

7-20 października 2024 | NUMER 166

BEZBIEK

bezcenna dawka duchów



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.

**KLASYCZNA BIEL CZY
SMARKATA ZIELEŃ?
MAŁO RZETELNY
LEKSYKON DUCHÓW
STR. 6**



Źródło: freepik.com



Źródło: freepik.com

**PRZEGLĄD SERII
GHOSTBUSTERS
STR. 8**

**ROŚLINNA BAZA DO
ZJEDZENIA W
WARSZAWIE?
STR. 16**



Źródło: freepik.com

W TYM NUMERZE:

- 6** KLASYCZNA BIEL CZY SMARKATA ZIELEŃ? MAŁO RZETELNY LEKSYKON DUCHÓW
- 8** PRZEGLĄD SERII *GHOSTBUSTERS*
- 11** HALLOWEEN: TRADYCJE Z CAŁEGO ŚWIATA
- 14** BEZBEK POLECA: *GHOST MASTER*
- 16** ROŚLINNA BAZA DO ZJEDZENIA W WARSZAWIE?
- 18** HOROSKOP
- 19** BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziło

Drodzy Czytelnicy,

bu!

Ten magazyn jest pełen duchów. Żebyście zaczęli się wzuwać przed ich świętem. Te niematerialne stwory mogą wyjść z każdego rogu, przez ścianę, a nawet z kart tego magazynu.

Tak że zapraszam na te straszne spotkania.

Strasznie jest się bać

Ula



Źródło: freepik.com

KLASYCZNA BIEL CZY SMARKATA ZIELEŃ? MAŁO RZETELNY LEKSYKON DUCHÓW

Duchy, jakie są, każdy widzi, a w zasadzie to nie, bo powinny być niewidzialne. Chociaż z drugiej strony to nie jest do końca prawda. W końcu rodzajów zjaw, mar i widziadeł jest naprawdę sporo. Z jakimi odmianami możemy mieć do czynienia już podczas tegorocznego HellWin (znacie angielski)?

Duchy odgrywają w kulturze ważną i różnorodną rolę, będąc obecne niemal w każdej mitologii czy religii na świecie. Pełnią funkcję pośredników między światem żywych i umarłych. Często symbolizują lęki związane z tajemnicą śmierci, ale także nadzieję na życie po śmierci. W zależności od kultury duchy mogą być postrzegane jako strażnicy przeszłości lub też jako niepokojące byty, przypominające o niewypełnionych obowiązkach czy niewyjaśnionych zbrodniach. Ich pojawienie się może stanowić ostrzeżenie, a niekiedy nawet wskazówkę moralną. Dlatego też jednoznaczna definicja ducha wcale nie jest taka prosta, jak mogłoby się wydawać. W związku z tym niektóre postaci w niniejszym tekście mogą nieco odbiegać od kanonicznego opisu. Z wyżej wymienionych przyczyn, na koniec października masa kaszojadów przebiera się w straszne stroje, aby wydebić kilka michałków. Czego nie rozumiesz?

Podręcznik po świecie duchów.

Na pierwszy ogień idzie **poltergeist**, który nie jest duchem per se. W zasadzie jest to określenie zjawiska paranormalnego polegającego na generowaniu różnego rodzaju dźwięków, takich jak: trzaskanie, szuranie czy gwizdanie. Ich pochodzenie jest nieznanne, dlatego też naturalnie przypiszemy te sprawy duchom. Co ciekawe w ich kontekście używa się niekiedy nazwy „aport”. To z kolei jest określeniem fenomenu towarzyszącego seansom spirytystycznym, który polega na przedstawianiu różnych przedmiotów bez względu na wszelkie przeszkody materialne (czyt. ściany itp.).

Tuż za poltergeistami wymienimy sobie **duchy przywiązane do miejsca**. Jak sama nazwa wskazuje,

istoty te raczej nie lubią się przemieszczać i zwykle występują w tych samych budynkach, obiektach czy obszarach. Może to być dom, pałac, statek itp. Często są to duchy osób, które zginęły w tragicznych okolicznościach i nie mogą się pogodzić ze śmiercią. Ich obecność może objawiać się poprzez dziwne dźwięki, zimne podmuchy powietrza czy nawet materialne zjawiska (np. ślady na ścianach). Odwiedźcie losowy zamek w Polsce, a dostaniecie od przewodnika historię o niewidzialnym lokatorze.

Onryō to typ, który występuje najczęściej w japońskich wierzeniach. Jest zdolny do wyrządzania krzywdy w świecie żywych, ranienia lub zabijania wrogów, a nawet wywoływania klęsk żywiołowych w celu zemsty i „naprawienia” krzywd, jakie otrzymał za życia. Następnie zabiera dusze uchodzące z umierających ciał. Jest to zatem kategoria, do której należą wszystkie duchy, które wyglądem przypominają bardziej człowieka niż zjawę. Kojarzycie tę typiarę, która na filmie wychodziła ze studni?

Dalej mamy **duchy dzieci**, które dla wielu są największymi złodupcami w całym zestawieniu. Za życia niewinne istoty, które odeszły zbyt wcześnie, po śmierci sprawiają, że brudzisz zbroję. Ich obecność może być przejawem głębokiego smutku i żalu. Duchy dzieci mogą pojawiać się, chociażby w opowieściach o nawiedzonych domach, gdzie ich niegroźne zabawy doprowadziły do rodzinnej tragedii. To wszystko skrzętnie wykorzystują scenarzyści horrorów, którym zawdzięczasz nocne wycieczki do toalety z zapalonym światłem.

