za papier. Wysyłka książek w nowym roku. Całość zysków przekazana zostanie na pomoc mieszkańcom Głuchołazy. Akcja trwa do 1.10.2024.

Na dzień 18.09.2024 zebrano już 192 tysiące złotych.

Więcej o akcji [\[TUTA\]](#), filmik z wyjaśnieniem [\[TUTA\]](#), sklep do zamówienia książki [\[TUTA\]](#).

Opis książki od wydawcy:

W sierpniu 1997 r ukraińscy żołnierze, przybyli na pomoc powodzianom z Głuchołaz, dokonują makabrycznego znaleziska w korycie wciąż wezbranej rzeki. Na utamanym, zanurzonym w wodzie drzewie wiszą zwłoki nastolatka.

Niespełna miesiąc wcześniej dla czwórki młodych chłopaków – Kacpra, Darka, Józka i Grześka – rozpoczynają się upragnione wakacje. Mimo strug deszczu, wzbierającej rzeki i zagrożenia powodziowego, wszyscy czterej są przekonani, że to będzie ich lato. Trzy dni później rozpoczyna się „Powódź stulecia”. Wydarzenie, które na zawsze odmieni życie... tych, którzy przeżyją.

Zachęcam serdecznie!

Ula

MROCZNA PRZYSZŁOŚĆ AKTORÓW GŁOSOWYCH?

Aktorzy głosowi zawsze mieli pod górkę, ale w obecnych czasach niemal walczą o przetrwanie

Błysk fleszy, czerwone dywany, rozpoznawalność celebrycka, gwiazdorskie życie jak w Madrycie. O tych wszystkich rzeczach zwykle pomarzyć może wielu fantastycznych aktorów głosowych. Jasne, pewne głosy część z nas może kojarzyć, bo parę sławniejszych osób zdołało się pokazać szerszej świadomości, ale powiedzmy sobie szczerze – gdyby nie youtubowe kanały pokazujące aktorów głosowych (np. Widzę Głosy), wciąż nie wiedzielibyśmy, jak wyglądają osoby grające nasze ulubione postaci.

Mimo iż aktorów głosowych nie widzimy, to cały czas ich słyszymy, czy to oglądając filmy i seriale animowane (tak w oryginale, jak i w dubbingu), czy to grając w gry wideo. Z racji charakteru swojej pracy, mają oni dużo cięższe zadanie. Dysponując jedynie swoim głosem, muszą oddać charakter danej postaci, dopasować ton wypowiedzi do sytuacji, przekazać jej wszystkie odczucia, w tym także te fizyczne (zmęczenie, pragnienie, głód, ciężkie zranienie etc.). Nierzadko nie jest to łatwe, zwłaszcza, że postaci z ekranu kina bądź komputera są im bardzo pobieżnie opisywane. Joanna Kudelska, znana z dubbingowania Hermiony Granger w serii filmów o Harrym Potterze w kwietniu 2023 udzieliła wywiadu dla CD-Action. Mówiła m. in. o tym, że przygotowanie aktorów do odgrywania swoich postaci jest bardzo ograniczone. „Powiedzmy sobie szczerze – no, nie ma czegoś takiego. Tak naprawdę nawet w przypadku filmu to też ogromna rzadkość. Przygotowujemy się w momencie, gdy postać jest bardzo specyficzna, np. mówi z konkretnym akcentem, sepleni” – przyznała. Aktorzy głosowi nigdy nie mieli więc łatwiejszej pracy niż ich pozostali koleżanki i koledzy po fachu, jednak mogli mieć pewność, że ich zawód wciąż będzie istniał.

