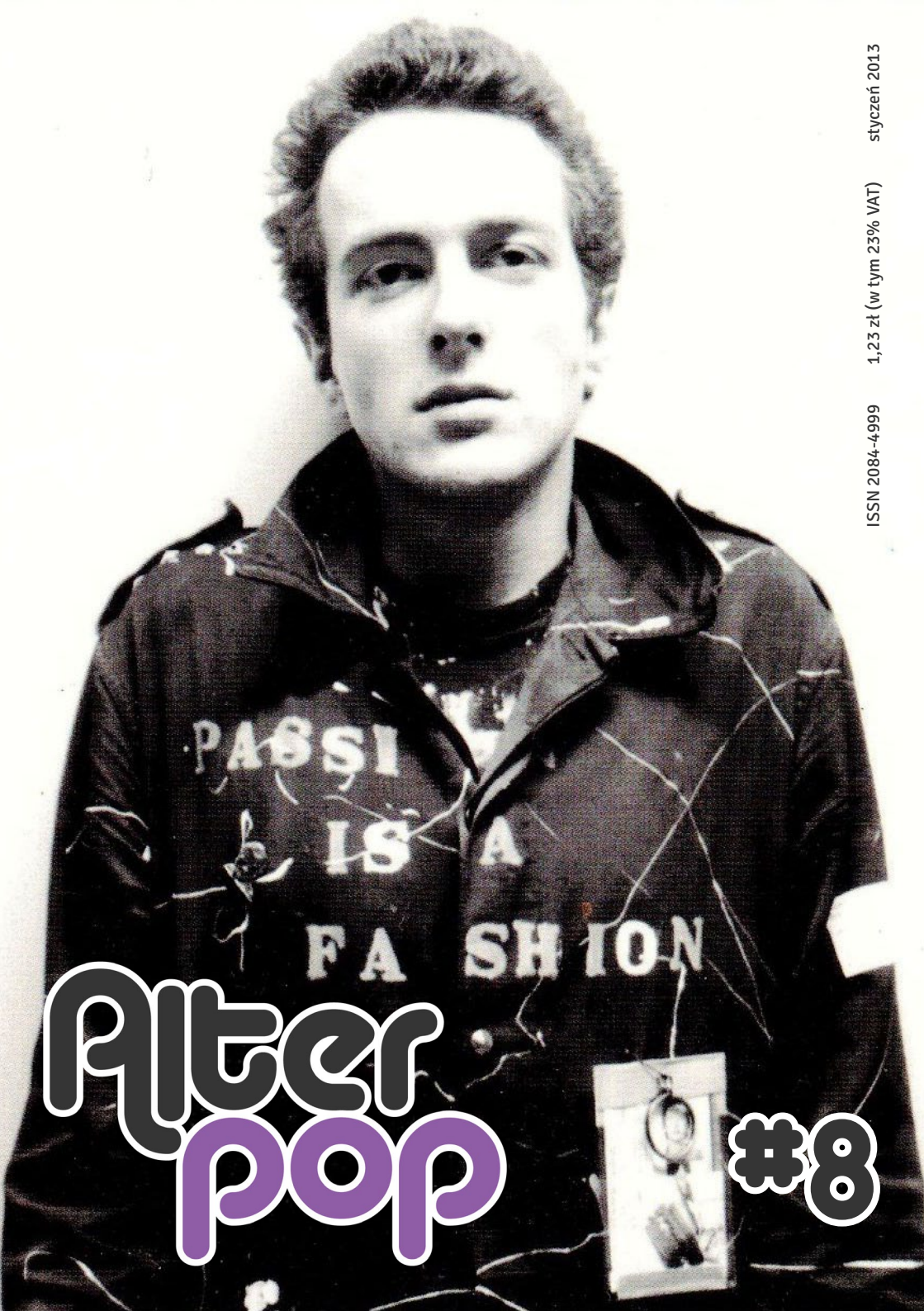




Alter pop

#8

ISSN 2084-4999

1,23 zł (w tym 23% VAT)

styczeń 2013

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 8
styczeń 2013
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny
Tadeusz Bisewski