Na koniec tej sekcji powiedzmy sobie co nieco o **duchach zwierząt**. Ten typ jest bardzo powszechny i występuje w wielu kulturach i religiach na całym świecie w nieco pozmienianych wariantach. Mogą to być duchy zwierząt totemowych, które chronią plemię, lub duchy zwierząt domowych pozostających blisko swoich opiekunów nawet po śmierci. Cechami, które je wyróżniają, są silny związek ze światem natury

(niekoniecznie rzeczywistością) oraz zdolność do przekazywania mądrości i siły.

Honorable mention

W tej sekcji wskażę kilka wyjątkowych duchów, które mniej lub bardziej wypełniają znamiona wyżej przedstawionych grup.

Kultowa **Biała Dama** to postać kobiety ubranej w biały strój, która według legend zamieszkuje najczęściej zamki i pałace. Można więc powiedzieć, że to taka zjawa deluxe. Dlatego też najczęściej zalicza się ją jako duch przywiązany do miejsca, ponieważ konkretny przedstawiciel zamieszkuje wybrany budynek. Większość legend o tej postaci zwykle dotyczy wysoko urodzonych kobiet, które zginęły śmiercią tragiczną i rozpoczęły swoją pośmiertną tułaczkę po komnatach. Biały kolor ich ubrań może symbolizować niewinność lub żałobę. Wiele polskich zamków chwali się opowieścią o Białej Damie. Co ciekawe, postać ta występuje często nie tylko w Polsce, ale i wielu krajach całej Europy.

Następna w kolejce to **Kayako Saeki** z japońskiego filmu *Ju-on* i/lub amerykańskiego *The Grudge*. Wybieram ją, bo Samara jest zbyt mainstreamowa. Jest to postać specyficzna, jak na to zestawienie, ponieważ nie za bardzo przypomina klasycznego ducha. Jest za to obiektywnie atrakcyjną, lecz mściwą kobietą. Bez dwóch zdań Onryō.

Na koniec należy wspomnieć **Slimera** z serii *Ghostbusters*. Zamiast klasycznej, eterycznej formy, przypomina bardziej nieokreślony, rozlewający się byt, czytaj smarki. W przeciwieństwie do reszty zestawienia nie jest ani trochę straszny, ale za to wkurzający. Wśród duchów jest tym dziwnym kuzynem, z którym nikt się nie chce bawić. Jego zachowanie przypomina wygłodniałe zwierzę, zawsze szuka jedzenia, co często kończy się chaosem i bałaganem. Myślę, że można go zaliczyć zatem do duchów zwierząt.

Adus

PRZEGLĄD SERII *GHOSTBUSTERS*

If there's something strange in your neighborhood... Who you gonna call?

Filmy o koleśkach nawalających do duchów z miotaczy promieni jakoś zawsze mnie omijały. Nie mogłem więc odpuścić sobie okazji, by zrobić sobie mały maraton.

Ghostbusters (1984), reż. Ivan Reitman

Poprawne, ale wciąż dające frajdę starszokolne kino przygodowe oparte na dającej się lubić paczce znajomych. Po wyrzuceniu z uczelni, doktorzy parapsychologii (wygadany czaruś Peter, entuzjastyczny profesjonalista Ray i mądry jajogłowiec Egon) zakładają własny biznes i zaczynają polować na duchy. Na początku nie wiedzą nawet, jak podejść do takiej materialnej zjawy, ale dość szybko wprawiają się w swoim fachu, by ostatecznie stać się bohaterami miasta. Każdy ma własny charakter, ale niestety żaden nie dostał osobistego wątku (może poza tym romantycznym między Peterem a Daną, graną przez Sigourney Weaver). O postaciach pobocznych też niewiele można powiedzieć, efekty specjalne w finale dziś się trochę postarzały (choć Piankowy Ludzik oraz żartoczny duch nadal dobrze się prezentują), a główny złoczyńca znika równie szybko, jak się pojawił. Także w scenach wykonywania przez ekipę swoich obowiązków brakuje kreatywności, bo wszystko i tak sprowadza się do nakurzania promieniem w duchy. A jednak, mimo swojej prostoty i szablonowości, nawet dziś ten film się dobrze ogląda, głównie ze względu na trójkę głównych bohaterów, granych przez Billa Muraya, Dana Aykroyda i Harolda Ramisa. Panowie dowcipkują, docinają sobie i bardzo sprawnie układają plan działania. Czwarty członek ekipy, Winston (w którego wciela się Ernie Hudson) również jest postacią lubianą, ale cały czas ma się wrażenie, jakby nieco odstawał od reszty. Co ciekawe, film ten kosztował ok. \$30 mln, a z kin wyciągnął prawie dziesięć razy tyle! A tam, gdzie gruba kasa w box office, tam też obowiązkowy sequel.