Szybki rozwój sztucznej inteligencji zweryfikował jednak wiele dziedzin zawodowych, w tym tę aktorską. Rok temu całą branżę filmowo-serialową wstrząsnął strajk

SAG-AFTRA, amerykańskiej gildii aktorów i innych artystów. Po wielu miesiącach w listopadzie 2023 udało się wypracować porozumienie z producentami, ale pod koniec lipca tego roku wybuchł kolejny protest, tym razem w branży gier. Związek zawodowy domagał się ochrony aktorów głosowych, aby zapobiec wykorzystywaniu ich pracy do trenowania systemów AI bez ich zgody oraz odpowiedniego wynagrodzenia. Aspekt nieetycznego wykorzystywania np. przez OpenAI wielu dzieł ludzkiej twórczości do szkolenia modeli sztucznej inteligencji podnoszony jest cały czas i stanowi temat na osobny artykuł, jednak wspominam o nim nie bez powodu. Christoph Hartmann, prezes Amazon Games, w niedawnym wywiadzie dla IGN stwierdził, że wdrożenie AI do prac nad grami nie wpłynie na miejsca pracy, bo w grach „tak naprawdę nie ma aktorstwa” (sic!). Jego wypowiedź padła w kontekście wspomnianego strajku aktorów głosowych: „Gdy mówimy o AI, to, po pierwsze, mam nadzieję, że pomoże to nam uzyskać nowe pomysły na rozgrywkę, co nie ma nic wspólnego z odbieraniem komukolwiek stanowiska, a zwłaszcza w grach, **gdzie nie mamy tak naprawdę aktorstwa**. Większość zespołów to programiści i to się nie zmieni, bo chodzi o innowacje. **Jeśli AI coś zabierze, to raczej tę nudną część**”. Choć jego wypowiedź kompletnie mija się z prawdą i spotkała się ze słuszną krytyką, wielu wydawców (czy to filmowych, czy growych) z całą pewnością chciałoby ograniczyć koszty produkcji kolejnego dzieła rozrywkowego, zastępując ludzki głos tym sztucznie wygenerowanym.

Na pewno wielu powiedziałyby teraz, że przecież wszystko byłoby w porządku, gdyby modele były trenowane oraz wykorzystywane za zgodą i przy odpowiednim opłaceniu danych aktorów głosowych, tak jak tego chciało SAG-AFTRA. Nota bene takie umowy są już zawierane, dla przykładu niedawno zmarły James Earl Jones, kojarzony najbardziej z ról głosowych Dartha Vadera w *Gwiezdnych Wojnach* oraz Mufasy w *Królu Lwie*, w 2022 roku współpracował z ukraińską firmą Respeecher, aby użyć jego głosu z filmowych odston

Star Wars w serialu *Obi Wan*. Mało tego, pozwolił także wykorzystać swój głos pośmiertnie.

Problem w tym, że udzielenie zgody przez jednego znanego aktora stanowi precedens, co może wiązać się z mocnymi ograniczeniami castingowymi. Jeśli coraz więcej aktorów będzie używać studiom pozwolenia na wykorzystanie swojego głosu (zwłaszcza w przypadku osób mocno związanych z konkretną rolą), sprawi to, że wielu młodych aktorów głosowych nigdy nie dostanie nawet szansy wcielenia się w znaną postać z popkultury, ponieważ ta rola będzie już na wieki wieków obsadzona przez kogoś, kogo na tym świecie już dawno nie będzie. Scott Lawrence i Matt Sloan mogli sobie być dublerami Jamesa Earla Jonesa, ale teraz, gdy Disney posiada jego głos, jestem pewien, że będą z niego korzystać tak często, jak tylko się da. Wiadomo przecież, że nic tak skutecznie nie przyciąga widzów do kin i przed telewizory jak przyzwyczajenie i nostalgia, czyli dwaj najwięksi wrogowie wszelakich recastów, co do których widzowie są zazwyczaj niechętni. W ten sposób zostanie jedynie dołożona kolejna cegietka do okopywania się wokół tego, co znane i co zwykle sprzedaje się najbardziej, zaś ludzki głos de facto przestanie liczyć się jako narzędzie pracy aktora, stając się aktywem konkretnego studia. Z kolei widz nigdy nie zostanie przyzwyczajony do tego, że dana postać nie jest ściśle związana z danym aktorem bądź aktorką, i zawsze można taką osobę zamienić na inną. Ten ostatni aspekt boli mnie najbardziej, bo przez to cierpi cała branża i zanika motyw spuścizny, którą starsi artyści zostawiliby nowym pokoleniom aktorskim. Robert Downey Jr. zawsze będzie Iron Manem, Harrison Ford Indianą Jonesem, a Hugh Jackman Wolverinem – do dziewięćdziesiątki, do śmierci, a potem, jak się uda uzyskać pozwolenie, to nawet i do końca świata.

