

1 września-5 października 2025 | NUMER 188

BEZBIEK

numer specjalny - Coperniconowy



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.

**JESIENNE LIŚCIE I
COPERNICON
STR. 6**



Źródło: freepik.com

**HOPEPUNK, GŁUPCZE
STR. 11**



Źródło: freepik.com

**JESIEŃ W
FANTASTYCE: CZAS
LIŚCI, MGŁY I
NOWYCH PRZYGÓD
STR. 13**



Źródło: freepik.com

W TYM NUMERZE:

6 JESIENNE LIŚCIE I COPERNICON

8 BEZBEK POLECA: *BAD DREAM: COMA*

11 HOPEPUNK, GŁUPCZE

13 JESIEŃ W FANTASTYCE: CZAS LIŚCI, MGŁY I NOWYCH PRZYGÓD

16 HOROSKOP

DO BEZBEKOWICZÓW!

Urszula Skorodziłło

NOTA REDAKTORSKA

Drodzy Czytelnicy,

ten magazyn przychodzi do Was w fantastycznym czasie. Niedawno zakończył się Copernicon, a Magazyn Bezebek był patronem medialnym. Robi się chłodno, więc to idealny moment na siedzenie pod kocykiem i słuchanie historii. Może nawet z herbatą podgrzewaną oddechem smoka. Zbliża się też Halloween, święto duchów i wszystkiego, co straszne.

W tym magazynie będziecie więc mieli okazję zajrzeć do fantastycznego świata. Przenieść się w rejony, gdzie nie ma pluchy za oknem. Mamy też nadzieję, że też uśmiechnąć się do przyjemnych wspomnień.

Wygrzewajcie się, patrząc na spadające jesienne liście.

Ula

MAGAZYN BEZBEK 187

JESIENNE LIŚCIE I COPERNICON



Jesień zaczęła się lekcjami gitary, a utworem, który wybrał mój nauczyciel, było *Autumn Leaves*. To standard jazzowy katowany przez niezliczonych muzyków od dnia powstania w 1945 roku. Wiatr przygnał mnie wraz liśćmi do Torunia, bym znowu doświadczył Coperniconu. Było bardziej intensywnie niż w zeszłym roku, a emocje, jakie we mnie wzbudził od euforii po dojmujące zawstydzenie, podkreślone były na pełen regulator. Euforię wywołały spotkania z uczestnikami i możliwość porozmawiania z nimi o tym, czym dla nich jest festiwal, zawstydzenie pojawiło się wtedy, gdy Kasia Babis na streamie live action przeczytała wszystkie moje sekrety. Sam byłem sobie winien, a moje grzechy pozostaną anonimowe. Euforię wywołała prelekcja Łukasza Kaźmierczaka o biodruku, a zawstydzenie pojawiło się, gdy okazało się, że moje wywiady z uczestnikami to nagrania wiatru. Jak to pisał Kurt Vonnegut po każdym wydarzeniu jakie opisał od potknięcia po Holocaust – zdarza się. Przeklęty wiatr.

Przywdziej maskę

Drugi rok z rzędu pogoda zniweczyła mój plan na przebranie się za Toma Bombadila. Koniec lata owionął nas upałem, co jednak nie przeszkodziło znakomitej części konwentowiczów w ubraniu się w swoje ulubione postacie bądź takie, które pojawiły się w ich wyobraźni. Napawałem się tym widokiem. Na trzy dni świat jest bardziej kolorowy. Przez drzwi szafy wkracza się w miejsce, które nie ma prawa istnieć, a jednak istnieje. Przebranie się za kogoś innego i przebywanie w tłumie podobnych ludzi sprawia, że te osoby które na co dzień siedzą w swoich piwnicach, nagle stają się towarzyskimi bestiami. Dzieci kwiaty AD 2025. Rozkwitają, gdy mają na sobie strój, na tące przystrojonej podobnie.

Poniedziałek przyniósł nagłe załamanie pogody. Wiatr niespiesznie wygonił mnie z Torunia, a w pociągu zaczęli grać. „Jak to jest, że nieoczekiwanie, centralne ogrzewanie tak splata mi się z przemijaniem?,” rapował Łona. Copernicon minął, a powrót do rzeczywistości jest bolesny. Ostatnie konwulsje lata, które jeszcze zostało się w Krakowie, gdy wróciłem z Torunia odczuwałem jako szyderstwo.

