

12-25 maja 2025 | NUMER 180

BEZBEK

bezcenna dawka dzieciństwa



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.

THE TRAITORS.
ŻDRAJCY 2 –
WRAŻENIA PO
STR. 6



Źródło: freepik.com (Iconjam)



Źródło: freepik.com (Iconjam)

FANTASTIC FOUR – DO
PIĘCIU RAZY SZTUKA?
STR. 8

SZTUCZNA
INTELIGENCJA. CO NA
TO PRAWO?
STR. 10



Źródło: freepik.com (Iconjam)

W TYM NUMERZE:

- 6** *THE TRAITORS. ZDRAJCY 2* – WRAŻENIA PO
- 8** *FANTASTIC FOUR* – DO PIĘCIU RAZY SZTUKA?
- 10** SZTUCZNA INTELIGENCJA. CO NA TO PRAWO?
- 12** *DARK FORCES* – SPOJRZENIE BEZ NOSTALGII
- 14** ZATRUTE SERCE
- 23** HOROSKOP
- 24** BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziłło

Drodzy Czytelnicy,

w pracy dużo piszę o dzieciach, zabawie i nauce przez zabawę. Im dłużej myślę o tym, tym bardziej mam wrażenie, że nie tylko młodzi ludzie powinni się więcej uśmiechać w murach szkolnych.

Nie chcę mówić, że szkoła zabija w nas radość i kreatywność, bo tak nie uważam. Sądzę natomiast, że dążąc do bycia dorosłym, zatracamy w sobie pewną spontaniczność. Poważnym ludziom przecież nie przystoi taniec w deszczu. Co z tego, że go to uszczęśliwia?

Mam wrażenie, że co czerwiec nachodzi mnie taka myśl, żeby zrobić coś na przekór dorosłemu w mojej głowie i pozwolić sobie na coś, o czym marzyłoby dziecko we mnie. Kupić tę jedną zabawkę w sklepie, której wcześniej nigdy nie miałam. Pójść pobujać się na huśtawce.

Nie żebym faktycznie kiedykolwiek w pełni stała się TĄ PANIĄ (i mam nadzieję, że się nigdy nią nie stanę), ale to może właśnie tak jest nie tylko ze mną. Wciąż jesteśmy małymi dziećmi, które tylko udają, że są dorosłe. Błądzimy w tabelkach i deadlinech, a tak naprawdę wolelibyśmy pobawić się w piaskownicy.

Pierwszy czerwca już niedługo, więc to może dobra okazja, by puścić kilka baniek mydlanych.

Tego Wam życzę, dzieciaczki
Ula

THE TRAITORS. ZDRAJCY 2 – WRAŻENIA PO

Tekst zawiera spoilery.

Pierwszy sezon tego reality show mi się podobał, choć pozostał we mnie niesmak co do finału. Drugi sezon przebił moje oczekiwania, jest o wiele lepszy – pod kątem produkcji, uczestników, prowadzącej oraz zadań.

Malwina Wędzikowska radzi sobie dużo lepiej. Jest bardziej autentyczna, mniej sztywna, dobrze balansuje między powagą a humorem. Choć moim zdaniem mogłaby być trochę bardziej ironiczna wobec uczestników. Dobrze, że jest mniej setek niż w pierwszym sezonie, a więcej ujęć rozmawiających uczestników. Dzięki temu możemy ich lepiej poznać i obserwować ich strategie, poznać sojusze oraz ich sposób myślenia.

Dobrze, że program idzie w stronę mroku. Wprost mówi się o mordowaniu uczestników, a zadania są nie tylko trudniejsze, lecz także mroczniejsze i niebezpieczniejsze. Są też bardziej angażujące i nieprzewidywalne, a czasem (niezamierzenie) zabawne, np. rzucanie kasztanami w witraże w zabytkowej kaplicy. Wymagają od uczestników nie tylko sprawności fizycznej, lecz także – a może nawet przede wszystkim – umiejętności współpracy, logicznego myślenia i dobrej pamięci.

Produkcja za bardzo pomagała uczestnikom – Zdrajcom (dwa razy dali komuś tarczę przy wszystkich lub przy części grupy, przez co Zdrajcy wiedzieli, kogo nie mordować) i Lojalnym (w siódmym odcinku prowadząca powiedziała o pocałunku śmierci, co w oczywisty sposób zwróciło uwagę na Zdrajcę i tego samego dnia nie odbyło się morderstwo, a Zdrajcy nie dostali nic w zamian). Produkcja powinna być bezstronna. W odcinku 10 ujawnili, że Żabka jest wrózką, co było oczywistym wskazaniem na jednego ze Zdrajców.

Uczestnicy zwracają uwagę na najdrobniejsze szczegóły – ktoś się poci albo układa ręce w dany sposób i to jest podejrzané. Z jednej strony jest to normalne – oni

wiedzą, że czasem nawet najmniejszy szczegół może kogoś zdradzić. Z drugiej strony zabawne jest to, jak łatwo wpaść w efekt potwierdzenia oraz inne błędy poznawcze. Nie zliczę, ile było osób, które mówiły, że osoba X na pewno jest Zdrajcą, a później okazywało się, że to była osoba Lojalna.

Feeria osobowości. Różny przekrój ludzi sprawia, że grę ogląda się lepiej, jest ciekawiej. Uczestników można by podzielić na kilka grup – niektórym zależało na pieniądzach, innym na zadaniach albo poznawaniu nowych ludzi czy dojściu do finału za wszelką cenę. Ci, co woleli bawić się i nie skupiać się na grze, nieumyślnie przeszkadzali Lojalnym, bo odwracali uwagę od Zdrajców i byli dla nich niezłymi, żywymi tarczami. Chociaż ci Lojalni, którzy byli zaangażowani, mogli się zgadać i ich na początku wyrzucić.

Nie podzielam zachwytów nad Dawidem. To, że poprawnie podejrzewał, kim są Zdrajcy, nie znaczy, że jest dobrym graczem. Dobry gracz umiałby przekonać Lojalnych, zbudować zaufanie itd. On przez większość programu nie miał solidnych argumentów, tylko kierował się intuicją. No i miał dużo szczęścia. Ale był też podatny na sugestie, często zmieniał zdanie, nie był konsekwentny. Na pewno grał lepiej niż Marcin czy Kasia Fit, ale nie powiedziałbym, że jest jednym z najlepszych graczy. Zwłaszcza że nie został wyeliminowany przez Zdrajców, tylko wyrzucony przy stole przez Lojalnych, co tym bardziej wypukla to, że dla Zdrajców nie był dużym zagrożeniem.

W gronie najlepszych uczestników są dla mnie: Gosia, Patrycja, Tomek, Grzegorz – świetnie sprawdzili się w roli Zdrajców, umiejętnie odwracali od siebie uwagę, budowali sojusze, przez większą część programu nie zwracali na siebie uwagi, umieli się bronić przy stole oraz dobrze manipulować i kłamać – oraz Jarek, który jest najlepszym Lojalnym. Myślał najlogiczniej, zwracał uwagę na szczegóły i dobrze łączył kropki. Jego jedyną wadą było to, że nie mówił o swoich prawdziwych typach przy stole, gdy miał tarczę.

Ciekawe jest to, jak szybko niektórzy nazywają innych przyjaciółmi. Wygląda to sztucznie. Wystarczy dzień czy dwa, żeby to słowo się pojawiło. A przecież przyjaźń oznacza głęboką relację, wymaga lat znajomości oraz przeżycia razem wielu chwil, również tych gorszych. Może wynika to z tego, że uczestnicy potrzebują mieć jakąś osobę, której będą ufać, żeby nie zwariować. No bo tkwienie w sytuacji, w której nikomu nie możesz zaufać, jest na pewno bardzo trudne.

