

9-22 czerwca 2025 | NUMER 182

BEZBIEK

bezcenna dawka podcastów

ON AIR

PODCAST

SŁUCHOWISKO



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.

**BEZBEK POLECA:
*PREDATOR:
KILLERS OF
KILLER*
STR. 6**



Źródło: freepik.com (Nikita Golubev)



Źródło: freepik.com (Nikita Golubev)

**PODCASTY NA LATO
STR. 8**

***ZMIERZCH BOGÓW
TO GROWE THE
ROOM*
STR. 11**



Źródło: freepik.com (Nikita Golubev)

W TYM NUMERZE:

6 BEZBEK POLECA: *PREDATOR: KILLERS OF KILLER*

8 PODCASTY NA LATO

10 *ZMIERZCH BOGÓW* TO GROWE *THE ROOM*

13 HOROSKOP

14 BYĆ MOŻE ZA DWA TYGODNIE

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziłło

Drodzy Czytelnicy,

słuchamy, nie oceniamy. Słuchamy, więc jesteśmy.

Nie jestem fanką podcastów. Głównie przez fakt, że nie jestem w stanie utrzymać mojej uwagi na nich przez cały czas. Wystarczy małe błyszczące światełko. Mija kilkanaście minut jak kilkanaście sekund, a ja nagle nie wiem, co miało dotrzeć przez uszy do mojego mózgu. Puf! Zniknęło!

Wiem jednak, że dla wielu z Was to cenne źródło rozrywki czy wiedzy. Towarzyszą Wam w drodze do pracy, podczas treningu, gotowania czy wieczornego relaksu. Tworzą przestrzeń do rozmów, które inspirują czy na przedstawienie krwiożerczej zbrodni, przez którą żadna kobieta nie wzdygnie, ale będzie stanowiła ostrzeżenie.

W tym numerze zagłębiamy się odrobinę w fascynujący świat podcastów.

Założcie słuchawki i ruszamy! No dobrze okulary i scrollujcie nasz magazyn.

Pozdrawiam
Ula

BEZBEK POLECA: *PREDATOR:* *KILLERS OF KILLER*

M. Matłok

To świetne kino zarówno dla fana marki Predator, poszukującego godnej kontynuacji serii, jak i zupełnie nowych widzów, którzy widzieli tylko pierwszy film z 1987 roku.

Polowanie na najsilniejszych nigdy się nie kończy.

Seria filmów o Predatorach miała swoje wzloty i upadki. Przy okazji premiery *Predator: Prey* z 2022 roku pojawiło się dla niej jednak światełko nadziei dzięki Danemu Trachtenbergowi. Film, choć ukazał się jedynie na Disney+, został bardzo ciepło przyjęty przez widzów oraz krytyków. Całkiem niedawno (również na streamingu) zadebiutowała kolejna produkcja z tej serii – animacja stworzona przez tego samego reżysera, co poprzedni *Prey* oraz *Badlands*, którego premiera została wyznaczona na listopad tego roku.

Killers of killer to antologia zorientowana na trzy postacie z całkowicie różnych okresów historycznych oraz kulturowych. Mamy Ursę, nordycką tarczowniczkę, shinobiego Kenjiego oraz Torresa, młodego amerykańskiego pilota z czasów II WŚ. Całą trójkę łączy jedno: stoczyli pojedynek z Predatorem. Choć losy tych bohaterów splatają się w końcowym akcie filmu, każda z tych historii mogłaby być równie dobrze odcinkiem miniseriale, częścią antologii na wzór *Love, Death and Robots*. Pierwszy z nich traktowałby o nordyckiej kulturze zemsty i niekończącym się kręgu przemocy. Drugi, opowiedziany niemal całkowicie bez słów, opowiadałby o honorze i braterskich zaszczytach, zaś trzeci byłby nieco luźniejszą historią o młodym pilocie, który musi dowieść swojej wartości i męstwa na podniebnym poligonie. Są to opowieści sprawdzające się nawet bez potrzeby umieszczania w nich reprezentantów kosmicznej rasy, która cały czas szuka najsilniejszych przedstawicieli innych gatunków. Predatorzy odgrywają w nich rolę nagłego zagrożenia, są potężnymi przeciwnikami, stawiającymi każdą z postaci przed niespotykanym dotąd wyzwaniem. Robią to brutalnie, inteligentnie i nie szczędząc swojego futurystycznego arsenału. Co najciekawsze, twórcy nie poszli na łatwiznę, serwując nam trzy razy tego samego beboka w innej scenerii. Każdy Predator nie tylko ma swój unikalny wygląd, ale również walczy w odmienny sposób, posługuje się bronią i stylem walki dostosowanymi do swojego przeciwnika, zachowując przy tym komplet umiejętności bojowych, odpowiednich dla tej rasy.