Drogi Coperniconie, odchodzisz wraz z jesiennymi liśćmi, a ja wpadam w hibernację realizmu.

„Since you went away the days grow long
And soon I'll hear old winter's song
But I miss you most of all my darling
When autumn leaves start to fall”

Maciek

BEZBEK POLECA: *BAD DREAM: COMA*



Mieliście kiedyś dziwny sen, z którego nie mogliście się obudzić?

Właśnie to przytrafiło się bohaterowi *Bad Dream: Coma*, pierwszej gry z cyklu *Bad Dream* od polskiego studia Desert Fox z 2017 roku. Jest to ręcznie rysowana czarno-biała przygodówka w klimacie horroru, podzielona na osiem krótkich rozdziałów. Na swojej drodze do celu będziemy spotykać wiele postaci i zagadek środowiskowych, które poprowadzą nas przez miejscami mroczną, a czasem smutną opowieść. Jest to jednak gra nietuzinkowa, oferująca trzy podstawowe zakończenia, zależne od naszych działań. Już na pierwszym ekranie pierwszego rozdziału możemy pozbawić się możliwości dotarcia do najlepszego z zakończeń, jeśli pochopnie, bez namysłu będziemy klikać w co się da. Co ciekawe, nie oznacza to, że kompletnie zrujnujemy sobie rozgrywkę. Każda ścieżka diametralnie zmienia nie tylko wydarzenia, jakie napotkamy na swojej drodze, ale i zagadki do rozwiązania, więc po jednokrotnym przejściu gry śmiało można rozpocząć nową rozgrywkę, podejmując inne decyzje.

Grafika jest stylizowana, minimalistyczna i świetnie współgra z zapętlonym, mrocznym ambientem adekwatnym do danego rozdziału. Horror oparty jest na projektach miejsc i postaci oraz motywach niektórych zagadek, więc, na całe szczęście, nie ma tu tanich jump scare'ów. Oprawa wizualna jest świetna, ale niestety przy tym też mało czytelna. Bardzo brakuje tu opcji podświetlania interaktywnych elementów, bo rzeczy, z którymi możemy coś zrobić, zlewają się z tłem.

Nie pomagają również niektóre zagadki. Choć wiele rozwiązań jest logicznych i przychodzą od razu na myśl, są też i takie zadania, które wymagają abstrakcyjnego myślenia. W końcu jesteśmy we śnie, a tam, jak wiadomo, ciężko doszukiwać się przyziemnej racjonalności. Do przejścia pewnych segmentów nie prowadzą też żadne tropy, więc wskazane jest tu próbowanie każdego przedmiotu na każdym fragmencie każdej planszy. Bywa to męczące i frustrujące. Dla przykładu, w jednym z etapów musimy znaleźć pieniądze. Aby to zrobić, należy przejść do ekranu zrujnowanego budynku, wybrać szkło powiększające i kliknąć nim na przestrzeń między blokami, stojącymi daleko w tle. Wtedy naszym oczom ukaże się mały pajęczek zwisający z parapetu i trzymający monetę. Warto wspomnieć też, że nie ma tu systemu podpowiedzi, więc nie raz i nie dwa po żmudnych próbach popchnięcia fabuły naprzód, z bezsilności możemy się posiłkować Internetem (choć zależy to też od stopnia naszej cierpliwości).



Dream: Coma to przygodówka niedoskonała, ale z pewnością wyjątkowa. Jeśli cenicie sobie niepokojący klimat, nierzadko przypominający przyprawiający o ciarki koszmar, to nie możecie przejść obok tej gry obojętnie, zwłaszcza że oferuje ona kilka wariantów jej ukończenia, a liczbę godzin potrzebnych na jedno podejście policzycie na palcach jednej ręki. Na GOG-u dorwiecie ją za 33 zł, na Steamie za 41 zł, ale promocje często obniżają cenę do niecałej dyszki. Obie platformy oferują też polską wersję językową (napisy), choć miejscami można natknąć się na jakieś nieprzetłumaczone słowo lub literówkę.

M. Matłok



HOPEPUNK, GŁUPCZE!