Redakcja
Kamil Downarowicz
Karolina Joisan
Wojciech Onyszków

Współpraca
Jakub Miłszewski

Okładka
Julian Yewdall

Korekta
Wydawnictwo EKWITA

Wydawca
Słońce-Księżyc
Alicja Bisewska
ul. Gnieźnieńska 8/1
84-230 Rumia

PREMIERY *płytowe*

Crystal Castles

III

Damsko-męski duet od samego początku swojego istnienia wywoływał wśród dziennikarzy oraz słuchaczy mieszane uczucia. Niektórzy nazywali ich nowym wcieleniem punka XXI wieku, inni porównywali do modnie zapakowanego produktu, stargetowanego na pozującą bunt i notoryczne wkurwienie młodzież. Osobiście uważam, że Kanadyjczycy ani nie są głosicielami żadnej muzycznej rewolucji, ani też nie są sprytnie obmyślą przez speców od marketingu maszynką do nabijania kasy. Jest to zwyczajnie dobry zespół ze smykałką do nagrywania mniej lub bardziej oczywistej muzyki pop, którą zgrabnie mieszają z przeróżnymi gatunkami elektroniki, od electro poprzez trash, witch house, na industrialu kończąc.

Poprzednia płyta CC była krytykowana za zbyt łagodne brzmienie. *III* na pierwszy rzut oka wydaje się ostrzejsza od swojej poprzedniczki. Jednak pomimo całej chropowatości słyszeć, że nasza urocza parka wciąż konsekwentnie stawia na wyraziście zarysowane melodie i bujającą rytmikę. Głos Alice momentami brzmi zaskakująco



czysto (**Plague, Kerosene**), kiedy indziej przybrudzony jest różnego rodzaju efektami (**Insulin, Transgender**), stanowiąc stabilny fundament każdej kompozycji. Zespół najciekawiej brzmi, gdy zapuszcza się w posępne, mniej przystępne rejony swojego elektro-nicznego wszechświata. Niemal trip-hopowy w swojej formie **Affection** poraża głębokim basem i hipnotyczną linią syntezatora, trwający zaledwie 1:42 kawałek **Insulin** to siarczyste wymieszanie punka z trashem, a **Wratch Of God** przywołuje ducha mrocznego electro oraz witch house. Bywalcy klubów nocnych, którzy kojarzą CC z bardziej parkietowymi klimatami, ucieszą się z kompozycji w rodzaju **Sad Eyes** czy **Violent Youth**, gdzie dynamiczne uderzenia klawiszy i różnego rodzaju wściekłe szумы i trzaski korespondują z plastikowymi bitami.

III to bardzo spójny album, z każdym przesłuchaniem odkrywa się na nim coraz to różniejsze smaczki. Muzyka Crystal Castles wciąga, momentami wręcz wgniata w ziemię. Jeden z najlepszych krążków 2012 roku. [kd]

Popsysze

Popstory

Najnowsze wydawnictwo ze stajni Nasiono Records pochodzi z kręgów bardziej surowego, rockowego brzmienia, lecz przekazywana nam energia pozostaje na niezmiennym poziomie.

Popsysze to obecnie trio – można powiedzieć klasyczne: gitara, perkusja, bas. I tak też „klasycznie” ta płyta brzmi, chociaż trzeba przyznać, że nie brakuje powiewu świeżości. Utwory

Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabłu sprzedana

Nadciąga noc komety

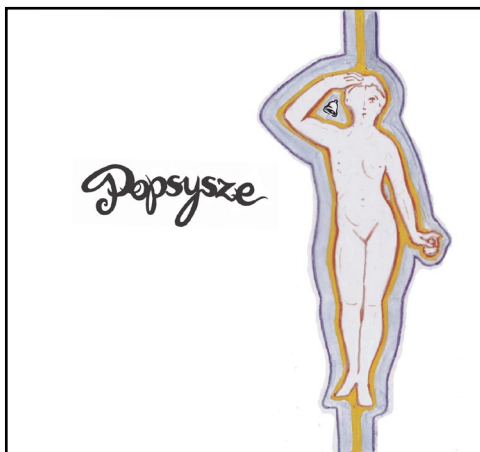
I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tyłko



są pozytywne, dynamiczne, niektóre wręcz taneczne. To bardzo potrzebna dawka mocy i wigoru na krótkie zimowe dni i ponure wieczory. Skąd panowie wzięli tyle energii na nagranie takiego materiału o tej porze roku?