Animacja przypomina trochę *Arcane/ Into The SpiderVerse*, przejścia między poszczególnymi klatkami są nieco bardziej rwane, ale jednocześnie do tej konwencji można się bardzo łatwo przyzwyczaić. Aranżacja poszczególnych scen oraz ton kolorów kreują urzekające ujęcia, dzięki czemu seans można skończyć za tapetę na pulpit. Do muzyki również nie można się przyczepić, do każdej minihistorii została ona bardzo dobrze dobrana i świetnie skomponowana z klimatem

kosmicznej walki o przetrwanie.

Predator: Pogromca Zabójców to świetne kino zarówno dla fana marki Predator, poszukującego godnej kontynuacji serii, jak i zupełnie nowych widzów, którzy widzieli tylko pierwszy film z 1987 roku. Mimo występowania kilku mrugnięć okiem tu i tam, są one niedostrzegalne dla niedzielnego widza, który chce po prostu poznać dobrą opowieść o ludziach walczących z inteligentną i zabójczą rasą kosmitów. Jednocześnie jest to bardzo dobry znak dla wszystkich, którzy do tej pory nie byli zdecydowani, czy Dan Trachtenberg pociągnie to uniwersum na własnych barkach. W mojej opinii, wątpliwości zostały rozwiane: jeśli tak jak ja uwielbiacie *Prey*, *Killer of killers* da wam świetną rozrywkę i jeszcze bardziej podniesie wasze oczekiwania wobec *Badlands*.



PODCASTY NA LATO

Sebastian Czapliński



1. Vogule co myślisz?

Adam i Patryk opowiadają o swoim życiu i codziennych przygodach. A mają ich dużo, bo są wyjątkowo pechowymi osobami. Z dystansem podchodzą i do siebie, i do świata.

2. Techstorie

Podcast o technologiach skierowany zwłaszcza do osób, które nie do końca się na nich znają i nie śledzą, jak one się rozwijają. Sylwia i Joanna rozmawiają o nich w szerszym kontekście – rynku pracy, polityki, wychowywania dzieci, edukacji itd.

3. Co to będzie?

Bieżące tematy z Polski i ze świata omawiane z lewicowej perspektywy. Podcast satyryczno-polityczny.

4. Mao Powiedziane

Podcast o Chinach rozprawiający się z mitami na temat tego kraju oraz wyjaśniający, jakie są współczesne Chiny z perspektywy politycznej, ekonomicznej i społecznej.

5. Podcast amerykański

Podcast o Stanach Zjednoczonych. Dużo tematów bieżących, ale autorzy rozmawiają też czasem o tym, co było kiedyś, a co ma wpływ na współczesną politykę.

6. Paranauci

Mroczny podcast o paranormalnych zjawiskach, legendach i „o wszystkim, co widzialne jedynie kątem oka”.

7. Żarty na bok-u

Janek i Marek z Grupy Filmowej Darwin w zabawny i luźny sposób gadają o pierdołach.

8. Program Polityczny

Dwie dziennikarki OkoPress komentują co tydzień polską politykę.

9. Korespondencja z Londynu

Polka mieszkająca od kilkunastu lat w Londynie mówi o życiu w Wielkiej Brytanii. Rozprawia się z mitami kreowanymi przez media.