Bardzo podobał mi się finał. Mimo że domyślałem się, kto wygra, i tak bawiłem się nieźle. Zadanie było ciekawe i trudne, bo wymagało dobrej pamięci oraz szybkiego działania. Bardzo duża wygrana. Poza tym sam stół był interesujący i emocjonujący, to, jak Zdrajcy grali i w jakiś sposób bawili się Lojalnymi. No i paradoksalnie okazało się, że Zdrajcy byli najlojalniejsi.

Format *The Traitors*. Arena miał potencjał, ale nie został dobrze poprowadzony. Uczestnicy mieli bardzo mało miejsca na to, żeby więcej się wypowiedzieć. Goście i prowadząca zwracali uwagę głównie na siebie. Przez to wydarzenia i konflikty, które pojawiały się w programie, omawiano bardzo powierzchownie. Szkoda.

Ten sezon sprawił, że moje oczekiwania co do trzeciego sezonu są ogromne. Mam nadzieję, że będzie więcej ciekawych zadań, różny przekrój ludzi oraz dużo intryg i zaskoczeń.

Sebastian Czapliński



FANTASTIC FOUR – DO PIĘCIU RAZY SZTUKA?

Już za dwa miesiące, 25 lipca, w kinach zadebiutuje pierwszy film o *Fantastycznej Czwórce* w ramach MCU. Biorąc pod uwagę wcześniejsze próby adaptacji przygód tej rodziniki, może to być najbliższa komiksom wersja.

O to jednak nie będzie trudno, bo poprzednie nie stawiały poprzeczki zbyt wysoko. Mimo że do tej pory dostaliśmy już cztery filmy o tych bohaterach, ani jeden nie jest uważany za szczególnie dobry. Dlaczego tak jest? Co poszło nie tak? Zapraszam na krótki przegląd filmów o ekipie z Baxter Building.

***The Fantastic Four (1994)* – reż. Oley Sassone**

Pierwszą ekranizację przygód F4 określić można filmem widmo – istnieje, choć tak naprawdę to nie. Został on stworzony przede wszystkim w celu przedłużenia praw licencyjnych do produkcji filmów z tymi bohaterami i nigdy nie miał trafić do kin. Widzicie, w latach 80. Marvel sprzedał prawa do ekranizacji *Fantastycznej Czwórki* niemieckiemu Constantin Film. Umowa zawierała klauzulę, że produkcja filmu musi rozpocząć się przed określonym terminem, inaczej prawa wrócą do Marvela. Ten termin wygasł 31 grudnia 1992 roku, więc trzeba było temu zaradzić. Z tego powodu zatrudniono Rogera Cormana, znanego z niskobudżetowych produkcji, aby stworzyć film, który spełni minimalne wymagania licencyjne. Film miał kosztować zaledwie 1–2 miliony dolarów, a zdjęcia trwały tylko 25 dni. Po ukończeniu produkcji Constantin Film sprzedał prawa do *Fantastycznej Czwórki* 20th Century Fox za około 1 milion dolarów, co pokryło koszty i przyniosło im zysk. Dziś ciężko dorwać ten film w dobrej jakości, ale już po tych istniejących widać jego niskie nakłady produkcyjne, przez co nie ogląda się go zbyt dobrze.

***Fantastic Four (2005)* – reż. Tim Story**

Na początku 2000 prawa do *Fantastycznej Czwórki* należały do 20th Century Fox (wówczas jeszcze nie

przejęte przez Disneya) w 1990 roku, ale niestety przez długi czas nie realizowało tego projektu z powodu wcześniejszych nieudanych prób (jak choćby ta z 1994 roku). Fox musiał więc przyspieszyć produkcję, aby nie stracić licencji, szczególnie że Marvel zaczynał odnosić sukcesy z innymi postaciami (np. X-Men i Spider-Man). Właśnie w ten sposób narodziła się *Fantastyczna Czwórka* Tima Story'ego – dziwny produkt swoich czasów, odklepany przede wszystkim po to, by móc zatrzymać te postacie dla siebie. Drużyna bohaterów w ogóle tu nie działa. Reed Richards jest żaden, Sue Storm robi za jego love interest oraz seks-lalkę (co znajduje wyraz w kilku rozbieranych scenach), Johnny jest wkurzającym narcyzem z ego sięgającym do kosmosu, zaś Ben Grimm ma równie interesujący, co nieco sztampowo zrealizowany wątek zaręczyn zerwanych przez jego wygląd po mutacji. Victor von Doom z kolei jest całkiem lubianą postacią, której, niestety, również dano do bólu oklepany wątek, w którym jego rada nadzorcza chce pozbawić go stanowiska w firmie oraz motyw błyskawicznej przemiany charakteru (bo przecież musi być złoczyńcą). Fabuła trzyma się tu na ślinie, sceny akcji są słabe, a efekty specjalne, lekko mówiąc, nie postarzały się najlepiej. Mimo kilku dobrych scen i drobnych motywów (przyznaję, kilka żartów Johnego nadal może bawić), film ten po latach nie broni się zbyt dobrze. Mimo złego przyjęcia przez widzów i krytyków, w swoim czasie produkcja ta zarobiła dla studia niemałe pieniądze – całe \$333,5 mln przy budżecie trzykrotnie niższym.

***Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (2007)* – reż. Tim Story**

Kasowy sukces pierwszego filmu nie pozostawił wątpliwości: trzeba zrobić sequel. W tym przypadku nie chodziło już tylko o zachowanie praw do marki (w końcu od części pierwszej minęły tylko dwa lata), ale o autentyczną chęć stworzenia kolejnego filmu, który znów się opłacił – przy \$130 mln budżetu, box office sięgnął lekko powyżej \$300 mln. Widownia i na tym filmie nie pozostawiła suchej nitki, jednak nie można

mu odmówić, że jest on znacznie lepszy od swojego poprzednika, a moim skromnym zdaniem, rozwiązuje wiele problemów jedynki i wciąż ogląda się go naprawdę niechętnie. O postaciach trudno cokolwiek więcej powiedzieć. Reed i Sue mają klasyczny, nieco nudny, wątek z odkładaniem wesela, Ben stał się pozytywnym, rubasznym typem sympatycznego wujka, za to Johnny nie tylko już nie irytuje, ale przechodzi nawet pewną drogę. Tytułowy Silver Surfer wciąż świetnie wygląda, tak w bezruchu, jak i w scenach akcji, które trzymają jakościowy poziom, ale jako postać już niestety się nie sprawdza, zwłaszcza od pewnego momentu przed trzecim aktem, gdy odbierana jest mu sprawczość. Jest tu także Doktor Doom, ale mam wrażenie, że został wprowadzony trochę na doczepkę, żeby dodać jeszcze jedno krótkie zagrożenie. W ogólnym rozrachunku, nie dostaliśmy może arcydzieła, ale, w mojej opinii, ten film daje dobrą rozrywkę i naprawdę warto go nadrobić nawet bez znajomości poprzedniczki.

***Fantastic Four* (2015) – reż. Josh Trank**

Pamiętacie, co pisałem we fragmencie o licencji i filmie z 2005 roku? *F4ntastic* od Josha Tranka było właśnie czymś takim – kolejną produkcją, mającą zapewnić dalszą licencję, ale tym razem z pewnym twistem. Josh Trank uznał, że zrobi z tego nieco mroczniejszą, horrorową historię. I chociaż pomysł na papierze prezentował się ciekawie, o tyle wykonanie zawiodło na całej linii, nie wspominając o studiu, które wciągnęło mu się w robotę. Przez pół filmu dostajemy schematyczne, nudne, rozwleczone sci-fi o młodych dorosłych zaangażowanych w naukowy projekt pewnej korporacji. Scenariusz zmierza donikąd, wszystkie sceny nakręcone są paskudnym filtrem z wyblakłymi kolorami, którego nie powstydzili się Zack Snyder.