Do plusów należy zaliczyć przede wszystkim bardzo udane melodie i świetną realizację nagrania. Minusy? Może czasem się wydawać, że „gdzieś to się już słyszało”, ale proszę tego nie rozumieć jako oskarżenie o dopuszczanie się plagiatów. Jest to raczej potwierdzenie osiągnięcia pewnego poziomu, właściwego uznanym twórcom – co debiutanci powinni odczytać jako komplement. [td]

Tyvek

On Triple Beams

Tyvek to amerykański zespół od lat związany ze sceną Detroit. To właśnie temu miastu punkrockowcy poświęcają swój najnowszy album. Nie jest to bynajmniej hymn chwalebny na cześć wielkiej, lśniącej oraz dumnej metropolii. Detroit poznajemy od strony ciemnych zaułków, piwnic i spelun, których turyści starają się za wszelką cenę omijać z daleka. Ta unikalna i wyrazista wizja stworzona przez czterech muzyków działa na wyobraźnię. Można niemal poczuć się jak mieszkaniec tego amerykańskiego miasta, któremu przyszło dźwigać swój egzystencjalny ciężar w tym pełnym sprzeczności miejscu. Gitary brzęczą i sprzęgają, przywołując ducha The Stooges i Black Flag. W czasach, gdy zespoły z całego świata korzystają z najnowszych cudów techniki, doprowadzając swoje



brzmienie do maksymalnej (i często tandetnej) sterylności, Tyvek stawia na brud, analogowy chaos i prostotę. Kawałki zawarte na **On The Triple Beams** są krótkie, zwarte, energetyczne. Bez ściemy i bezmyślnej pogoni za najnowszymi trendami. Szczera płyta, czterech szczerych gości. Chylę czoła. [kd]

Andy Stott

Luxury Problems

Andy Stott należy obecnie do jednych z najciekawszych postaci awangardowej elektroniki. Wydając w ubiegłym roku dwa świetne krążki: **Passed Me By** i **We Stay Together**, dał się poznać jako perfekcyjny dekonstrukcjonista klubowych rytmów, które rozkładał na czynniki pierwsze i ubierał w nowe szaty. Ciężki rytmiczny zdezelowany house nie każdemu przypadł do gustu. Prawda jest taka, że albo Stotta się bezgranicznie pokocha, albo kompletnie znienawidzi – nie ma żadnej innej możliwości. Wynika to z faktu, że jest on artystą zupełnie nietypowym, nieoczywistym, do którego trzeba dotrzeć i którego trzeba poznać, zrozumieć. Nie jest to łatwe i przyjemne zadanie. Ale warto zainwestować w nie czas i energię. **Luxury Problems** jest logiczną kontynuacją dotychczasowych poczynań muzyka. Znajdziemy tutaj wszystkie znaki rozpoznawcze Andy'ego. Donośne bity, masywny bas, powolne tempo, halucynogenna atmosfera, dubowe podkłady. Jest to – podobnie jak w przypadku jego poprzedników – album spowity w dusznej, gęstej atmosferze, momentami wręcz przytłaczającej. Zaskakiwać mogą żeń-



skie wokale (wykonane przez dawną nauczycielkę muzyki Stotta, Alison Skidmore), które wlepione w ponure struktury dźwięków, nieco je ocieplają i dodają im „człowieczeństwa”. Muzyka Stotta posiada w sobie jakąś niszczycielsko uzależniającą moc. Jest zupełnie tak, jakbyśmy zachwycali się widokiem „grzyba” powstałego z wybuchu bomby atomowej, jednocześnie zdając sobie sprawę, z jak wielce niebezpiecznym i tragicznym zjawiskiem mamy do czynienia. Nie możemy jednak oderwać oczu. Coś każe nam ciągle spoglądać w kierunku eksplozji. Przy **Luxury Problems** wszystko co ciemne, mroczne oraz nieodgadnione wypływa na powierzchnię. Nie każdy sobie z tym poradzi. [kd]