ZMIERZCH BOGÓW TO GROWE THE ROOM

M. Matłok

Mając świadomość, czym ta gra jest, i podchodząc do niej w odpowiedni sposób, można nieironicznie dobrze się przy niej bawić, choć niekoniecznie z tych powodów, które zakładali twórcy.

Spełniłem swój patriotyczny obowiązek i zagrałem w najlepszy dodatek w historii gier. A co TY zrobisz dla Myrtany, obywatelu?

W 164. numerze Bezbeka opisywałem Wam swoją przygodę z trzecią częścią *Gothica*, skupiając się na tym, dlaczego struktura i świat tej gry nie działają zbyt dobrze (mimo że ostatecznie nie bawiłem się aż tak źle). Tym razem nadeszła pora na program, uznawany powszechnie za moment całkowitego upadku serii – samodzielny dodatek pt. *Zmierzch Bogów*. Za powstanie tego tworu odpowiada indyjskie studio Trine Games, którym JoWood (wydawca *Gothica*) powierzył zrobienie w szybkim czasie rozszerzenia, które stanowiłoby pomost między trzecią a czwartą częścią. Powiedzieć, że gracze nie polubili się ze *Zmierzchem BUGÓW*, to jak nic nie powiedzieć. Zarówno fani, jak i krytycy nie pozostawili na tej grze suchej nitki, wytykając tragiczny stan techniczny, kuriozalną fabułę, słabe dialogi i szereg nieścisłości fabularnych. Najwierniejsi, najbardziej oddani marce gracze zakasali rękawy i wspomogli studio w stworzeniu Edycji Rozszerzonej, tak jak uprzednio przy *Community Patchu* do *Gothica 3*, jednak pewne aspekty pozostawały poza ich możliwościami koderskimi. Siedemnaście lat po jego premierze i ja w końcu zmierzyłem się z tym cyfrowym potworkiem, chcąc uczciwie dorzucić swoją kulkę gnoju w tę abominację.

Jest tylko jeden problem: *Zmierzch Bogów* jest tak zły, że aż dobry! Zanim mnie zjecie: tak, to wciąż jest kiepska gra i jeszcze gorszy *Gothic*. Chodzi mi o to, że mając świadomość, czym ta gra jest, i podchodząc do niej w odpowiedni sposób, można nieironicznie dobrze się przy niej bawić, choć niekoniecznie z tych powodów, które zakładali twórcy. Jeśli pozbędziemy się myślenia rodem z purystycznego fandomu i potraktujemy ZB jako hinduską modyfikację, wariację na temat świata *Gothica*, zobaczymy całkiem nowy, niezwykle unikalny program, który mimo swojej niskiej jakości wprowadza do marki powiew świeżości pod kątem opowiadanej historii. Ośmielę się nawet postawić kolejny krok i powiem, że jeszcze nigdy postacie poboczne nie były w tej serii tak zabawne, a Bezimienny tak interesujący. Pozwólcie, że wyjaśnię.

Bezimienny, widząc, że Myrtana wciąż objęta jest wojną między kilkoma frakcjami, powraca z innego wymiaru, by zjednoczyć krainę pod swoim panowaniem. Problem w tym, że pobyt z dala od swojego miejsca i czasu namieszał mu w głowie tak bardzo, że stał się aroganckim, patetycznym bucem. Krytykuje brak patriotycznych postaw i niekompetencje u wszystkich wokół, rzuca gromko pierdne teksty na temat walki

o ojczyznę i na każdym kroku zachowuje ton tak poważny, że aż śmieszny. Zresztą, nie tylko z nim jest ten problem, bo niemal żaden NPC nie mówi tu normalnym językiem, zaś dawni towarzysze z poprzednich części kompletnie stracili swoje charaktery.

Miasta w Myrtanie (bo Varant i Nordmar zostały zablokowane) wypełniono watą. Oznacza to, że wiele lokacji i domów stoi pustych, a nienazwani bohaterowie niezależni dużo bardziej dają się we znaki niż kiedykolwiek. Unikalni NPC to zupełnie inna sprawa. Wielu z nich możemy zapytać o światopogląd, zdanie na temat wojny itd., ale to w dialogach questowych dzieją się najlepsze rzeczy – czasem zabawne, czasem cringe'owe, za to w każdym przypadku przepięknie absurdalne.