Postacie są płaskie i nieciekawe, nie mają ze sobą żadnej chemii, a przez niemal cały film brakuje im nawet jednej dobrej sceny akcji, która by ich zdefiniowała jako drużynę. Przez większość czasu tempo wlecze się jak papier toaletowy, żeby pod koniec nagle przywrócić Doktora Dooma w ramach zagrożenia, byle można jakoś to wszystko zamknąć. Produkcja tego filmu kosztowała \$120 mln, a z kin zdołał przynieść jedynie \$167 mln. Po tak sromotnej porażce Fox nie rozpoczął prac nad kolejnym filmem w wymaganym terminie (prawdopodobnie do 2019 roku), co zbiegło się z przejściem studia przez Disneya w marcu 2019 roku. Od tego czasu prawa do *Fantastycznej Czwórki* ponownie znajdują się w rękach Marvel Studios, które w tym roku podejmuje własną próbę zmierzenia się z adaptacją komiksów o tej drużynie.

Jak zapowiada się *The Fantastic Four: First Steps*?

Jak wiemy z wcześniejszych ogłoszeń (oraz jednej ze scen po napisach *Thunderbolts**), nowa *Fantastyczna Czwórka* będzie pochodzić z innego wymiaru. Fabuła może nieco przypominać tę z 2007 roku, ale grafiki koncepcyjne oraz trailery przygotowują nas do pojawienia się dzieci, a przynajmniej jednego z nich. Jeśli Marvel poszedłby w tę stronę, wątek powstrzymania Galaktusa mógłby być jednym z najbardziej interesujących. Franklin, pierwotny syn Reeda i Sue, w komiksach jest mutantem na poziomie Omega, co czyni go jednym z najpotężniejszych bohaterów w uniwersum. Może on manipulować rzeczywistością, ma zdolności telepatyczne i telekinetyczne, przekształca materię, kontroluje energię, a do tego czasem przewiduje przyszłość. Podobny motyw był już wcześniej w komiksach *\$Fantastic Four #243–244\$* z roku 1982. Zmiany czekają także wątek Surfera – tym razem nie będzie to Norrin Radd, a jego partnerka, Shalla-Bal, która również była heroldką Galaktusa w alternatywnym świecie (Earth-9997 – Earth-X).

Za reżyserię odpowiada Matt Shakman, dla którego będzie to filmowy debiut. W jego dorobku jest praca nad kilkoma odcinkami wielu seriali, w tym całego sezonu *\$WandaVision\$*. Scenariusz z kolei powierzono Peterowi Cameronowi, mającemu swój wkład w *Werewolf by Night*, *Moon Knighta*, *WandaVision*, a także *Carnival Row*. Obaj panowie, mimo że dopiero wkraczają w produkcję filmów kinowych, równocześnie są już zaznajomieni z uniwersum Marvela. Obsada również nie powinna być zawodem. W rolach głównych zobaczymy Pedro Pascala (Reed Richards), Vanessę Kirby (Sue Storm), Josepha Quinna (Johnny Storm), Ebona Mossa-Bochracha (Ben Grimm) oraz Ralpha Inesona i Julię Garner w roli Galaktusa i jego Srebrnej Surferki. Stylistyka jest jasna, retro futurystyczna, kolory są miłe dla oka i dają nadzieję, że film w wielu scenach może naprawdę dobrze wyglądać. Dyskusję wzbudzać za to może kilka efektów specjalnych, na czele z dziwnym, zbyt realistycznym projektem Surferki oraz Galaktusem, który może osiągać rozmiary Godzilli (czyli o wiele mniejsze niż kosmiczna chmura z *Rise of Silver Surfer*). Brakuje tu jakiegś jednej, mocnej i pamiętnej sceny albo hasła, które zostałoby w pamięci na dłużej, ale całość wygląda bardzo obiecująco. Czy tak faktycznie będzie, przekonamy się już w te wakacje!

M. Matłok

SZTUCZNA INTELIGENCJA. CO NA TO PRAWO?

Minęło już trochę czasu od mojego ostatniego artykułu poświęconego sztucznej inteligencji. Świat się zmienił, zmieniło się nasze podejście AI i, jak to zazwyczaj wraz z rozwojem, powstało kilka kontrowersji. Poniżej poruszę część z nich.

Ale od początku dla tych, co nie czytali mojego ostatniego artykułu. Czym właściwie jest sztuczna inteligencja? Sztuczna inteligencja, czyli AI (od ang. *Artificial Intelligence*), to bardzo zaawansowany program komputerowy, który potrafi „uczyć się” i analizować ogromne ilości informacji. Dzięki temu może odpowiadać na pytania, rozpoznawać obrazy, mówić ludzkim językiem, tworzyć teksty, muzykę, grafiki, a nawet przewidywać pewne zachowania. AI nie myśli jak człowiek, ale potrafi robić rzeczy, które do tej pory wymagały ludzkiej inteligencji. To trochę jak bardzo sprytny pomocnik, asystent – dostępny 24 godziny na dobę.

Czy AI jest z nami dopiero od niedawna? Otóż nie. Jest z nami już długo, ale dopiero w ostatnich latach stało się o niej głośno za sprawą wypuszczenie wersji ogólnodostępnych dla społeczeństwa. Choć wiele osób może tego nie zauważać, AI już teraz działa wokół nas. Gdy korzystasz z mapy w telefonie i omija korki – to AI przewiduje natężenie ruchu. Gdy Spotify proponuje nową muzykę, którą możesz polubić – to AI analizuje, czego słuchasz. W bankach AI wykrywa próby oszustwa, rozpoznaje ryzyko kredytowe. W sklepach internetowych podpowiada produkty, które mogą Cię zainteresować. Aparaty w telefonach poprawiają jakość zdjęć dzięki AI. Nawet w służbie zdrowia – AI pomaga lekarzom analizować wyniki badań czy przewidywać ryzyko chorób. Wiele chatów/połączeń z konsultantami opiera się m.in. o sztuczną inteligencję. Coraz częściej asystenty AI są instalowane w aplikacjach zamiast dobrze znanego nam FAQ. Na przykład z końcem roku 2025 w aplikacji mObywatel ma się pojawić asystent AI, który odpowie nam na pytania, które chciałoby się czasem zadać paniom w urzędach, ale nie trzeba będzie się fatygować. :)

AI to świetne narzędzie we wspieraniu kreatywności. Sztuczna inteligencja staje się coraz bardziej pomocna w pracy i edukacji. Dziennikarze korzystają z AI do szybkiego tworzenia nagłówków i podsumowań. Uczniowie i studenci pytają AI o trudne zagadnienia albo proszą o pomoc w napisaniu eseju. Nauczyciele generują quizy, przedsiębiorcy tworzą opisy produktów, projektanci generują wstępne pomysły graficzne. AI nie robi wszystkiego za nas, ale daje gotowy „szkic”, który można później poprawić lub rozwinąć. Dzięki temu wiele zadań staje się prostszych i szybszych.

Wbrew obawom, AI nie zabija kreatywności – ona ją wspiera. Wielu artystów, pisarzy, projektantów czy muzyków korzysta z AI jako inspiracji. Można zapytać AI o pomysł na fabułę książki, szkic scenariusza, motyw graficzny albo nawet tytuł do nowego projektu. AI daje propozycje, ale ostateczna decyzja należy do człowieka. To jak rozmowa z kimś, kto ma zawsze pełną głowę pomysłów – ale to Ty wybierasz, co Ci pasuje. Dla wielu twórców AI to sposób na przełamanie blokady twórczej albo punkt wyjścia do dalszej pracy.