Bat For Lashes

The Haunted Man

Nagrywanie **The Haunted Man** zajęło mi trzy lata, w trakcie których rozwijała się moja samoświadomość. Pozbyłam się pewnych obaw, przestałam tłamsić w sobie emocje. W efekcie okazało się, że nowe piosenki są bardzo bezpośrednie w wymowie – tak o swojej najnowszej płycie wypowiedziała się w jednym z wywiadów Natasha Khan. I rzeczywiście w jej stwierdzeniu jest dużo prawdy. Mam wrażenie, że tym razem artystka dopuściła słuchaczy jeszcze bliżej do swojego intymnego, odrealnionego świata, sytuującego się gdzieś pomiędzy snem a jawą, baśnią a rzeczywistością. Jest w tym geście sporo odwagi, ale i dojrzałości twórczej. **The Haunted Man** to najbardziej intymny, oszczędny w środkach i wywa-



żony album w dorobku Bat For Lashes. Kipi on od emocji, które rysowane są głównie przez subtelne elektroniczne bity oraz wyrafinowane partie instrumentów dętych splecionych w ciepłym uścisku z delikatnym brzmieniem klawiszy. **The Haunted Man** – pomimo pozornego mroku – kryje w sobie dużo pozytywnych, kolorowych barw. **Laura** to piękna, wzruszająca ballada rozpisana jedynie na wokół i pianino. Aż dziw bierze, że tak krucha struktura może zawierać w sobie tak potężną dawkę emocji. **All Your God** stanowi dla mnie bardziej organiczne wcielenie Portishead, z kolei kawałki w stylu **Horses Of The Sun** i **A Wall** nadawać się mogą nawet na dyskotekę. Warto zwrócić też uwagę na marszowy utwór tytułowy, który brzmi jak pieśń zwycięstwa, wygrywana po stoczonej właśnie bitwie.

Haunted Man to przede wszystkim fantastyczny i finezyjny zbiór piosenek. Khan udowadnia, że jest jedną z najbardziej innowacyjnych i ambitnych współczesnych artystek. Do tej płyty po prostu chce się wciąż i wciąż powracać. Natasha zdobyła moje serce, a to naprawdę nie lada sztuka. [kd]

Umberto

Night Has A Thousand Screams

W 1982 roku Juan Piquer Simón nakręcił film grozy zatytułowany **Szczątki**. Hiszpański horror opowiadał historię seryjnego mordercy, który za pomocą piły mechanicznej mordował młode kobiety, by następnie układać „puzzle” z ich kończyn. Cóż, każdy próbuje jakoś tam zapełnić sobie wolny czas. Ja piszę recenzję, Wy ją czytacie, ktoś urządza



krwawe łaźnie, a Matt Hill – ukrywający się pod pseudonimem Umberto – nagrał właśnie ścieżkę dźwiękową do obrazu Simóna.

Jak na muzykę z horroru przystało, jest ona złowieszcza. Efekt grozy Hill uzyskuje, dobierając się do analogowego syntezatora, z którego wydobywa metalowe, zimne pasażę obudowywane różnego rodzaju szmerami, charknięciami czy piskami. Efekt jest bardzo przekonujący. Zło pulsuje w **Night Has A Thousand Screams** mrocznym rytmem i przenosi nas do świata z pogranicza snu i jawy, w którym, za każdym rogiem kryje się potencjalnie potworne i przerażające niebezpieczeństwo. Umberto czerpie przede wszystkim z tradycji lat 80., wzorując się na soundtrackach z amerykańskich horrorów i filmów sci-fi tamtego okresu (**Paralyzed** mógłby bez problemu wzbogacić warstwę dźwiękową w **Ucieczce z Nowego Yorku**), dlatego jego muzyka brzmi staro i futurystycznie zarazem. Ciekawy efekt. Kompozycje są klaustrofobiczne, wręcz uciskają umysł. Hill mistrzowsko stopniuje napięcie i bawi się zmianami tempa. Z wielkim wyczuciem dodaje kolejne elementy do swojej układanki, tworząc przekonującą i zwartą całość. Wie, kiedy użyć prawdziwej perkusji, a kiedy postawić na automat. Nie boi się też basów, co nie jest tak oczywiste przy ścieżkach dźwiękowych do horrorów. Swoją drogą, ciekawe, jakiej muzyki słuchali seryjni mordercy? Czy mieli swoje ulubione nagrania, które puszczały sobie tuż przed polowaniem na kolejne ofiary... trzeba to sprawdzić. [kd]