Czym jest hopepunk? To odpowiedź na grimdark – te wszystkie Gry o Tron, Metra, Fallouty, Warhammery 40k, gdzie w najlepszym przypadku tylko połowa bohaterów to nie Littlefingerzy. Hopepunk idzie w przeciwną stronę. Bohaterowie świadomie wybierają dobro, wierzą, że mogą coś zmienić, są ŻYCZLIWI.

Cześć,

musimy koniecznie porozmawiać o Hopepunku! Wracam właśnie z Coperniconu i piszę do Was z pociągu PKP bez gwarantowanego miejsca w korytarzu. Warunki mam, można powiedzieć, niewskazane do pisania o rzeczach dodających otuchy. Do rzeczy!

Będąc na owym wydarzeniu poszedłem na kilka prelekcji. Uświadomiły mi one, że w światowym, a już na pewno w polskim, fandomie jest dość smutno. Dominują rzeczy negatywne, dystopie, indywidualizmy, nihilizmy, postapo, depresja i marazm. Najbardziej pozytywni ludzie, jakich w życiu poznałem, pełni pasji i entuzjazmu, piszą o rzeczach, które sprawiają, że mam ochotę nie wychodzić z łóżka.

„Moją ulubioną teorią spiskową jest to, że wszystko będzie dobrze...” ~ z wykładu o teoriach spiskowych.

Niemniej jednak w tym szarym świecie pojawiają się ludzie, którzy mają tego dość. Jedną z nich była Alexandra Rowland, która to wysnuła nasz termin na Reddicie lub Tumblerze w okolicach roku 2017. Nie stworzyła samego Hopepunku, a raczej ujednoliciła to, co już dawno istniało, a pozostawało nienazwane.

Czym jest hopepunk? To odpowiedź na grimdark – te wszystkie *Gry o Tron*, *Metra*, *Fallouty*, *Warhammer* 40k, gdzie w najlepszym przypadku tylko potowa bohaterów to nie Littlefingerzy. Hopepunk idzie w przeciwną stronę. Bohaterowie świadomie wybierają dobro, wierzą, że mogą coś zmienić, są ŻYCZLIWI.

To ostatnie wymaga podkreślenia. Rowland mocno rozróżniała życzliwość od bycia miłym. Odruchowo odrzucała słowo „nice”, traktując je jako niepasujące do buntu. Bycie miłym kojarzy się z naiwnością – przekonaniem, że problemy rozwiążą się same, więc możemy pozostać bierni. To przeogromny błąd!

Na szczególną uwagę zasługuje wiara i nadzieja w zmianę i sprawiedliwość. Sam hopepunk nie jest utopią! W hopepunku bohaterowie walczą z systemem lub starają się przetrwać mimo niesprzyjających okoliczności. Chcą, żeby świat był lepszy. Walczą z jego problemami. Operują na nadziei i sprawiedliwości. Wierzą w to, że społeczeństwo i człowiek sam w sobie jest dobry. Nie skupia się jednak na tym, czy szklanka jest do połowy pełna, czy pusta. Cieszą się, że woda w niej w ogóle jest. Cynizm jest passé!

No dobrze, ale w *Matrixie* czy *Harrym Potterze* też są bohaterowie, którzy chcą coś zmienić. To chyba podobne? Nic bardziej mylnego! Problemem jest mesjanizm i indywidualność. Wiara w wybrańca, który wszystko załatwi, to ja nie muszę. Tutaj rządzi solidarność, współpraca, pewien kolektyw i organizacja. To masy mają i mogą zmienić świat. Samemu będzie trudniej. Tylko wyobraźcie sobie, jakby wszyscy lub chociaż kilkanaście osób szukało tych zafajdanych horkruksów. O ile przyjemniej i łatwiej by było.

Hopepunk to więcej niż tylko gatunek literacki – to manifest przeciwko wszechobecnemu cynizmowi. W czasach, gdy dystopie dominują w kulturze popularnej, hopepunk przypomina nam, że nadzieja to nie naiwność, ale akt oporu. To świadomy wybór wiary w to, że warto walczyć o lepszy świat, nawet gdy wszystko wydaje się beznadziejne. Najważniejsze przesłanie hopepunku brzmi: nie jesteś sam. Zmiana przychodzi przez wspólnotę, solidarność i codzienną życzliwość. To nie wybrańcy zmieniają świat – to my wszyscy, działając razem, małymi krokami budujemy lepszą rzeczywistość.