Szalony Miłośnik Ptaków, otoczony stadem kur i wierzący, że jest naczelnym skrzydlatym. Ork Silvester, który dumnie rozpowiada, jak to zna się z Czarnym Magiem, a tak w ogóle to walczył u boku Thorusa z królem Rhobarem II. Gadatliwy myśliwy Bastian, który non stop powtarza o swojej mamusi i swoim tatusiu. Po tym, gdy pozwolimy się pobić Corrado z Ardei, ten mówi nam, że da swojemu synowi nasze imię, na co oburzony Bezimienny wykrzykuje, by nie nazywał dzieci imionami obcych ludzi. Gdy Osh w Trelis zleca nam pozyskanie pucharu Cor Kaloma, Bezi pyta: „Jakie właściwości ma ten kocioł?”, a gdy mamy oddać Tajemniczemu Wędrowcowi trzy paczki z rzadkim metalem, nasza postać wypala nagle coś o „pokrzywach”. Na drodze do Varantu stanie nam Ubel, syn króla Rhobara II, by rozkazać Bezimiennemu zabić Lee i chwilę później zginąć z naszych rąk. Nie raz i nie dwa także ktoś w dialogu powoła się na postacie czy wydarzenia z poprzednich *Gothic*ów, mimo że odwołania te nie mają żadnego sensu (skąd zwykły mieszkaniec Myrtany miałby wiedzieć np. o Smoku-Ożywieńcu?). A to wszystko zawdzięczamy... stażystcie. Tak, Trine Games wyznaczyło stażystę do napisania im tego cudownie nedorzecznego scenariusza.

Poza dialogami i postaciami jednak, cóż... tu już jest mniej zabawnie. Questy są tu źle zaprojektowane, nudne, mają tylko jeden sposób na ich rozwiązanie i często polegają na łożeniu w tę i z powrotem. Podczas wykonywania jednego z nich musiałem wpisać komendę konsoli, by przywołać wilka, bo takowy był mi potrzebny do zadania, a wszystkie bestie już wcześniej wybiłem. Samo rozlokowanie potworów jest niechlujne, bo raz przebiega się przez szerokie puste pole, a innym razem na zakręcie może pojawić się kilka potworów różnego typu. System walki jest jeszcze bardziej zepsuty

niż w części trzeciej, bo wykrywanie przeciwników często działa nie po myśli gracza. Jeśli chodzi o błędy, Edycja Rozszerzona naprawiła wiele z nich, ale nadal np. korzystanie z prawego przycisku myszy w ekwipunku bez specjalnej łatki jest niemożliwe, a wrogowie potrafią wnikać w ściany. Czasem zdarzy się też, że nasza postać w dialogu nagle powie coś zupełnie innym głosem albo nie powie niczego, bo dany fragment rozmowy nie został udźwiękowiony.

Zmierzch Bogów jest jak *The Room* – zależnie od progu odporności na marne dialogi, może wywołać u swojego odbiorcy ciarki żenady, odrzucać, powodować ból głowy, jak i autentycznie wciągać przez swój niezamierzenie głupawy scenariusz i wzbudzające uśmiech politowania dialogi. Cały czas mamy świadomość jak bardzo złe dzieło mamy przed sobą i raczej nikt tego nie podważa. A jednak, odrzucając perspektywę kontynuacji serii i nabierając nieco dystansu, można odkryć w tym koszmarmku pewien urok (oczywiście tak długo, dopóki te złe elementy nie będą zbyt uporczywe). Tym, którzy cenią sobie serię *Gothic*, ale wciąż nie dali szansy najlepszemu z najgorszych dodatków, polecam sprawdzić na własną rękę. Jeśli się odbijecie – trudno, w pełni rozumiacie. A jednak może, tak jak ja, będziecie jednymi z tych, którzy dostrzegą piękno tkwiące w tym absurdzie. Grę możecie kupić np. na Steamie i na GOG-u za 46 zł w pełnej polskiej wersji językowej (choć polecam jednak poczekać na sporą przecenę).