Na razie nad etyką korzystania z AI trwa dyskusja, regulacje są wdrażane, choć bardzo powoli. Aktorzy głosowi nadal więc będą potrzebni, wciąż w branży będzie znajdować się miejsce zarówno dla tych mniej i bardziej rozpoznawalnych. Patrząc jednak na fakt szybkiego rozwoju nowych technologii oraz stopniową poprawę jakości generowania głosów przez sztuczną inteligencję, możemy kiedyś stanąć przed rzeczywistością, w której dużo taniej będzie wychodzić generowanie mówionego tekstu dla postaci np. w animacjach czy grach wideo. Mocno trzymam kciuki jednak za to, by moje mroczne przewidywania okazały się tyle warte, co wróżenie z fusów oraz by branża wciąż wyżej ceniła ludzki talent od tego sztucznie generowanego.

M. Matłok

Źródła: [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#).

OTWARTY ŚWIAT *GOETHICA 3* NIE DZIAŁA

Nawet wielkie ambicje na nic się zdadzą, gdy brakuje potrzebnego doświadczenia.

Niedawno po raz pierwszy w życiu ukończyłem *Gothica 3*. Zabierałem się do tej gry wielokrotnie, ale przez ciągłe lagi i długie ekrany ładowania przy wczytywaniu stanu gry oraz wady samej gry zwykle po kilkunastu godzinach sobie odpuszczałem. Tym razem nabiłem chyba około stu godzin, choć i tak olałem większość questów pobocznych. Postawiłem sobie za cel ukończyć tę grę chociaż raz, przeanalizować trochę jej strukturę i ocenić, czy ta gra miałaby rację bytu w dzisiejszych czasach. Nie będę skupiał się na każdym elemencie, bo nie chcę, by była to klasyczna recenzja, a bardziej analiza świata gry. Ogrywałem wersję z GOG-a, a żeby usprawnić i urozmaicić rozgrywkę, zainstalowałem Community Patcha 1.75, Quest Packa oraz modyfikację Parallel Universe.

Fabuła tu nie istnieje. Po obejrzeniu intra od razu jesteśmy pakowani do akcji, walcząc u boku przyjaciół Bezimiennego z orkami okupującymi Ardeę. Pokonawszy ich, dostajemy całą garść informacji o sytuacji na świecie, a naszym głównym zadaniem staje się odnalezienie Xardasa, który zniszczył magię runiczną oraz kolaboruje z orkami. Problem w tym, że ten cel osiągniemy dopiero po długim czasie rozgrywki – Xardas jest w Nordmarze, do którego prowadzi długa droga, a przeciwnicy są tam całkiem potężni. Musimy więc podejmować się wykonywania do bólu powtarzalnych questów z gatunku „przynieś X paczek z bronią”, „zabij X potworów”, „zaprowadź tę postać do konkretnego miejsca”. Poprzednie odsłony *Gothica*, poza celem głównym, stawiały przed nami mniejsze zadania, które do niego prowadziły. Przykładowo, w *Gothicu 2* musieliśmy porozmawiać z lordem Hagenem, ale zanim to osiągnęliśmy, trzeba było najpierw dostać się do miasta Khorinis, potem zostać czeladnikiem jednego z mistrzów rzemieślniczych, a na końcu zostać strażnikiem miejskim, najemnikiem lub magiem ognia. Każdy z tych drobnych szczebelków wymagał od nas poświęcenia mnóstwa czasu i uwagi,