Kończąc pewnie chcecie parę przykładów, bardzo proszę:

Star Trek – Federacja Zjednoczonych Planet to kwintesencja hopepunku: różne rasy współpracują, rozwiązują konflikty dyplomacją, a technologia służy dobru wspólnemu. Kapitan Picard czy Kirk nie są wybranymi – to liderzy wspierający swoje zespoły.

Terry Pratchett – jego Discworld to mistrzostwo hopepunku. Sam Vimes walczy z korupcją przez codzienną pracę policjanta, więdźmy pomagają ludziom, mimo że nikt ich o to nie prosi, a Śmierć uczy się ludzkości. Pratchett pokazuje, że bohaterstwo to małe, codzienne wybory.

Daleka droga do małej gniewnej planety – kosmiczna opera o załodze statku, która staje się rodziną z wyboru. Pokazuje, że w przyszłości możemy budować społeczeństwa oparte na akceptacji i różnorodności.

Wspólna orbita zamknięta – kontynuacja powyższego, gdzie różne gatunki uczą się żyć razem, rozwiązując konflikty przez dialog i zrozumienie, nie przemoc.

Bardzo pozdrawiam Katarzynę Więckowską, która zrobiła wspaniałą prelekcję w tym temacie, polecam tę konwentowniczkę.

JESIEŃ W FANTASTYCE: CZAS LIŚCI, MGŁY I NOWYCH PRZYGÓD

Jesień to początek, nie koniec. Okej, liście opadają, dni są krótsze, a herbata stygnie szybciej niż latem. Ale w fantastyce jesień to nie koniec. Bohaterowie ruszają w drogę, światy pokazują swoje tajemnice, a my, czytelnicy, gracze, fani, wkraczamy do kolejnej opowieści.

Jesień ma w sobie coś fantastycznego. Wieczory robią się dłuższe, mgły snują się po ulicach, a spadające liście wyglądają jak zaproszenie do innego świata. To pora roku, która w fantastyce często oznacza coś więcej niż tylko zmianę pogody – to początek przygody, moment przełomu albo idealne tło dla epickich historii.

No i nie zapominajmy – jesień to sezon konwentów. Po wakacjach fandom wraca do gry pełną parą, spotyka się w Toruniu, Lublinie czy Warszawie, przebiera za ulubione postacie i zapełnia sale prelekcyjne. Krótko mówiąc: jesień to czas fantastyki!

Weźmy na przykład Tolkiena. To właśnie jesienią Frodo opuszcza Shire i zaczyna swoją wielką podróż. Jest w tym coś symbolicznego, lato się kończy, a razem z nim kończy się sielanka. Zaczyna się droga pełna cieni.

Sapkowski? U niego jesień to zawsze chłód, błoto i niepokój. Mgły wypełniające doliny, deszcz, który nie odpuszcza – klimat idealny do historii, gdzie nic nie jest pewne.

Nic dziwnego – w mitologiach i dawnych wierzeniach jesień to czas, kiedy świat żywych i umarłych stawał się bliższy. Samhain, Dziady... to przecież gotowy materiał na fantasy.



Ale to nie wszystko. Kto grał w Wiedźmina 3, ten wie, jak pięknie wygląda Velen skąpane w jesiennych barwach. Albo złote drzewa w Riften w Skyrimie – klimat jak z niekończącego się września.

W japońskich anime jesień to często czas spadających liści klonu, zadumy i nowych początków. W fantasy działa to świetnie – bohater stoi wśród czerwonych liści, wiatr wieje, muzyka gra, a my wiemy: zaraz wydarzy się coś wielkiego.

Ale jesień to nie tylko fikcja. To także nasza rzeczywistość – konwentowa! Copernicon, Falkon, a do tego mnóstwo mniejszych imprez, wrzesień i październik to czas, kiedy fandom naprawdę żyje.

Cosplayerzy mają okazję dopasować stroje do klimatu – płaszcze, peleryny, mroczniejsze charaktery. RPG-owcy i planszówkowicze zamykają się w ciepłych salach, a na korytarzach słyszą rozmowy o tym, co nowego w multiwersum Marvela albo w świecie gier.