Ghostbusters 2 (1989), reż. Ivan Reitman

Podobny do części pierwszej, jednak ogląda się go lepiej i przyjemniej. Od premiery pierwszego filmu (oraz wydarzeń w fabule) minęło pięć lat. Pogromcy uratowali miasto, ale oberwali za to pozwami i delegalizacją swojej działalności, przez co dorabiają sobie w innych, pokrewnych branżach. Beznadziejna sytuacja nie może jednak trwać zbyt długo, więc panowie szybko wracają do łapania duchów. Tym razem główny złoczyńca jest od początku znany, a jego duchowa (a z czasem też prawie materialna) obecność przewija się przez cały film. Mamy tu całkiem niezłą relację między Daną i Peterem, w której Peter stara się być przybranym ojcem dla jej dziecka z innego małżeństwa. Do tego wdrożono tu więcej kreatywnych momentów horrorowych oraz bardzo interesujący motyw materializowania się negatywnych i pozytywnych emocji w postaci glutowatej substancji. Ten ostatni element przekłada się na lepiej zrealizowany finał, w którym nieprzeniknioną barierę przebić może tylko siła pozytywnej energii, reprezentowana przez chodzącą Statuę Wolności. Do ucha wpada także całkiem niezła ścieżka muzyczna, towarzysząca wielu chwilom obserwacji chaosu, rozpętanego w mieście. Podobnie jak część pierwsza, tak i kontynuacja mogła poszczycić się świetnym wynikiem w box office, choć był on nieco niższy niż dla poprzedniego filmu serii. Po kolejnym sukcesie Reitman postanowił jednak porzucić tę markę i zająć się czymś innym. W ten sposób *Pogromcy Duchów* pozostawali w spoczynku aż do 2016 roku, gdy Sony zaoferowało widzom *reboot*.

Ghostbusters: Answer The Call (2016), reż. Paul Feig

Tym razem budżet był konkretny, bo wynosił aż \$144 mln. Reżyserię powierzono Paulowi Feigowi, który wcześniej znany był z seriali oraz filmów komediowych. A jako że zwykł on umieszczać na pierwszym planie postaci kobiece, tak i w *Ghostbusters* (ku pożywce dla krzykaczy) panie zastąpiły panów. Internet grzmiał, puryści toczyli pianę, a film zrównano z błotem. Czy słusznie?

Erin (Kristen Wiig) stara się o posadę na uczelni, ale wszystko niweczy jej dawna przyjaciółka Abby (Melissa McCarthy), która publikuje ich dawną książkę nt. zjawisk nadprzyrodzonych. Wkurzona Erin idzie do koleżanki, ale nie spodziewa się, że wraz z nią już niedługo zaczną łąpać duchy. Historia jest tu przewidywalna, ma trochę powtórzeń z poprzednich filmów, a złoczyńca to stereotypowy nerd, który pragnie zemsty. Problemem jest tu też kiepski humor oraz nawet przeciągniętych i nieśmiesznych żartów, na czele z postacią Chrisa Hemswortha, który gra przystojnego idiotę. CGI również nie powala, przypominając efekty ze *Scooby Doo J. Gunna* (czyli filmu z 2002 roku).

Jednocześnie Melissa McCarthy, Kristen Wiig, Kate McKinnon i Leslie Jones są w swoich rolach świetne, a ich postacie mają między sobą fajne momenty (jak choćby ten, gdy wspominają czasy szkolne dwóch z nich). Właśnie dlatego tak boli mnie umieszczenie aż tylu przeciągniętych jak plandeka na żuku mało zabawnych żartów, które rujnują nawet te krótkie, niezłe sceny, bo np. postać Kristen miała załazek ciekawego wątku postaci. Jest też motyw przyjaźni między Kristen i Melissą, ale nie dostajemy niczego ponad pewien zarys. Fani dostaną tu trochę nawiązań i występów gościnnych oraz masę fajnych nowych zabawek, które są choć trochę ciekawsze niż zwykłe miotacze promieni, a jednak całość wciąż pozostaje słabym przeciętniakiem. Z taką opinią zgodziła się większość krytyków, choć widzowie byli ostrzejsi w swoich ocenach. Box office także nie stało po stronie studia, bo film stracił aż \$70 mln. Wydawało się więc, że marka znów zapadnie się pod ziemię, ale wystarczyło poczekać kolejne kilka lat na pełnoprawny legacy sequel do dwóch klasycznych części.

***Ghostbusters: Afterlife* (2021), reż. Jason Reitman**

Za sterami znów zasiadł Reitman, jednak tym razem wyłącznie jako producent. Reżyserię powierzył swojemu synowi, Jasonowi, który zebrał już doświadczenie chociażby przy *Tully*, bardzo ciekawej historii o trudach ciąży i macierzyństwa. *Afterlife* miało być czymś, co przyciągnie do kin zarówno starych widzów, jak i nowych. Aby to osiągnąć, na pierwszym planie postawiono Trevora (Finn Wolfhard) i Phoebe (Mckenna Grace) jako wnuczków jednego z pogromców duchów. Ich matka, Callie (Carrie Coon), traci mieszkanie z powodu długów finansowych, więc przenoszą się do starej posiadłości jej niedawno zmarłego ojca gdzieś na odludziu. Dzieciaki bardzo szybko odkrywają przeszłość ich przodka, w czym pomaga im m.in. ich nauczyciel Grooberson (Paul Rudd), i dowiadują się, że niedługo powrócić ma Gozer, nieumarła boska istota, z którą

w pierwszym filmie walczyli Pogromcy. Fabuła nie jest zbyt skomplikowana i ma w swojej strukturze wiele odniesień do tego, co fani tej serii znają i kochają (znajdzie się więc także kilka cameo). Bohaterowie są wpisani w pewne stereotypowe role, ale ani przez moment nie drażnią. Jest tu sporo humoru, jednak w żadnej scenie nie został on przeciągnięty, wymuszony ani nie wzbudza ciarek żenady. Film płynie dość wartko, pokazując dobre relacje i postacie, które da się lubić już od pierwszych scen. Akcja angażuje, efekty specjalne nie kłują w oczy, a końcówka uderza w emocje i wywołuje lekkie wzruszenie. Jest to naprawdę solidne kino, które poszło w dobrą stronę z jednoczesnym oddaniem hołdu dla marki. Krytycy i publika docenili ten film, a i zarobki w box office tym razem dopisały, dając twórcom ponad \$204 mln przy zaledwie \$75 mln budżetu. Zapowiadało się więc na to, że *Pogromcy* (starzy i nowi) mogą znów zawiesić swoje logo przed znajomą remizą i wrócić do akcji. Niestety, nasza droga kończy się wiosną tego roku, gdy do kin trafiła kontynuacja...