BEZBEKOWY HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 23.06—06.07

Baran (21.03–20.04)

W najbliższych dniach możesz poczuć przyływ energii i motywacji. To doskonały czas na rozpoczęcie nowych projektów. W relacjach osobistych bądź otwarty na rozmowy, które mogą przynieść pozytywne zmiany.

Byk (21.04–21.05)

Skup się na swoich finansach. Może pojawić się okazja do inwestycji lub oszczędności. W relacjach z bliskimi warto poświęcić więcej czasu na wspólne chwile, co wzmocni więzi.

Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoja komunikacja będzie kluczowa w nadchodzących dniach. W pracy mogą pojawić się nowe możliwości, które warto wykorzystać. W miłości bądź szczery i otwarty na uczucia partnera.

Rak (23.06–22.07)

Czas na refleksję i zadbanie o swoje emocje. Może warto poświęcić chwilę na relaks i medytację. W relacjach rodzinnych pojawią się okazje do zacieśnienia więzi.

Lew (23.07–23.08)

Twoja charyzma przyciągnie uwagę innych. To dobry czas na nawiązywanie nowych znajomości. W pracy bądź gotowy na wyzwania, które mogą przynieść satysfakcję.

Panna (24.08–23.09)

Skup się na zdrowiu i dobrym samopoczuciu. Może warto wprowadzić zmiany w diecie lub aktywności fizycznej. W relacjach z bliskimi bądź cierpliwy i wyrozumiały.

Waga (24.09–23.10)

Twoje umiejętności interpersonalne będą na czołowej pozycji. W pracy możesz liczyć na wsparcie współpracowników. W miłości warto zainwestować w romantyczne gesty.

Skorpion (24.10–22.11)

Czas na zmiany! Możesz poczuć potrzebę przekształcenia swojego otoczenia. W relacjach osobistych bądź otwarty na nowe doświadczenia i emocje.

Strzelec (23.11–21.12)

Twoja energia będzie zaraźliwa. To doskonały czas na podróże lub nowe przygody. W relacjach z przyjaciółmi warto zorganizować wspólne wyjście.

Koziorożec (22.12–20.01)

Skup się na celach zawodowych. Twoja determinacja przyniesie efekty. W relacjach rodzinnych warto poświęcić czas na rozmowy i zrozumienie potrzeb bliskich.

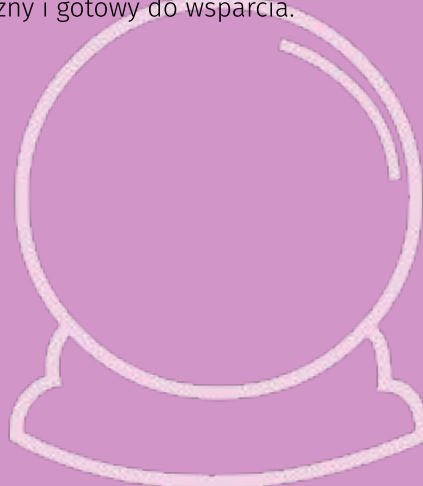
Wodnik (21.01–18.02)

Twoje pomysły będą doceniane. To dobry czas na kreatywne projekty. W miłości bądź otwarty na nowe doświadczenia i nie bój się wyrażać swoich uczuć.

Ryby (19.02–20.03)

Czas na introspekcję. Może warto poświęcić chwilę na refleksję nad swoimi marzeniami. W relacjach z bliskimi bądź empatyczny i gotowy do wsparcia.

Wróż GPT



BYĆ MOŻE

ZA DWA TYGODNIE

1. Najdziwniejsze polskie streamy
2. Nasze plany na wakacje 2025
3. Najgorsze jedzenie świata
4. Miejscówki, które lepiej omijać
5. TOP odklejek polskich influ
6. Analiza całej dramy Probiez vs Lewandowski
7. Kogo typujemy na następnego selekcjonera?
8. Najgorsze metody pływania
9. Przegląd systemów operacyjnych
10. Windows vs Apple – porównanie

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, Sebastian Czapliński

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