Jesień to moment, kiedy wszyscy wracamy – trochę jak bohaterowie wyruszający na nową przygodę.

Jesień to początek, nie koniec. Okej, liście opadają, dni są krótsze, a herbata stygnie szybciej niż latem. Ale w fantastyce jesień to nie koniec – to start. Bohaterowie ruszają w drogę, światy pokazują swoje tajemnice, a my, czytelnicy, gracze, fani, wkraczamy do kolejnej opowieści.

I może właśnie dlatego jesień w multiwersum jest taka wyjątkowa. To pora roku, która uczy, że każdy koniec to tylko początek czegoś nowego.

Urodzona w jesieni i zakochana w tej porze roku <3



HOROSKOP

NIEZAWODNE PRZEPOWIEDNIE BEZBECKIE 06.10–19.10

Baran (21.03–20.04)

W nadchodzących dniach czeka cię wiele energii i motywacji do działania. To idealny czas na realizację ambitnych planów zawodowych.

Byk (21.04–21.05)

Skup się na relacjach z bliskimi. Wspólne chwile przyniosą ci radość i poczucie spełnienia. Nie bój się otworzyć na nowe doświadczenia.

Bliźnięta (22.05–22.06)

Twoja kreatywność będzie na czołowej pozycji. Wykorzystaj ten czas na rozwijanie swoich pasji i zainteresowań, które mogą przynieść ci satysfakcję.

Rak (23.06–22.07)

Zadbaj o swoje emocje i zdrowie psychiczne. Czas na refleksję i odpoczynek. Warto spędzić czas w gronie najbliższych.

Lew (23.07–23.08)

Twoja charyzma przyciągnie uwagę innych. To doskonały moment na nawiązywanie nowych znajomości i rozwijanie sieci kontaktów.

Panna (24.08–23.09)

Skoncentruj się na organizacji swojego życia. Praca nad codziennymi obowiązkami przyniesie ci poczucie kontroli i satysfakcji.

Waga (24.09–23.10)

W relacjach międzyludzkich pojawią się nowe możliwości. Bądź otwarty na współpracę i kompromisy, które przyniosą korzyści.

Skorpion (24.10–22.11)

Czas na introspekcję. Zastanów się nad swoimi pragnieniami i celami. To dobry moment na wprowadzenie zmian w życiu osobistym.

Strzelec (23.11–21.12)

Przygotuj się na przygody i nowe doświadczenia. Twoja otwartość na świat przyniesie ci wiele radości i inspiracji.

Koziorożec (22.12–20.01)

Skup się na długoterminowych celach. Twoja determinacja i ciężka praca zaczną przynosić wymierne efekty.

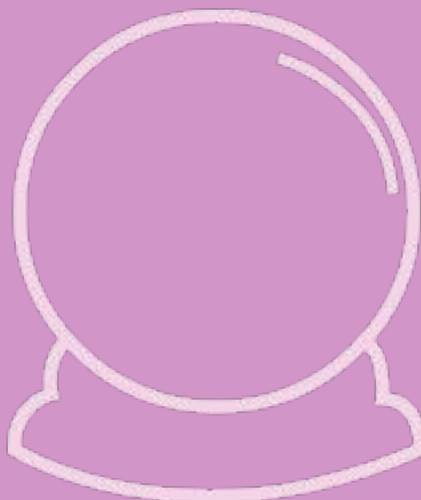
Wodnik (21.01–18.02)

Twoje pomysły będą doceniane. Wykorzystaj ten czas na dzielenie się swoją wizją z innymi, co może prowadzić do ciekawych projektów.

Ryby (19.02–20.03)

Zaufaj swojej intuicji. Czas na rozwijanie duchowości i kreatywności. Otwórz się na nowe inspiracje, które mogą wpłynąć na twoje życie.

Wróż GPT





Źródło: freepik.com

AUTORZY NUMERU:

ZAŁOŻYCIELKA: Urszula Skorodziłło

KOREKTA: Sebastian Czapliński

SKŁAD I EDYCJA TEKSTU: Sebastian Czapliński

AUTORZY: M. Matłok, A. Jankowiak, Maciek

OKŁADKA: A. 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