***Ghostbusters: Frozen Empire* (2024), reż. Gil Kenan**

Tym razem budżet był nieco większy, ale wciąż nieprzesadny, bo wynosił zaledwie \$100 mln. Zyski z box office przebiły go podwójnie, lecz po uwzględnieniu wszelkich dodatkowych kosztów nie mogło to zapewnić mu przychodu i ostatecznie film wtopił. Od strony jakościowej jest to bardzo poprawny film i z pewnością bezpieczny sequel. Jego promocja silnie bazowała na obecności aktorów znanych z klasycznych części, jednak, ku mojej uldze, przez większość czasu śledzimy nową ekipę Pogromców. Tak naprawdę jedyną starą postacią, która ma większy udział w fabule jest Ray, bo to właśnie w jego antykwariacie po raz pierwszy pojawia się pewna mistyczna kula, będąca więzieniem dla potężnego bytu. Rodzinka Spenglerów przeniosła się do Nowego Jorku i mieszka w remizie Pogromców jako kontynuatorzy ich dzieła. Narażają się jednak władzom miasta, a Phoebe dostaje zakaz pracy w nowej ekipie ze względu na swój wiek. Młoda ma jednak okazję zawrzeć krótką znajomość z Melody (Emily Alin Lynd), duchem młodej dziewczyny, która wciąż ma na tym świecie niedokończone sprawy. Ma to potencjał ciekawego wątku, niestety bardzo szybko dowiadujemy się pewnej rzeczy, a fabuła zaczyna podążać standardowym, przewidywalnym torem. Jest tu także próba zawiązania wątku rodzicielskiego między Phoebe a Garym, jednak zostało to ledwo liźnięte, bo i tak scenariusz skupia się na kolejnej mrocznej istocie, która tym razem chce sprowadzić na świat wieczną zimę. Wszystko to nie ma w sobie jakiegokolwiek wyrazu, nie pozostawia po sobie niczego i szybko wylatuje z głowy. Widzowie i krytycy

wyrazili co do tego podobne zdanie, oceniając film jako w pełni przeciętny, pozbawiony zarówno elementów rażących w oczy, jak i takich, które by chwyciły za serce.

Podsumowanie

Czy niezbyt ciepłe przyjęcie i porażka finansowa najnowszej części oznaczać mogą koniec dla filmowych *Pogromców Duchów*? Czas pokaże. Dotychczasowe próby wznowienia marki opierały się głównie na sentymentalnych motywach, które mogły zainteresować starych fanów serii, ale nie były w stanie przyciągnąć nowych ani tym bardziej wyrobić u nich wstecznej nostalgii. Osobiście mam nadzieję, że Sony wpadnie jeszcze na pomysł, jak rozwinąć tę franczyzę, ale podążanie dotychczasowym torem nie ma najmniejszego sensu, zwłaszcza, że Dan Aykroyd czy Bill Murray nie młodnieją, tak samo jak ci, którzy mieli możliwość oglądania pierwszych *Ghostbusters* w kinach w czasie premiery.

M. Matłok



HALLOWEEN: TRADYCJE Z CAŁEGO ŚWIATA

Halloween, znane również jako Noc Duchów, obchodzone 31 października, ma swoje korzenie w starożytnym celtyckim festiwalu Samhain. Celtowie uważali tę noc za przelomowy moment w kalendarzu, który symbolizował koniec jednego roku i początek kolejnego. Wierzono, że wtedy granice między światem żywych a zaświatami stają się niemal niezauważalne oraz że portale w starożytnych kurhanach otwierają się, umożliwiając duchom i ludziom swobodne przemieszczanie się między wymiarami.

Choć Halloween najczęściej kojarzy się ze Stanami Zjednoczonymi, jego tradycje są obchodzone na różne sposoby na całym świecie. Sprawdźmy, jak różne kraje celebrować ten niezwykły dzień.

Stany Zjednoczone i Kanada

Najbardziej popularne obchody Halloween odbywają się właśnie tutaj. W USA i Kanadzie Halloween to przede wszystkim czas na przebieranki, dekoracje z dyni oraz straszne filmy. Dzieci ubierają się w kostiumy i chodzą od domu do domu, zbierając cukierki, mówiąc popularne cukierek albo psikus – znamy z filmów, że brak słodyczy powoduje psikusa. Domy są udekorowane upiornymi dyniami z wyciętymi twarzami, a także pajakami, duchami i czarownicami. Skąd pomysł na przerażające stroje?

Jak już wspominałam, Halloween wywodzi się z religii celtyckiej. Wierzono, że podczas święta zmarłych (*Samhain*) dusze zmarłych powracają na ziemię, szukając ciał śmiertelników, w których mogłyby przebywać przez kolejny rok. Aby uspokoić te wędrujące duchy, Celtowie rozpalali ogromne ogniska i zostawiali jedzenie przed domami, licząc na ich przychylność. Tradycja nocy *Samhain* zakładała również przebieranie się w podarte, brudne ubrania, by odstraszyć duchy, które mogłyby chcieć opanować ciała żywych. Druidzi ubierali czarne szaty i zakładali maski wyrzeźbione z rzepy lub brukwi, aby dodatkowo zniechęcić groźne zjawy. Ten czas stał się również momentem wspomnienia tych, którzy odeszli.