Jasio Brzdąkała

wiecznie żywy

22 grudnia 2002 roku w niewielkiej angielskiej wiosce o nazwie Broomfield 50-letni **John Graham** poczuł klucie w klatce piersiowej. Właśnie wrócił ze spaceru z psem do swojego mieszkania, które dzielił wspólnie z żoną i dwójką dzieci. Ból narastał. Johnowi coraz trudniej było oddychać. Nagle stracił przytomność. Nie miał jej już nigdy odzyskać. W kilka godzin po tym wydarzeniu gazety całego świata będą rozpisywały się o śmierci legendarnego frontamana punkowej kapeli **The Clash** o ksywie **Joe Strummer**.

Przybyła na miejsce zdarzenia ekipa medyczna nie miała wątpliwości. Strummer zmarł na zawał serca. Późniejsze badania wykazały, że posiadał on niewykrytą wadę serca, która przez całe życie nie dawała o sobie znać.



Joe Strummer

Aż do pewnego grudniowego dnia. Świat utracił kolejnego bohatera, człowieka legendę, nazywanego nieco patetycznie „Chrystusem rocka”. Dlaczego po 10 latach od śmierci Johna nadal się o nim pamięta i pisze o jego postaci niezliczone artykuły? Powodów jest kilka. Przyjrzyjmy się kilku z nich.

John Graham Mellor alias Joe Strummer przyszedł na świat 21 sierpnia 1952 roku w stolicy Turcji – Ankarze. Nie miał on jednak żadnych korzeni sięgających Dalekiego Wschodu. Jego ojciec był po prostu brytyjskim dyplomatą, który w związku ze specyfiką swojej pracy zmuszony był często zmieniać miejsce zamieszkania. W tej nieustającej wędrówce towarzyszyła mu rodzina – żona (z zawodu pielęgniarka) oraz dwójka dzieci – David i Joe. Joe mógłby równie dobrze urodzić się w Meksyku albo w jeszcze innym miejscu, w którym przyszło

pracować jego ojcu. Wkrótce bracia zostali wysłani do City School London Freeman w Surrey. Rzadko widywali się z rodzicami i szybko dojrzewali. Joe zaczął odkrywać moc rock'n'rolla, David skierował swoje zainteresowania w stronę nacjonalizmu i wstąpił w szeregi angielskiego Frontu Narodowego. Jako nastolatek popełnił

nie skrót SS oznaczał „Social Security”. Przez zespół przewinęło się kilku muzyków, w tym m.in. Paul Simonon, Terry Chimes i Roland Hot. Po wyrzuceniu ze składu Hota w styczniu 1976 r., Brian James z Scabiesem opuścili zespół, aby utworzyć The Subterraneans. James z Billym Idolem powołali do życia Chealsea, a potem Generation X.



samobójstwo. Zwłoki odnalazł John. Nie wiadomo, czy te traumatyczne wydarzenia miały wpływ na działalność The Clash, którzy wymierzili gitarowe działa w rasizm, ksenofobię i niesprawiedliwość społeczną. Można się tego jedynie domyślać.