No dobrze, a jak rozmawiać z AI, by dobrze pomagała? Polega to na wpisywaniu tzw. promptów, czyli poleceń lub pytań. Nie musisz znać technicznego języka – wystarczy, że napiszesz jasno, czego chcesz. Im więcej szczegółów podasz, tym lepszy będzie wynik. Przykład: zamiast pisać „napisz post na Facebooka”, lepiej napisać: „napisz krótki, wesoły post na Facebooka o promocji na lody w nowej lodziarni, skierowany do rodzin z dziećmi”. Można też pisać: „napisz list motywacyjny do pracy jako grafik, z doświadczeniem w social media”. AI zrozumie kontekst i poda gotowy szkic, który można poprawić.

No dobrze, a co z prawami autorskimi? Przecież jest tyle legend krążących w sieci, o tym, że AI „kradnie” styl. W ostatnim czasie wiele osób zwraca uwagę, że AI potrafi generować obrazy w stylu znanym z filmów Studia Ghibli. Padają pytania, czy AI kradnie styl i czy to legalne.. Otóż z prawnego punktu widzenia styl graficzny

– czyli sposób, w jaki coś jest rysowane – nie podlega ochronie prawem autorskim. Prawo chroni konkretne dzieła (np. konkretny rysunek, postać, scenę), ale nie sam styl rysowania. Dlatego AI może nauczyć się na podstawie ogólnych cech tego stylu (np. pastelowe kolory, duże oczy, baśniowa atmosfera), ale nie może legalnie kopiować gotowych postaci czy całych scen.

To trochę tak, jakby ktoś nauczył się malować jak Monet albo pisać w stylu Sienkiewicza – inspiracja stylem jest dozwolona, ale kopiowanie konkretnych dzieł już nie. Sztuczna inteligencja nie „przechowuje” obrazów jak aparat, tylko „uczy się” z bardzo dużej ilości danych, tak jak człowiek – patrzy, analizuje i potem tworzy coś nowego. Oczywiście, ważne jest, by korzystać z AI etycznie – nie przypisywać sobie autorstwa cudzego stylu i nie używać AI do wprowadzania ludzi w błąd (np. sugerując, że wygenerowany obraz to prawdziwe dzieło Studia Ghibli).

Kolejnym zarzutem jest brak przepisów regulujących pracę AI. Jeśli chodzi o prawa autorskie związane z samą twórczością, to są one od dawna uregulowane i dane przedstawia tabela. Dodatkowo w Unii Europejskiej korzystanie ze sztucznej inteligencji regulowane jest przez kilka kluczowych dokumentów, z których najważniejsze to:

- AI Act, Akt o sztucznej inteligencji (*Artificial Intelligence Act*), przyjęte przez Unię Europejską w 2024 roku (wchodzi w życie stopniowo od 2025–2026), klasyfikuje systemy AI według poziomu ryzyka oraz stawia wymagania względem producentów tych systemów oraz wymaga od użytkowników obowiązkowego etycznego i bezpiecznego korzystania z AI, zgodnie z przeznaczeniem narzędzi (np. nie można generować grafik na czyjąś szkodę),
- Dyrektywa DSM 2019/790 (*Digital Single Market*), reguluje m.in. eksplorację tekstów i danych (text and data mining, TDM) – czyli wykorzystywanie istniejących danych (np. książek, obrazów, artykułów) do trenowania AI.
- RODO (GDPR) – reguluje ochronę danych osobowych używanych przez AI,
- Karta Praw Podstawowych UE – zapewnia ochronę praw człowieka, prywatności, wolności wypowiedzi, co ma znaczenie np. przy generowaniu treści przez AI.

W skrócie w UE możesz korzystać z AI, jeśli działa zgodnie z przeznaczeniem narzędzia, AI musi być przejrzyste (np. chatbot powinien informować, że nie jest człowiekiem), jeśli trenujesz własną AI – musisz zadbać o legalność danych i przestrzegać zasad, jakimi

musi się kierować twoje AI, generując odpowiedź, a jako twórca – masz prawo zastrzec swoje dzieła przed wykorzystaniem przez AI. I tutaj są specjalne metody zastrzeżenia swoich dzieł, tak by AI nie inspirowała się naszym stylem. A jak to zrobić? To temat na osobny artykuł, ale powiem, że można to zobrazować jako dodawanie szumów do naszej treści, tak by AI odrzucała twór jako nie nadający się na wzór.

Tutaj należy podkreślić, że te przepisy obowiązują w Unii Europejskiej, dlatego zanim przekażesz swoje dane wrażliwe gdziekolwiek w rozmowie z asystentem AI, zwróć uwagę, kto jest jego twórcą (jakie państwo) i jakimi regulacjami się kierował. Uchroni cię to przed ew. niebezpiecznym wykorzystaniem twoich danych, których byś nie chciał(a).

Podsumowując, czy warto zacząć korzystać z AI? Zdecydowanie tak – i nie trzeba być programistą ani ekspertem. AI to narzędzie, które każdy może wykorzystać na własny sposób: do nauki, pracy, rozwijania pasji, a nawet dla zabawy. Możesz poprosić ją o przepis kulinarny, pomoc w napisaniu życzeń urodzinowych, zaplanowanie wakacji czy przygotowanie prezentacji do szkoły. Wystarczy tylko spróbować, bo korzystanie z AI nie wymaga specjalnych umiejętności – tylko ciekawości i chęci. Z czasem sam zauważysz, w czym może Ci pomóc i jak ją wykorzystać w swoim codziennym życiu. A jeśli ktoś użyje argumentu, że AI kradnie twórczość, to już wiesz co powiedzieć ;)

PATINKA

(wraz z pomocą agenta AI)

AI a prawa autorskie – co warto wiedzieć?

Temat	Co mówi prawo?	Podstawa prawna
Kto może być twórcą?	Tylko człowiek. AI nie może być autorem w świetle prawa.	Ustawa o prawie autorskim, art. 8 ust. 1 (Polska); WIPO; US Copyright Office
Czy AI może posiadać prawa autorskie?	Nie. Utwory stworzone wyłącznie przez AI nie podlegają ochronie prawnoautorskiej.	Stanowiska UE, USA, WIPO
Czy styl (np. graficzny) podlega ochronie?	Nie. Styl (np. „w stylu Ghibli”) nie jest chroniony – tylko konkretne dzieła (np. postać, obraz, scena).	Brak ochrony dla stylu jako takiego w prawie autorskim
Czy człowiek może chronić grafikę z AI?	Tylko wtedy, gdy wnioś istotny wkład twórczy (np. edycja, kompozycja, pomysł).	Interpretacja „twórczości o indywidualnym charakterze” – art. 1 ust. 1 ustawy
Czy AI może się „uczyć” na cudzych dziełach?	Tak, ale tylko jeśli dane są legalnie dostępne, a twórca nie zastrzegł użycia (tzw. <i>opt-out</i>).	Dyrektywa UE 2019/790 (DSM), art. 4 i 4(3)
Czy korzystanie z AI do generowania treści jest legalne?	Tak, ale trzeba uważać, by nie kopiować chronionych elementów (np. postaci z filmów).	Obowiązujące przepisy + dobre praktyki etyczne

***DARK FORCES* – SPOJRZENIE BEZ NOSTALGII**

Remasterowanie starych gier ma sens. Granie w nie dziś po raz pierwszy już niekoniecznie.