Meksyk – Dzień Zmarłych (*Día de los Muertos*)

Choć *Día de los Muertos* nie jest tożsame z Halloween, obchodzone jest 1 i 2 listopada i ma na celu upamiętnienie zmarłych. Rodziny tworzą ołtarze, zwane *ofrendas*, przynosząc na nie jedzenie, napoje oraz ulubione przedmioty zmarłych, a groby są ozdabiane kwiatami, szczególnie złocieniami. Meksykańska tradycja koncentruje się na świętowaniu życia zmarłych, a nie na strachu czy grozie. Jednym z charakterystycznych symboli tego święta są kolorowe czaszki, czyli *calaveras*. Na wielu z nich wypisuje się imiona bliskich, zarówno tych, którzy odeszli, jak i osób żyjących, aby przypomnieć, że śmierć jest częścią życia każdego człowieka.

To podejście pełne jest humoru i dystansu, charakterystycznego dla meksykańskiej filozofii wobec śmierci. Podczas *Día de los Muertos* *calaveras* są umieszczane zarówno na ołtarzach, jak i na grobach, pełniąc rolę symbolicznych darów dla zmarłych. Dla Meksykanów śmierć nie jest końcem, ale przejściem do kolejnego etapu, a radosne i barwne *calaveras* odzwierciedlają tę optymistyczną perspektywę.

Calaveras mają więc głębsze znaczenie niż tylko ozdoby – stanowią kulturową manifestację przekonania, że śmierć należy traktować z szacunkiem, ale też z radością, wspominając życie zmarłych z uśmiechem i wdzięcznością.

Irlandia

Irlandia, jako kraj, z którego wywodzi się *Samhain*, ma długą tradycję obchodzenia Halloween. Tam również dzieci biorą udział w zabawie cukierek albo psikus. Częstym elementem święta jest palenie ognisk, co jest nawiązaniem do dawnych celtyckich rytuałów. Tradycyjną potrawą jest *barmbrack* – owocowe ciasto, w którym ukrywa się różne przedmioty, takie jak pierścionki czy monety, co ma wróżyć przyszłość.



Brambrack

Szkocja

Podobnie jak w Irlandii, Szkoci obchodzą Halloween z elementami celtyckimi. W nocy 31 października dzieci przebierają się i chodzą od drzwi do drzwi, prosząc o cukierki. W niektórych regionach tradycyjnie wycina się nie dynie, lecz brukiew. Popularnym zwyczajem jest *guising*, czyli proszenie o smakołyki w zamian za śpiewanie piosenek czy opowiadanie wierszy.

Japonia

Halloween w Japonii zyskuje na popularności, zwłaszcza w dużych miastach takich jak Tokio. To święto nie jest tam związane z duchami i zmarłymi, ale bardziej z rozrywką i zabawą. Ludzie ubierają się w wymyślne kostiumy, a w dzielnicy Shibuya odbywa się ogromna parada Halloween. W Japonii Halloween jest bardziej komercyjnym wydarzeniem niż religijnym, ale kostiumy są zawsze bardzo dopracowane i oryginalne.

Hiszpania

W Hiszpanii 31 października jest obchodzone jako *Noche de Brujas*, czyli Noc Czarownic, choć sama tradycja Halloween nie jest tam aż tak rozpowszechniona. Zamiast tego, większe znaczenie ma 1 listopada – Dzień Wszystkich Świętych (*Día de Todos los Santos*), podczas którego Hiszpanie odwiedzają groby bliskich, przynosząc kwiaty i modląc się za zmarłych. W niektórych regionach organizowane są jednak zabawy i bale maskowe z okazji Halloween.

Chiny – Święto Głodnych Duchów

W Chinach podobnym świętem do Halloween jest Święto Głodnych Duchów, obchodzone w siódmym miesiącu kalendarza lunarne. Wierzą, że w tym okresie dusze zmarłych wracają na ziemię. Ludzie zapalają kadzidła, palą pieniądze ofiarne i przygotowują jedzenie dla duchów, by je uspokoić. Choć to święto różni się od Halloween, także tu mamy elementy kontaktu z zaświatami i oddawania hołdu zmarłym.

Włochy

We Włoszech Halloween to stosunkowo nowe zjawisko, które zyskuje popularność głównie wśród młodszych pokoleń. Włosi zaczynają organizować imprezy przebierane i dekorować domy dyniami, ale głównym dniem jest 1 listopada, czyli Dzień Wszystkich Świętych. Tego dnia Włosi odwiedzają groby swoich bliskich i uczestniczą we mszach świętych.

Polska

W Polsce Halloween zyskało popularność dopiero w latach 90., choć nadal nie jest to święto powszechnie obchodzone. Podobnie jak w innych krajach, popularne są imprezy przebierane i cukierek albo psikus, zwłaszcza wśród młodszych. Ważniejszym dniem jest jednak 1 listopada – Dzień Wszystkich Świętych, kiedy Polacy odwiedzają cmentarze, by zapalić znicze na grobach bliskich i wspominać zmarłych w zadumie.

Halloween to święto, które na całym świecie przybiera różnorodne formy, od radosnych festiwali po refleksyjne momenty pamięci o zmarłych. Niezależnie od kraju, w którym jest obchodzone, zawsze łączy się z pewnym elementem tajemnicy, duchowości i zabawy.

Cynamonka



BEZBEK POLECA: *GHOST MASTER*

Wiele jest gier, które mają nas przestraszyć, ale od ponad dwudziestu lat na rynku istnieje tylko jedna, w której to my straszymy innych.