Jest 1975 rok. Mick Jones i Tony James zakładają punkowy skład London SS. Nazwa kapeli budzi pewne kontrowersje w związku ze skojarzeniami z nazizmem. Jednak prawdopodob-

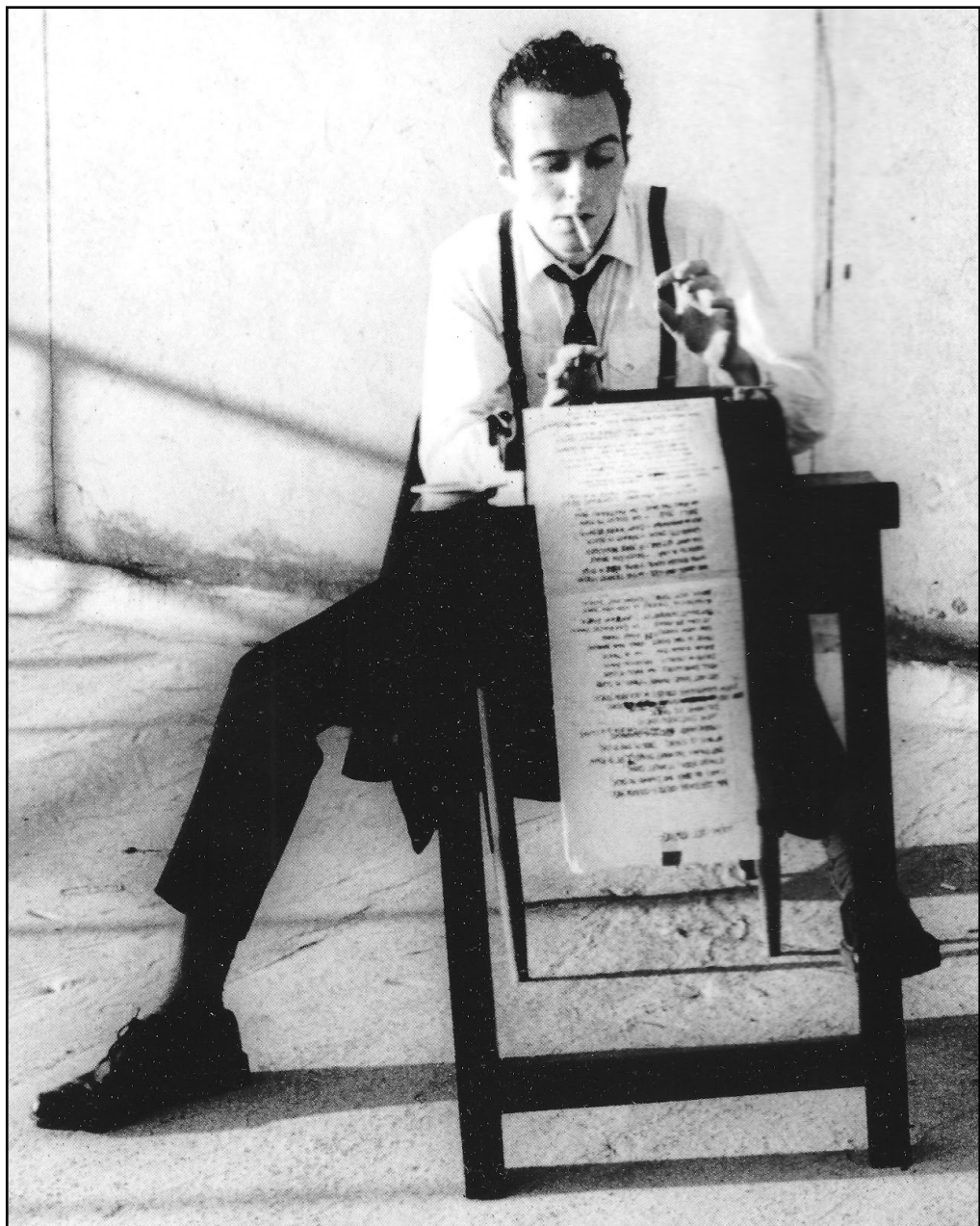
Jones, Simonon i Chimes zdecydowali się działać razem pod szyldem The Clash. Zaczynają się poszukiwania wokalisty. Nie trwają one długo. Wkrótce do The Clash dołącza Joe Strummer, związany do tej pory z bandem The 101ers. Strummer słabo gra na gitarze i równie słabo radzi sobie z mikrofonem, jednak jego charyzma oraz osobowość budzą respekt u pozostałych członków The Clash. Graham swoją fryzurą przypomina nieco Elvisa Pre-