Są takie programy, które swego czasu wniosły świeżego do branży, wyznaczyły nowe standardy i pokazały, że można zaoferować znacznie ciekawszy gameplay, bazując na tej samej formule, co konkurencja. W tym kontekście często mówi się o *Wolfensteinie 3D* oraz *Doomie*, ale obie te gry łączy pewna sztywność – poziomy są płaskie, nie da się patrzeć w górę, każda plansza polega na tym samym (czytaj: znajdź przejście do następnego levela i zlikwiduj jak najwięcej przeciwników) i nie ma przerywników filmowych, bo grze brakuje większej fabuły. *Dark Forces* poprawiło każdą z tych rzeczy: pozwalało zwiedzać duże, wielokondygnacyjne poziomy, dodało różnorodne cele dla powiązanych ze sobą misji, a w dodatku strzelało się do szurmowców w czasach starej trylogii SW. Tak, wtedy to robiło wrażenie. Od tego czasu jednak minęło 30 lat.

Na początku maja obchodziliśmy Dzień Gwiazdnych Wojen (*May The Fourth be with you!*). Jako że dzień święty trzeba święcić, sięgnąłem po zremasterowaną wersję *Mrocznych Sił*. Bardzo korciło mnie, by spróbować, nigdy wcześniej w to nie grałem. Słyszałem też, że remaster nie zmienił niczego z rozgrywki, która mogła być mi znana, bo na tym samym silniku powstało później lubiane przeze mnie *Outlaws*.

Moje odczucia się potwierdziły. Pierwsze minuty spędzone na stacji kosmicznej, z której główny bohater, Kyle Katarn, musiał ukraść plany Gwiazdy Śmierci, okazały się nader przyjemne. Eksplorowanie dużego poziomu, zbieranie apteczek i amunicji, szukanie kluczy i przełączników, słowem: oldschool pełną gębą. Im dłużej jednak grałem, tym coraz bardziej przypominałem sobie swoje pierwsze podejście do *Outlaws*, które zawierało w sobie wszystkie bolączki związane ze starymi strzelankami. I tak jak w westernie od LucasArts były one za pierwszym razem frustrujące, tak w *Dark Forces* dają się one we znaki jeszcze

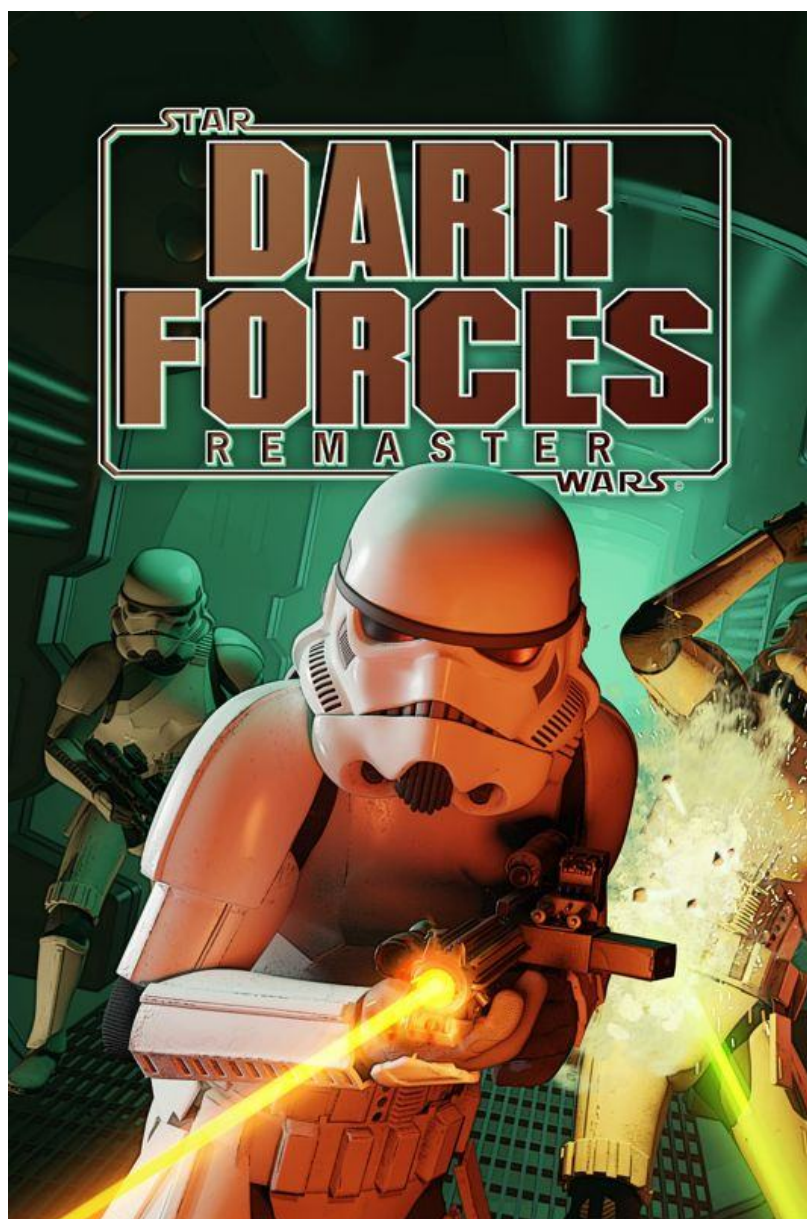
mocniej. Myszkowanie po poziomach było angażujące do momentu, w którym zaczynałem się gubić, błędząc jak dziecko we mgle, głowiąc się nad tym, co zrobić dalej, żeby w ostateczności obejrzeć gameplay na YouTube. Trzeba przyznać otwarcie, że projekt poziomów nie zestarzał się dobrze pod względem intuicyjności i prowadzenia gracza przez poszczególne plansze. Za przykład niech posłuży koszmarny etap trzeci, osadzony w ściekach. Nie pomagają również frustrujące zagadki, polegające m. in. na wciskaniu przełączników w odpowiedniej kolejności, aby odblokować dane przejście oraz miny, często perfidnie rozłożone w wielu pomieszczeniach między apteczkami. Konieczność poszukiwania kluczy i kodów, by odblokować niektóre drzwi, da się za to jeszcze jakoś przeboleć.

Naparzanie do szurmowców oraz imperialnych oficerów jest satysfakcjonujące, chociaż możemy zapomnieć o taktycznym strzelaniu zza osłon albo przycelowaniu. To gra starej daty, więc np. w starciach z mocniejszymi przeciwnikami będziemy po prostu *streifować*, czyli poruszać się z boku na bok, próbując ustrzelić gagatka, jednocześnie unikając jego pocisków. Jest tu też kilka walk z bossami, jednak każda z nich polega dokładnie na tym samym.

Przy tej okazji warto wspomnieć, że nie ma tu systemu zapisywania gry w trakcie rozgrywki. Jeśli nasze HP spadnie do zera, tracimy jedno życie i wracamy do zabawy w pomieszczeniu obok, zachowując dotychczasowy stan poziomu. Gdy wyczerpie się pula szans, trzeba powtarzać cały level od początku. Szczególnie irytujące jest to w kilku momentach gry, gdy trzeba przeskoczyć z platformy A na platformę B, a pod nami jest zabójcza przepaść. Na szczęście, twórcy umieścili w każdej planszy po dwa-trzy dodatkowe życia do znalezienia oraz wybór poziomu trudności. Dodatkowo remaster oferuje również system kodów, dostępnych do aktywacji w każdej chwili po ich jednokrotnym wprowadzeniu.

Czy jest to pozycja obowiązkowa dla fanów Gwiezdných Wojen? I tak, i nie. Jeśli grałś w to za dzieciaka, czujesz do tej gry nostalgię i nie przeszkadza ci archaiczna rozgrywka, remaster będzie dobrym powrotem do przeszłości, bo oferuje jedynie lepszą grafikę, świetnie przerobione cutscecki oraz kompatybilność z nowymi systemami. Jeśli jednak nie masz doświadczenia ze starymi FPS-ami lub uważasz je za przestarzałe, zdecydowanie nie jest to gra dla ciebie. Nawet ja, choć bawiłem się nienajgorzej, wciąż twierdzę, że jest to jedna z tych gier, które zasługują na pełny remake, a nie tylko estetyczny remaster wyceniany na Steamie i GOG-u na prawie 140 zł.