Mówię oczywiście o *Ghost Masterze*, produkcji studia Sick Puppies, wydanej przez Strategy First w 2003 roku. Była to jedna z tych gier, która swoją popularność zdobyła całe lata po jej pojawieniu się w sprzedaży oraz po upadłości jej twórców. Jeden z jej projektantów, Chris Bateman, dwa lata po wydaniu *Ghost Mastera*, stworzył obszerny wpis na swoim blogu, w którym analizuje przyczyny porażki swojej produkcji, dotyczące głównie braku skonkretyzowanej grupy docelowej oraz marketingu. Nie czas to ani miejsce, by się nad tym rozwozić, zwłaszcza że sam zainteresowany zrobił to lepiej, dlatego zainteresowanych odsyłam po więcej szczegółów [\[TUTA\]](#).

Ghost Master jest strategią czasu rzeczywistego połączoną z symulatorem straszenia. Pulę misji (tzw. nawiedzeń) stanowi kilkanaście plansz ulokowanych w uroczym miasteczku Greenville, w którym nasze duchy będą musiały osiągnąć różnorodne cele. Raz trzeba będzie przepędzić wszystkich mieszkańców domostwa, czasem wystraszyć na śmierć tylko jedną postać, ale nieraz gra wymagać będzie od nas np. naprowadzenia NPC-ów na ukryte w posiadłości ciała albo sprawić, by odprawili mroczny rytuał. Kluczem do osiągnięcia sukcesu w każdej misji jest sprawne i przemyślane korzystanie z umiejętności naszych duchowych straszaków. Miłym urozmaiceniem (i zarazem pomocą) w wykonaniu głównego zadania danej planszy jest uwalnianie pobocznych duchów, by przyłączyły się do nas. W każdym etapie znaleźć można kilka zniewolonych dusz, które proszą o pomoc w wydostaniu się z miejsca swojego spętania. Zazwyczaj są to dość proste zagadki, wymagające od nas użycia konkretnej umiejętności danej zjawy w odpowiednich okolicznościach lub obiekcie na planszy.

Duchy dzielą się na kilka rodzajów, każdy z nich posiada swoje własne zestawy umiejętności. Aby duch mógł

działać, musi zostać spętany z przekaźnikiem odpowiedniego typu. Zdolności naszych pozagrobowych milusińskich nastawione są na różne cele, takie jak: badanie największych lęków danych śmiertelników, zwiększanie poziomu ich wiary w zjawiska nadprzyrodzone i wywoływanie jak największego strachu. Nasi podkomendni trzęsą łańcuchami, kontrolują zjawiska pogodowe, bawią się elektrycznością, materializują się przed śmiertelnikiem w makabrycznej pozie, paraliżują, wyją, ścigają przestraszonych po całym domu, słowem: napędzają im takiego pietra, żeby albo kompletnie zwariowali, albo wynieśli się z terenu misji w podskokach.

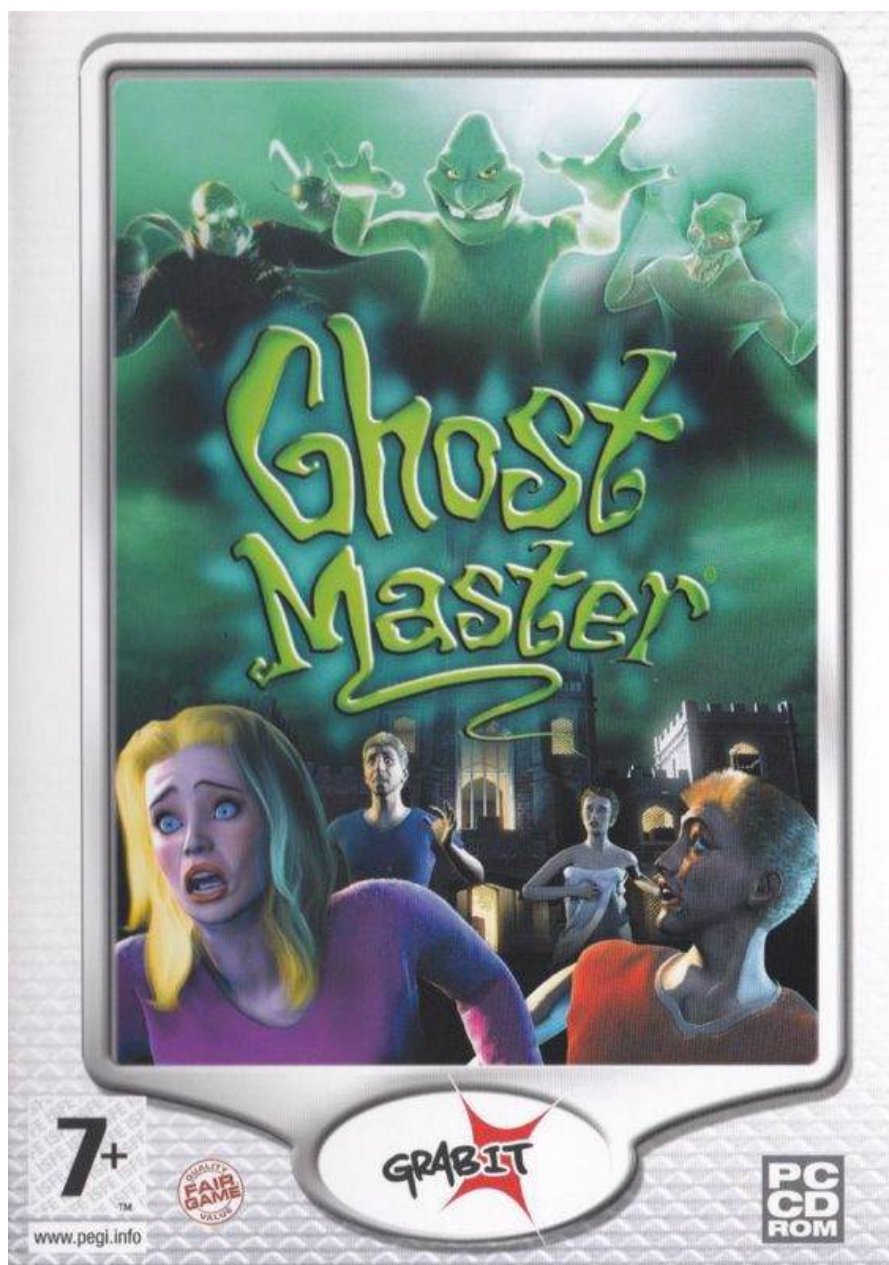
Nie zawsze będzie to łatwe zadanie. Większość NPC-ów zachowuje się jak słabo kontrolowane Simsy – paplają coś pod nosem, chodzą z miejsca na miejsce i nieraz potrzeba masy szczęścia i sprytu, by dany człowiek znalazł się dokładnie tam, gdzie chcemy. Będą jednak i takie zadania, w których te pozbawione rozumu istoty zdecydują się wezwać pomoc w postaci wiedźm czy pogromców duchów, czyli osobników mogących odesłać nasze duchy w niebyt i tym samym utrudnić lub kompletnie uniemożliwić wykonanie zadania. Po uporaniu się z daną planszą, otrzymamy Plazmozłote, czyli walutę, za którą w odpowiedniej lokacji na mapie miasteczka możemy rozwijać nasze zjawy. Ilość gotówki zależy od poziomu przerażenia osiągniętego w konkretnej misji oraz czasu na nią poświęconego – im szybciej, tym lepiej.