a mimo to pozostawaliśmy cały czas zaangażowani w rozgrywkę. *Gothic 3* pozostawia nam możliwość wyboru tego, czym w danej chwili się zajmiemy, gdzie pójdziemy, z kim będziemy walczyć etc. Problem w tym, że większość questów pobocznych nie dość, że została napisana na jedno kopyto, to jeszcze do niczego większego nie prowadzi. Część z nich nagradza nas punktami reputacji dla danej frakcji lub miasta, co umożliwia nam zakup lepszych pancerzy lub broni, ale lwią część oferuje w zamian jedynie doświadczenie i złoto. Wszystko przypomina trochę strukturę standardowego MMO nałożone na erpega single player. Warto przy tej okazji wspomnieć, że dziennik, w którym zapisywane są nasze zadania, jest jednym z najbardziej niepraktycznych questlogów, jakie powstały. Do dziś niepojęte są dla mnie motywacje, stojące za decyzją o wyrzuceniu krótkiego streszczenia danego questu przy jego stopniowym uzupełnianiu i zamianie go na krótki zapis rozmowy ze zleceniodawcą, z których nie wynika zbyt wiele potrzebnych informacji.

Podstawowym zamysłem otwartego świata w grach jest nie tylko zaoferowanie graczom całej palety rozmaitych aktywności (co, jak już ustaliliśmy, *Gothicowi 3* nie wyszło), lecz także różnorodności świata, aby gracz się zbyt szybko nie nudził zwiedzaniem podobnie zaprojektowanych miejsc. Niestety i tutaj Piranha Bytes trochę się przeliczyło. Chociaż klimat trzech głównych krain (Myrtany, Nordmaru i Varantu) znacznie się od siebie różni oraz mechanicznie wpływa na regenerację Wytrzymałości Bezimiennego, miasta w nich umieszczone również nie są zbyt urozmaicone. Myrtana składa się z dwunastu lokacji, rozsianych między szerokimi połaciami zielonego terenu, lasami i wzgórzami. Jej projekt w niczym nie przypomina logicznie rozplanowanego, dużego królestwa, o którym tak wiele słyszeliśmy przez poprzednie dwie części. Varant to ogromna pustynia, pełna piaszczystych wzgórz i starych ruin, między którymi rozlokowano osiem miast. Przemieszczanie się między nimi jest nużące jak wielogodzinna jazda na wielbłądach w obładowanej towarami karawanie i, choć początkowo ma to swój

klimat, z czasem po prostu nuży, aż odechciewa się szukać czegokolwiek na tej wielkiej, nomen omen, piaskownicy. Najgorszy jednak i tak jest Nordmar, zamieszkały przez trzy klany północnych wojowników, Magów Ognia oraz Xardasa. Jest to nic więcej jak górzysty labirynt, przy którym ten od Tezeusza zdaje się zagadką dla pięciolatek, bo znalezienie czegokolwiek w tej okolicy graniczy z cudem. Dorzucmy do tego sporą ilość upierdliwych bestii do ubicia i otrzymamy krainę, w której nie chce się przebywać dłużej niż to konieczne. Wszystkie trzy biomy trzymają się jako spójny kontynent jedynie na słowo honoru deweloperów. We wszystkich tych krainach zawierają się, co prawda, pewne załączki lore, relacji między poszczególnymi frakcjami i historii konfliktów, zaś nierzadko muzyka i aranżacja pewnych lokacji (z naciskiem na pustynne miasto Mora Sul) potrafią stworzyć odpowiedni klimat. Tworzą one jednak zbyt rozległą, niespójną warstwę, przez co biegając między jednym miastem a drugim, po dłuższym czasie ma się coraz mocniejsze wrażenie wyczerpania, olewa się eksplorację, nie wykonuje się coraz większej liczby zadań pobocznych, by w ostateczności sięgnąć do internetowego poradnika, by dowiedzieć się, co trzeba zrobić, by w ogóle ukończyć tę grę.