M. Matłok



ZATRUTE SERCE

Akt III — Twierdza Cieni

12. Kraina Świtu i Zgliszczy

Kiedy przekroczyli bramę, świat wokół nich zmienił się nieodwracalnie. Gęsty, ciemny las został za nimi, a przed nimi rozciągała się martwa kraina. Niegdyś pełna życia, teraz była tylko wspomnieniem — spaloną równiną, gdzie popiół unosił się w powietrzu niczym duchy przeszłości. Słońce, choć obecne na niebie, wydawało się przygaszone, jakby i ono żałowało tej ziemi.

Ziemia pod stopami kruszyła się przy każdym kroku, a dawne ruiny wież i świątyń ledwo majaczyły w tle niczym kości pradawnego kolosa. W oddali wznosiły się mury Twierdzy Cieni, choć zamglone, wydawały się niemal nierzeczywiste — jak sen, który czeka, by stać się koszmarem.

Agata szła pierwsza, uważnie wypatrując znaków. Ashen cicho skradał się u jej boku, a Nox unosił łeb, węsząc powietrze pełne żaru i czegoś jeszcze — zapomnianej magii.

– To nie miejsce, to blizna – wyszeptał Przemysław, przerywając ciszę. – Ale każda blizna to dowód, że ktoś walczył – odpowiedziała Agata, choć sama nie była pewna, czy mówi prawdę. W głębi duszy czuła, jak coś w niej drży. Niepokój podążał za nimi jak cień, niemal namacalny.

Po przejściu kilku kilometrów natrafili na wypalone drzewo, w którego pniu wyrżnięto symbol — spiralę otoczoną kolcami. Przemysław zatrzymał się nagle.

– To znak Strażników Cienia – powiedział. – Jesteśmy blisko. Ale to również ostrzeżenie.

13. Strażnik Progu

Ziemia pod ich stopami stwardniała, kamienie z poczerniałego bazaltu układały się w zapomniany trakt, prowadzący ku monumentalnej bramie Twierdzy. Nad nią wznosiły się rzeźbione posągi dawnych królów i bogów — ich twarze wyżarte czasem, lecz wciąż czuwające. Świt był tu tylko wspomnieniem; wszystko spowijał cień, zbyt gęsty, by był naturalny.

Nox zawarczał ostrzegawczo. Ashen zasyczał, prostując skrzydła. Z mgły, która sączyła się przez spękane łuki bramy, wyłoniła się sylwetka. Z początku wydawała się jedynie cieniem... ale potem cień ożył.

Strażnik Progu.

Był wysoki, nieludzko smukły, jakby uformowany z dymu i kości. Jego twarz była maską — dosłownie — pozbawiona rysów, pokryta pradawnymi runami. Z jego ramion wyrastały poszarpane skrzydła, a dłonie przypominały szpony wykute z czarnego żelaza.

– Nie cofaj się – szepnęła Agata, czując, jak serce bije jej jak młotem. Przemysław skinął głową, choć jego dłoń drżała na rękojeści miecza.



Strażnik nie przemówił. W jego obecności czas zdawał się zwalniać. Mgła wokół zakotłowała się, jakby świat sam wstrzymał oddech.

Nox pierwszy rzucił się do ataku — jego czarne łuski rozbłyły, a ogień buchnął z gardzieli. Strażnik uniósł dłoń i zwinął płomień w kulę ciemności, którą cisnął z powrotem w stronę smoka. Nox został odrzucony.

Agata uniosła miecz. W jego ostrzu zatańczyły błyski mocy, których się nie spodziewała. Jakby artefakt odpowiadał na obecność tej istoty.

– To nie tylko walka – powiedział Przemysław. – On sprawdza, czy jesteśmy godni.

Ashen podleciał nad Strażnika, rzucając cień oświetlony błękitnym ogniem. Wtedy Agata wyczuła impuls — nie siłę, lecz intencję. Strażnik nie był zwykłym obrońcą. Był echem samej Twierdzy Cieni.

– Przemysławie. Skup się nie tylko na sile. Pokaż mu, że rozumiesz ból tego miejsca.

Przemysław opuścił broń. Podszedł powoli do Strażnika. Każdy krok był jak walka z wiatrem. Ale nie zawahał się. Zatrzymał się przed nim i dotknął jego piersi.

– Straciłeś wszystko. Tak jak ja.

Strażnik zadrżał. Jego maska pękła — runy rozbłyły jak zorza. W jednej chwili wszystko eksplodowało światłem. Gdy otworzyli oczy, istoty już nie było.

Brama do Twierdzy Cieni stała otworem.

– Jesteśmy bliżej odpowiedzi – szepnęła Agata. – Ale też bliżej końca.

Za bramą czekała Twierdza. I Serce.

I to, co je zatruwało.

14. Głos Kamieni

Kamienna brama Twierdzy Cieni zaskrzypiała, ustępując pod naciskiem powietrza, które zdawało się oddychać własnym życiem. Gdy Agata, Przemysław, Nox i Ashen przekroczyli próg, światło Krainy Świtu zgąsło za nimi jak zdmuchnięty płomień świecy. Wewnątrz panował półmrok — ledwie widoczny blask emanujący z run wyrytych w murach.

– Jesteśmy w środku — szepnęła Agata, czując ciężar magii, który spoczywał na ramionach jak niewidzialna zbroja.

Twierdza Cieni była ogromna, złożona z zapomnianych sal, pustych korytarzy i dziedzińców porośniętych bluszczem. Choć zdawała się opuszczona, z każdego zakamarka biła obecność czegoś czujnego, śledzącego. Kroki niosły się echem, a dźwięk odbijał się w sposób nienaturalny — jakby kamienie słuchały.

– Ten dźwięk... — zauważył Przemysław, zatrzymując się przy jednej ze ścian. — To echo nie wraca tak samo. Kamienie tu... odpowiadają.

Agata przyłożyła dłoń do ściany. Runy zapłonęły słabym światłem. Obrazy przeszłości

zamigotały przed jej oczami – wojna, upadek, klątwa. Serce Lasu, zamknięte gdzieś w głębi twierdzy, tętniło chaotyczną energią, jakby krzyczało przez wieki.

Nagle Nox uniósł głowę, a Ashen zaszumiał skrzydłami. Z ciemności wyłoniła się postać – zakapturzona, bez twarzy, ale z aurą znajomej mocy.

– Przyszliście za późno – przemówił głos, który nie rozchodził się w powietrzu, lecz w głowach. – Serce zostało zatrute. To, co miało chronić, teraz niszczy.

– Możemy je naprawić – odpowiedziała Agata z determinacją. – Ale musimy wiedzieć, co je zatruto.

Postać uniosła rękę. Obrazy – tym razem wyraźniejsze – pojawiły się wokół nich: rytuał, zdrada, Przemysław unoszony przez magiczną falę, Agata padająca na ziemię, otoczona przez światło i cień. Czas się zapętlił.

– To wy byliście początkiem. I tylko wy możecie być końcem.

Zanim mogli zareagować, zjawą zniknęła, a podłoga pod ich stopami zadrżała. Mechanizm starożytnego przejścia zaczął się poruszać, prowadząc ich głębiej – w stronę komnaty, w której miało bić Serce Lasu.

– Musimy być gotowi – powiedział Przemysław, sięgając po miecz. – To nie będzie tylko walka z potworem. To będzie walka z tym, czym sami się staliśmy.

Agata skinęła głową, a smoki zaryczały cicho, gotowe. Drzwi otworzyły się z jękiem, odsłaniając ciemność, w której biło światło – zbyt potężne, zbyt niestabilne.