Jak wspominałem, *Ghost Master* jest strategią, a skoro strategia, to i muszą być zasoby. Poza Plazmozłotymi mamy tu jeszcze ekto plazmę. Jej ekonomia działa na zasadzie błędnego koła. Używamy ekto plazmy, żeby korzystać z umiejętności duchów i straszyć ludzi. Za straszenie otrzymujemy z kolei więcej ekto plazmy, żeby móc straszyć jeszcze bardziej. Trzeba jednocześnie pilnować, by pasek zużycia tego zasobu nie został przekroczony, gdyż zarówno korzystanie z lepszych zdolności, jak i sama obecność naszych duchów w świecie materialnym zużywają pewną jego część. Jeśli

przeciążymy zużycie ekto plazmy, rozlegnie się alarm, a my będziemy mieć krótką chwilę na opanowanie sytuacji, by nie musieć powtarzać całego poziomu (gra nie posiada systemu zapisu gry podczas nawiedzenia).

W tytułach misji, ich tematyce oraz nazwach poszczególnych NPC-ów jest pełno odniesień do wielu mniej i bardziej znanych horrorów. Zabawa płynąca ze straszenia głupich, naiwnych ludzików jest przednia i dopełnia ją zarówno świetna ścieżka muzyczna, jak i grafika, której stylistyka cieszy oko. A jeśli zdecydujecie się grać w pełnej polskiej lokalizacji (ze świetnym Adamem Baumanem w roli upiornego narratora), Wasze doświadczenie będzie kompletne. Choć obie gry możecie obecnie dorwać na Steamie i GOG-u za ok. 24 złote, polecam Wam sięgnąć po tę drugą, aby zagrać w całości po polsku. Bez względu jednak na wersję, którą wybierzeć, obie powinny działać na najnowszych systemach bez większych zarzutów. Miłego straszenia!

M. Matłok



ROŚLINNA BAZA DO ZJEDZENIA W WARSZAWIE?

Pewnie część z Was kojarzy projekt, w którym bierze udział osoba o nazwisku Paciurek i nie mówimy tu o tym niszowym kanale na YT. Mowa tu oczywiście o Roślinnej Bazie – projekcie Karoliny Paciurek i Mai Jaworowskiej. Zresztą z Karoliną przeprowadziliśmy wywiad kilka lat temu, znajdziecie go w 58 numerze [\[LINK\]](#).

Dziewczyny ostatnio wydały swoją pierwszą pełnoprawną książkę **Roślinna Baza. Tofu**, w której znajdziecie między innymi wegański bekon z Bezbeka – Bezbekon. W ramach promocji ich dzieła, w lokalach Vegan Ramen Shop (Warszawa), przez kilka dni można spróbować przystawek z książki dziewczyn. Delegacja naszej redakcji udała się na do jednego z lokali, by spróbować, co Karolina z Mają przygotowały dla gości VRS.

W karcie Roślinnej Bazy znalazły się 3 przystawki:

- Mitarashi dango,
- chrupkie Tofu na patyku,
- szaszłyki we wściekłym sosie gochujang.

Spróbowaliśmy wszystkich pozycji i naszym zdecydowanym faworytem jest chrupkie tofu na patyku podawane z sosem sriracha-mayo.

Menu jest dostępne tylko przez kilka dni, tak że radzimy się śpieszyć, by spróbować bazowych pyszności. Potem będziecie mogli już tylko kupić książkę dziewczyn w lokalach VRS.