Serce świata mocno bije, gdy widzimy iluzję życia jego mieszkańców, a postaci poboczne, spotykane przez bohatera, dają się lubić i zapadają w pamięć. NPC w *Gothicu 3* są nieciekawymi, większość z nich nie jest nawet postaciami, a te, które najbardziej błyszczały w poprzednich odsłonach *Gothica*, teraz kompletnie straciły swoje charaktery. Możemy ich, co prawda, wziąć ze sobą, by pomagały nam w walce, ale ich AI jest tak głupie, że wystarczy pobiec choć trochę za daleko, by zgubić ich gdzieś wśród rozległych wzgórz. Co najgorsze jednak, oglądając ekrany zakończenia przed napisami końcowymi, zamiast poczucia smutku lub szczęścia z powodu rozwiązania wątków danej postaci, czuje się tu jedynie zubożenie, bo żaden z naszych bliskich bohaterów pobocznych nie posiada nawet ułamka własnej historii.

Paradoksalnie jednak, *Gothic 3* nie jest aż tak tragiczną grą, jak niektórzy ją opisują. Jeśli potraktuje się ją jak kolejną z odmóżdżających produkcji, w których nie trzeba aż tak się skupiać na fabule i odpali się w tle np. jakiś podcast, może to być całkiem znośny zabijacz nudny. A jednak jest to gra, która mogła być czymś znacznie więcej, której świat mógł wybrzmieć dużo lepiej i w dużo ciekawszy sposób, gdyby go mocno ograniczyć, lepiej posklejać i wyrzucić masę powtarzalnych zadań, które jedynie zapychają czas gracza. Jakby to powiedział Bilbo Baggins, *Gothic 3* jest jak masło, rozsmarowane na zbyt wielu kromkach. Niemieckim Piraniom nie brakowało ambicji, ale zdecydowanie cierpieli na brak talentu w kreacji gry dużo bardziej otwartej niż poprzednie, które mimo swojego małego rozmiaru (a może dzięki niemu?) potrafiły stanowić dzieło ciekawe i koherentne. Na całe szczęście, trzy lata po premierze trzeciej części przygód Bezimiennego, światło dzienne ujrzał pierwszy *Risen* – gra, która dla mnie jest tym, czym G3 powinien być od samego początku. Ale to jest już temat na inny raz.

M. Matłok

HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 23.09–06.10

Baran (21.03–20.04)

W nadchodzących tygodniach technologia stanie się Twoim sprzymierzeńcem w realizacji ambitnych celów zawodowych. Nowe aplikacje i narzędzia cyfrowe pomogą Ci zoptymalizować pracę, co pozwoli Ci osiągnąć sukces szybciej niż zakładałeś.

Byk (21.04–21.05)

Zainwestuj w nowy sprzęt lub oprogramowanie, które podniesie Twoją wydajność oraz przyniesie długoterminowe korzyści. Twój praktyczny zmysł pozwoli Ci znaleźć technologiczne rozwiązania, które przyniosą oszczędności i usprawnią codzienne działania.

Bliznięta (22.05–22.06)

Najbliższe dwa tygodnie to idealny czas na zgłębianie nowych technologii i komunikacyjnych innowacji. Będziesz w kontakcie z wieloma ludźmi online, co może przynieść ciekawe współpracy lub nowe źródła informacji.

Rak (23.06–22.07)

Technologia stanie się narzędziem do wzmocnienia więzi z bliskimi, szczególnie w trudnych momentach, kiedy bezpośredni kontakt nie jest możliwy. Może się okazać, że platformy cyfrowe umożliwią Ci głębsze rozmowy i lepsze zrozumienie emocji.