Wkraczali do ostatniej fazy podróży. Ku prawdzie, która mogła ich ocalić... albo zniszczyć.

15. Serce i Rdzeń

Wnętrze Twierdzy Cieni przypominało labirynt. Zamiast klasycznych korytarzy, ściany zdawały się poruszać z każdym mrugnięciem oka. Kamienie szeptały, a cienie nie należały do żadnych znanych kształtów. Agata czuła, jak każdy krok zbliża ich nie tylko do celu, ale i do granic ich sił.

Nox prowadził ich pewnie, wyczuwając niewidzialne szlaki, jakby sam labirynt przemawiał do niego z innego wymiaru. Ashen leciał wysoko pod sklepieniem, gotów do ataku.

Przemysław zatrzymał się nagle przy jednej ze ścian. Jego palce przesunęły się po runach, które zaczęły jarzyć się chłodnym, niebieskim światłem.

– To jest to. Serce lasu... musi znajdować się tu. Pod nami.

Podłoga zadrżała, a płyty kamienne zaczęły się odsuwać, odsłaniając spiralne schody prowadzące w dół. Z głębi wydobył się dźwięk przypominający bicie serca, zgrzyt metalu i śpiew tysięcy głosów.

Zeszli powoli. Kamienne ściany pulsowały energią, a Agata czuła, jak smoki reagują nerwowo. Nox warknął, zbliżając się do niej.



Na dole czekało ogromne pomieszczenie. W jego centrum znajdowało się "Serce" — krystaliczna struktura spowita płataniną czarnych, wijących się korzeni. Zanieczyszczenie pulsowało w nich, niczym trucizna rozchodząca się po żyłach.

– To nie magia... to choroba – powiedział Przemysław.

Z cienia wyłoniła się postać. Kobieta o oczach czarnych jak otchłań, w długim, postrzępionym płaszczu. Była zarazem piękna i przerażająca. To ona była przyczyną skażenia.

– Serce to tylko naczynie. Prawdziwa trucizna tkwi w was — w ludziach. Wasze pragnienia, gniew, pycha. Ja tylko je karmię.



Agata spojrzała na Przemysława. Ten skinął głową. Byli gotowi.

Rozpoczęła się walka o ostatni bastion natury. O prawdę, która może zniszczyć lub ocalić cały świat.

16. Pęknięcie

Kobieta w postrzępionym płaszczu nie czekała. Jej dłoń uniosła się ku Sercu, a plątanina czarnych korzeni rozbłysła czerwienią. Z wnętrza struktury wystrzeliła fala energii, która rozdarła przestrzeń niczym ostrze. Przemysław zasłonił Agatę, ale i tak zostali rzucony o ścianę z siłą, która rozbiła mu łuk brwiowy.

Krew popłynęła po jego twarzy.

– Ona czerpie moc bezpośrednio z tego miejsca! – wychrypiał, podnosząc się chwiejnym ruchem.

Agata poczuła, jak jej ciało drży — nie ze strachu, ale z przeciążenia. Serce Twierdzy emanowało magią tak silną, że każdy krok przypominał walkę z niewidzialnym przeciwnikiem.

Kobieta znów uniosła ręce. Tym razem z korzeni wyłoniły się cienie — humanoidalne, skręcone istoty o oczach jak rozpalone węgle. Rzuciły się w ich stronę z nie ludzkimi krzykami.

Ashen zanurkował z góry, jego pazury przecięły jednego z potworów na pół, ale drugi doskoczył do Agaty. Zrobiła unik rzucając się w bok, czując, jak szpony rozcinają jej ramię. Upadła, krew wsiąkła w posadzkę, ale poderwała się i cisnęła zaklęcie, które rozdarło cień na kawałki.

Nox wpadł w tłum cieni, jak furia, kłając i rozszarpując. Jeden z potworów zdążył jednak wbić pazury w jego bok. Smok zawył, a z jego pyska poszła fala błękitnego ognia, która spopieliliła napastnika i pół pomieszczenia.

– Przemysławie! – zawołała Agata, ale nie zobaczyła go. Tylko miecz, leżący samotnie wśród pokonanych istot.

Z cienia wyłoniła się kobieta. Jej twarz zmieniała się z każdym krokiem — raz młoda i piękna, raz wyschnięta i pełna ran. W ręku miała sztylet utkany z korzeni i czystej nienawiści.

– To wasza przeszłość mnie stworzyła – powiedziała lodowato. – Wasze zdrady. Wasze wojny. Ja jestem tylko pokłosiem.

Sztylet uderzył. Agata zdołała sparować zaklęciem, ale nie w pełni — ostrze przecięło jej bok. Upadła na kolano. Kobieta zamierzała ponownie zadać cios, tym razem śmiertelny.

I wtedy z mroku wyłonił się Przemysław.

Nie powiedział ani słowa. Jego twarz była zalana krwią, a w spojrzeniu nie było już strachu. Chwycił miecz i z furią przeciął kobiecie ramię. Cień pisnął jak ranny zwierzę. Sztylet upadł na ziemię.

– Nie jesteś pokłosiem – wypluł przez zaciśnięte zęby. – Jesteś pasożytem.

Razem, ramię w ramię, uderzyli. Agata zebrała ostatnie siły, przywołując żywe światło, które spaliło resztki mroku w komnacie. Przemysław wbił miecz głęboko w korzenie Serca. Krzyk kobiety odbił się echem od ścian — nie ludzki, nie magiczny. Agonia czegoś, co nigdy nie powinno istnieć.

Serce rozpadło się, a wraz z nim zniknęły cienie. Czerń wyparowała. Została tylko cisza i posoka.

Agata opadła na kolana. Krew sączyła się spod jej płaszcza. Przemysław padł obok niej, oddychając ciężko. Nox i Ashen czuwały przy nich — ranne, ale żywe.

A w tej ciszy — jakby pod ziemią — rozległo się bicie nowego serca.

Nie koniec. Coś jeszcze czekało w mroku Twierdzy.

17. Ostatnia Przysięga

Komnata Serca zamilkła, ale echo tamtego krzyku wciąż drżało w powietrzu. Ściany nie pulsowały już zanieczyszczeniem, lecz zaczęły pękać — kamień ustępował miejsca nowym pędom, które wyrastały z pęknięć jak palce nadziei. Las odzyskiwał oddech.

Ale to nie był koniec.

– Czujesz to? – wyszeptała Agata, ledwo podnosząc się z ziemi. Jej dłoń była umazana krwią, ale oczy wciąż pełne ognia.

– Tak – odparł Przemysław. – Coś się budzi... coś, co było głębiej niż to wszystko.

Z podziemi dochodził dźwięk, głuchy, rytmiczny. Nie bicie serca, lecz kroki. Stare mechanizmy zaskrzypiały, a ściana za Sercem rozsunęła się, ukazując przejście – długi korytarz zalany bladym, nieziemskim światłem.

Weszli tam, wspierając się na sobie. Smoki szły za nimi, milczące.

Korytarz prowadził do ostatniej sali – najstarszej z całej Twierdzy. Była zbudowana z kamieni, których nie znał żaden ludzki murarz, pokryta runami tak starymi, że niemal się rozpadały pod wzrokiem.

W centrum stała istota.

Nie była ani cieniem, ani człowiekiem. Jej ciało przypominało sylwetkę z korzeni, dymu i światła. Miała twarz bez oczu, bez ust – tylko blask, który wbijał się prosto w duszę.

– Przyszliście na wezwanie. Ostatni dziedzice Przysięgi – przemówiła, choć jej głos nie brzmiał w uszach, a w sercach.

– Kim jesteś? – zapytała Agata, choć już wiedziała. To było samo źródło. Rdzeń starej magii. Pierwsza pamięć lasu.

– Tym, co nie może umrzeć, dopóki istnieje wspomnienie. Dopóki ktoś pamięta, że las był żywy.