Bezbecka delegacja: Gosia Mierzejewska, Kacper Wolszczak, Justyna Bzdoń



Fot. Gosia Mierzejewska



Fot. Karol Paciorek

HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 21.10–03.11

Baran (21.03–20.04)

W Halloween poczujesz zew przygody, który sprawi, że będziesz pierwszym, który rzuci się w wir zabawy i poszukiwań mrocznych tajemnic. Uważaj jednak na pochopne decyzje – nawet najodważniejsi bohaterowie mogą trafić na coś, co ich zaskoczy.

Byk (21.04–21.05)

W tym czasie będziesz szukać komfortu i przyjemności, co oznacza, że halloweenowe przyjęcia przy świecach i pysznych przekąskach będą w Twoim stylu. Nie zapomnij jednak, że ciemność może kryć więcej, niż jesteś w stanie dostrzec – może warto zajrzeć poza strefę komfortu?

Bliźnięta (22.05–22.06)

Halloween przyniesie Ci mnóstwo okazji do rozmów o zjawiskach nadprzyrodzonych i wymiany opowieści o duchach, co uwielbiasz. Zadbaj jednak, aby w tym morzu konwersacji nie zgubić z oczu, co jest rzeczywistością, a co iluzją.

Rak (23.06–22.07)

Tegoroczne Halloween wywoła w Tobie chęć schronienia się w domu wśród bliskich, gdzie poczujesz się najbezpieczniej w otoczeniu dyni i świec. Mimo to, miej na uwadze, że mroczne historie mogą mieć wpływ na Twoje sny – czy jesteś na to gotowy?

Lew (23.07–23.08)

Będziesz centrum każdej Halloweenowej imprezy, przyciągając uwagę swoją wyjątkową, dramatyczną stylizacją i niezrównaną energią. Pamiętaj jednak, że pod maską zawsze kryje się prawdziwa twarz – czy masz odwagę, by ją pokazać, gdy nadejdzie czas?

Panna (24.08–23.09)

W Halloween zdecydujesz się na doskonale zaplanowane i perfekcyjne przyjęcie, gdzie każdy szczegół będzie przemyślany, a dekoracje stworzą wyjątkowy nastrój. Nie zapomnij o spontaniczności – duchy uwielbiają nieprzewidywalność.

Waga (24.09–23.10)

Ta noc przyniesie Ci równowagę między pięknem a mrokiem, a Ty z przyjemnością zagłębisz się w subtelne, eleganckie przebrania, które zachwycą wszystkich. Ale czy na pewno zauważasz, co kryje się za idealnym uśmiechem maski?

Skorpion (24.10–22.11)

To Twój czas, Skorpionie, kiedy mroczna energia Halloween idealnie współgra z Twoją naturą i chęcią odkrywania ukrytych tajemnic. Zadbaj jednak o to, by nie zagłębiać się zbyt daleko w ciemność – niektóre sekrety mogą nie chcieć zostać odkryte.

Strzelec (23.11–21.12)

Halloween to dla Ciebie przede wszystkim okazja do dobrej zabawy, podróży do strasznych miejsc i wyzwań, które podnoszą poziom adrenaliny. Upewnij się jednak, że żadne z Twoich śmiałych działań nie wywoła skutków, które przetrwają dłużej niż ta upiorna noc.

Koziorożec (22.12–20.01)

Zdecydowanie bardziej wolisz tradycyjne halloweenowe rytuały, takie jak wycinanie dyni i oglądanie starych filmów grozy. Mimo to, może warto otworzyć się na nieoczekiwane – czasem najcichsze duchy przynoszą najgłębsze przesłania.

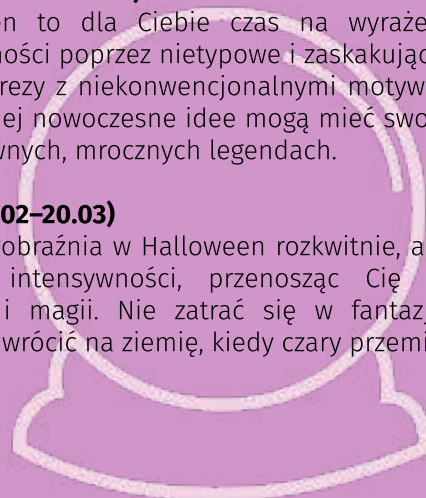
Wodnik (21.01–18.02)

Halloween to dla Ciebie czas na wyrażenie swojej oryginalności poprzez nietypowe i zaskakujące kostiumy oraz imprezy z niekonwencjonalnymi motywami. Nawet najbardziej nowoczesne idee mogą mieć swoje korzenie w pradawnych, mrocznych legendach.

Ryby (19.02–20.03)

Twoja wyobraźnia w Halloween rozkwitnie, a sny i wizje nabiorą intensywności, przenosząc Cię do świata duchów i magii. Nie zatrac się w fantazjach – czy potrafisz wrócić na ziemię, kiedy czary przeminą?

Chat GPT



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Tworzymy nieoficjalny kodeks grzybiarza
2. Jak wyglądałby nasz talk-show w TVN-ie?
3. Jak skutecznie omijać piosenki świąteczne do Wigilii?
4. Wszystkie zasady savoir vivre'u, o których nie miał_ś pojęcia
5. TOP 10 celebrytów z wyrokiem
6. Ustalamy miarę wyceny napiwku dla kelnerów
7. Zorganizuj święta na dwa miesiące przed grudniem [PORADNIK]
8. Jak bardzo nam ufacie? [SONDA]
9. Czy unboxingi nadal dobrze się oglądają?
10. Otwieramy paczkę z żartami! Zobacz, czego nie dostał LS!

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, Adus, Cynamonka, Gosia Mierzejewska

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