Lew (23.07–23.08)

Wykorzystaj media społecznościowe i platformy online, aby zaprezentować swoje osiągnięcia światu. Twoja charyzma przyciągnie uwagę innych, a nowoczesne technologie pomogą Ci zbudować markę osobistą.

Panna (24.08–23.09)

Twoja skrupulatność i dbałość o szczegóły doskonale współgrają z technologią, która pomoże Ci lepiej zorganizować swoje życie. Automatyzacja codziennych zadań i aplikacje do planowania czasu przyniosą Ci spokój i większą kontrolę.

Waga (24.09–23.10)

Technologia pomoże Ci znaleźć równowagę między pracą a życiem osobistym, umożliwiając lepsze zarządzanie czasem. Platformy cyfrowe pozwolą Ci na nawiązanie nowych, wartościowych znajomości, a także rozwiązywanie konfliktów na odległość.

Skorpion (24.10–22.11)

Twoja dociekliwa natura przyciągnie Cię do nowych technologii związanych z bezpieczeństwem danych i prywatnością. To doskonały czas na naukę nowych narzędzi, które pomogą Ci zabezpieczyć swoje informacje i projekty.

Strzelec (23.11–21.12)

Technologia otworzy przed Tobą nowe horyzonty, umożliwiając podróże wirtualne oraz naukę na odległość. Dzięki platformom online poszerzysz swoją wiedzę i zyskasz dostęp do inspirujących ludzi z różnych zakątków świata.

Koziorożec (22.12–20.01)

Zainwestuj w technologie, które pozwolą Ci zwiększyć efektywność i osiągać wyznaczone cele szybciej niż kiedykolwiek. Nowoczesne narzędzia do zarządzania projektami i zadań będą Twoim kluczem do sukcesu zawodowego.

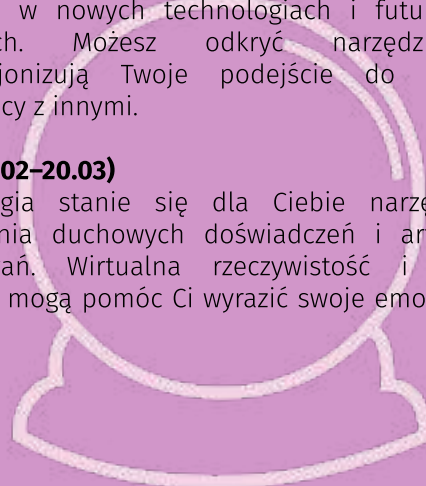
Wodnik (21.01–18.02)

Jako miłośnik innowacji, znajdziesz teraz mnóstwo inspiracji w nowych technologiach i futurystycznych projektach. Możesz odkryć narzędzia, które zrewolucjonizują Twoje podejście do pracy lub współpracy z innymi.

Ryby (19.02–20.03)

Technologia stanie się dla Ciebie narzędziem do pogłębiania duchowych doświadczeń i artystycznych poszukiwań. Wirtualna rzeczywistość i kreatywne aplikacje mogą pomóc Ci wyrazić swoje emocje w nowy sposób.

Chat GPT



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Czy oni umieją śpiewać? Nagrania influencerów bez autotune'a
2. Funky jazz, czy funky LS?
3. Jasin, Żesą, Jesień. Jak czytać nietypowe imiona?
4. Teorie spiskowe o LS-ie?
5. Czy inFakt to tylko przykrywka?
6. Trzy szóstki u Włoda – w co tak naprawdę wierzy Markowicz? [TYLKO U NAS]
7. Ranking modeli AI
8. TOP 5 sposobów na biedę
9. Słowniczek komunikacji niewerbalnej
10. Tworzymy kartę gali freak fightowej dla pisarzy

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, Adus, Urszula Skorodziłło

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