Agata drgnęła. – Ale jesteś też tym, co pozwoliło się zatruć.

– Bo zdrada nie przyszła z zewnątrz. Przyszła od was. Ludzie zapomnieli, kim byli. Magia jest lustrem. Odbija pragnienia, nie intencje.

Istota uniosła dłoń, a w powietrzu pojawił się symbol runy — ten sam, który towarzyszył Agacie przez całą drogę. Przysięga. Złożona przez przodków. Złamana przez czas.

– Jeśli chcecie, by ten świat przetrwał, musicie go odmienić nie przez walkę... ale przez pamięć.

Zawisła cisza. Agata spojrzała na Przemysława. On tylko skinął głową. Wiedział, co trzeba zrobić.

Podniosła dłoń. Jej krew połączyła się z runą. Wypowiedziała słowa, których nie rozumiała, ale które znała całym sobą. Słowa z pierwszej pieśni lasu.

Blask zalał salę.

Cisza. Potem — światło.

Agata ocknęła się na granicy lasu. Nox leżał obok niej, cały i spokojny. Ashen krążył wysoko w niebie, a Przemysław... siedział z mieczem wbitym w ziemię, patrząc na wschodzące słońce.

Twierdza Cieni zniknęła. Zamiast niej – polana porośnięta nowymi drzewami. Magia wróciła do cyklu. Las oddychał. Świat żył.

– To już koniec? – zapytała cicho.

Przemysław nie odwrócił się. – Nie. To dopiero początek.

Uśmiechnęła się. Bo wiedziała, że miał rację.

Autor powieści i obrazów: Chat GPT

Moderator: Agata Iwanow



BEZBEKOWY HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 26.05—08.06

Baran (21.03–20.04)

W nadchodzących dniach poczujesz przyptyw energii, co pozwoli ci zrealizować wiele planów. W relacjach osobistych bądź otwarty na nowe pomysły i propozycje. Pamiętaj, aby znaleźć czas na odpoczynek, aby nie wypalić się.

Byk (21.04–21.05)

To dobry czas na refleksję nad swoimi celami i marzeniami. W miłości możesz doświadczyć głębszej więzi z partnerem, co przyniesie radość. Zadbaj o zdrowie, szczególnie o dietę i aktywność fizyczną.

Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoja komunikatywność będzie kluczowa w nadchodzących dniach, co pomoże w nawiązywaniu nowych znajomości. W pracy pojawią się ciekawe możliwości, które warto wykorzystać. Pamiętaj o równowadze między pracą a życiem osobistym.

Rak (23.06–22.07)

W najbliższych dniach skoncentruj się na relacjach z bliskimi, które przyniosą ci wsparcie i radość. Warto poświęcić czas na rozwijanie swoich pasji, co przyniesie satysfakcję. Zadbaj o swoje emocje, znajdując chwilę na relaks.

Lew (23.07–23.08)

Twoja charyzma przyciągnie do ciebie ludzi, co przyniesie wiele pozytywnych interakcji. W miłości czekają cię romantyczne chwile, które umocnią więzi. Pamiętaj o dbaniu o siebie, zarówno fizycznie, jak i emocjonalnie.

Panna (24.08–23.09)

W nadchodzących dniach skup się na organizacji i planowaniu, co przyniesie ci sukcesy w pracy. W relacjach osobistych bądź otwarta na potrzeby innych, co umocni wasze więzi. Zadbaj o zdrowie, szczególnie o równowagę między pracą a odpoczynkiem.

Waga (24.09–23.10)

To czas na podejmowanie ważnych decyzji, które wpłyną na Twoje życie osobiste. W relacjach z innymi bądź dyplomatyczna, aby uniknąć konfliktów. Pamiętaj o chwili dla siebie, aby zregenerować siły.

Skorpion (24.10–22.11)

Twoja intuicja będzie silna, co pomoże Ci w podejmowaniu decyzji. W miłości czekają Cię intensywne emocje, które mogą przynieść zmiany. Zadbaj o zdrowie, szczególnie o kondycję fizyczną.

Strzelec (23.11–21.12)

W najbliższych dniach czeka cię wiele przygód i nowych doświadczeń, które poszerzą Twoje horyzonty. W relacjach osobistych bądź otwarty na nowe znajomości, które mogą przynieść radość. Pamiętaj o odpoczynku, aby nie wypalić się.

Koziorożec (22.12–20.01)

Skup się na długoterminowych celach, które przyniosą Ci satysfakcję. W relacjach z bliskimi bądź bardziej otwarty na ich potrzeby. Zadbaj o zdrowie, szczególnie o kondycję fizyczną i aktywność na świeżym powietrzu.

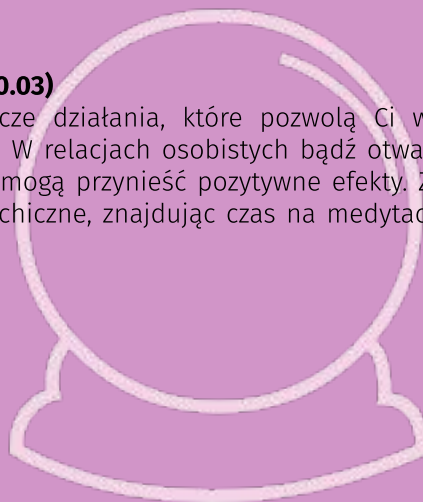
Wodnik (21.01–18.02)

Twoje pomysły będą doceniane, co przyniesie Ci nowe możliwości zawodowe. W miłości czekają Cię ciekawe chwile, które umocnią więzi. Pamiętaj o relaksie i czasie dla siebie, aby naładować baterie.

Ryby (19.02–20.03)

Czas na twórcze działania, które pozwolą Ci wyrazić swoje emocje. W relacjach osobistych bądź otwarta na zmiany, które mogą przynieść pozytywne efekty. Zadbaj o zdrowie psychiczne, znajdując czas na medytację lub relaks.

Wróż GPT



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Wszystkie podobieństwa między JP II a Leonem XIV
2. Ile mieszkań może mieć Bezbek? Debata
3. Wędkowanie, wędkowanie. Najpiękniejszy w świecie sport
4. Najlepsze przepisy na domowe kebaby
5. Książuło – sigma czy ligma?
6. Najpiękniejsze polskie miasta. Ranking
7. Eurowizja 2025 [PODSUMOWANIE]
8. Witamy z powrotem Olę!
9. TOP 5 odcinków zmontowanych przez Olę
10. Budowa domowego masztu 5G [SCHEMAT]
11. Liczymy rekordy opóźnień pocztowych

AUTORZY NUMERU:**ZAŁOŻYCIELKA:** Urszula Skorodziłło**KOREKTA:** Sebastian Czapliński**SKŁAD I EDYCJA TEKSTU:** Sebastian Czapliński**AUTORZY:** M. Matłok, Agata Iwanow, Chat GPT, Sebastian Czapliński, Anna 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

Chemia w kawie

Układ okresowy Kawy

Ar Arabica						Ro Robusta
Bl Czarna	Es Espresso	La Latte	Ni Nitro	Ib Ibrik	V60 V 60	Sy Siphon
Am Americano	Lu Lungo	Ma Macchiato	Co Cortado	Tu Turkish	Fp French Press	Ch Chemex
Ga Galao	Af Affogato	Cal Cafe au Lait	Ir Irish	Ca Cappucino	Mp Moka pot	Ap Aeropress
Fw Flat White	Do Doppio	Mo Mocha	Ri Ristretto	Re Red eye	Cb Cold Brew	Pr Przelew



Metody parzenia



Gatunki ziaren



Rodzaje kawy

Kawa może zawierać alkaloidy, olejki eteryczne, atomy i pierwiastki.