sleya, co stanie się przyczyną wielu żartów z jego osoby. Ubra się w charakterystyczną skórzaną kurtkę, pali papierosy na wpół wymieszane z ma-

rihuaną i niemiłosiernie sepleni. Staje się liderem zespołu.

The Clash rozpoczyna stałą działalność i znajduje sobie menadżera.



Nazywa się on Bernard Rhodes i jest współnikiem Malcolma McLarena, promotora innej punkowej kapeli – Sex Pistols. Nie potrzeba dużo czasu, by publika się zorientowała, że nie ma do czynienia z jedną z wielu grup, wyrosłych jak grzyby po deszczu, na fali punk rocka. Strummer i spółka posiadają swój własny, łatwo rozpoznawalny styl. Nie grają agresywnej muzyki – przyśpieszają po prostu klasyczne brzmienie rhythm and bluesa z końcówki lat 60. Stawiają też na fuzję gatunków. Czerpią pełnymi garściami z bluesa, rocka, reggae, ska, a nawet jazzu. Są błyskotliwi, nieszablonowi i... przebojowi. Do dzisiaj uważa się, że to właśnie The Clash doprowadzili do przymierza zawartego między młodą, białą klasą robotniczą a czarnoskórą ludnością zamieszkującą Wyspy. To właśnie wtedy muzyka punk zbratała się z reggae. Członkowie Public Enemy przyznali, że The Clash stanowili dla nich wielką inspirację.

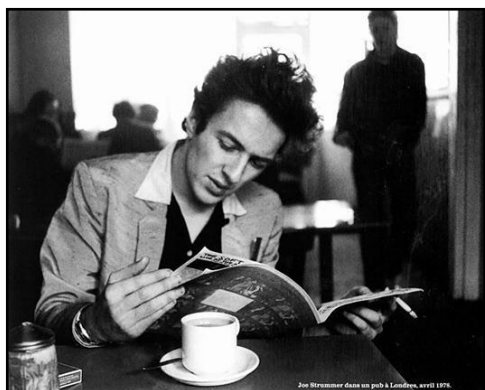
W warstwie ideologicznej The Clash nie powołują się na nihilizm i hasło „No future!”. Wierzą, że o przyszłość warto walczyć. Przyglądają się bacznie społecznym problemom UK i świata, bezlitośnie krytykując świat Zachodu. Wysztykują rasizm, szowinizm, konsumpcjonizm. Bezbłędnie wytykają wady demokracji i żądają konkretnych zmian. Nie popierają chaosu i anarchii. Okopują się po lewej stronie politycznej barykady i głośno wykrzykują, co im leży na sercu. Są jednym z pierwszych tzw. lewicowych zespołów zaangażowanych. Członkowie The Clash czytali w dużych ilościach książki i do tego samego nakłaniali osoby, które

słuchały ich muzyki. Popierali także squatting.

Strummer miał wyraziste poglądy, był oddany ideałom, posiadał silny kręgosłup moralny i niezachwianą wiarę w siebie. Stał się symbolem całej sceny niezależnej. Pod jego wpływem zespół solidaryzował się z wieloma ruchami wolnościowymi, m.in. z Ligą Antyfaszystowską. Lata 1979–1982 to najlepszy okres w historii zespołu. Nagrali wtedy albumy, które na stałe przeszły do historii muzyki. Mowa o **London Calling**, **Sandinista** i **Combat Rock**. To drugie wydawnictwo zawierało w sobie aż trzy płyty winylowe! Co ciekawe, zespół uparł się, żeby cena tego megapacku była taka sama, jak cena jednej tylko płyty. Wytwórnia zgodziła się, ale członkowie grupy musieli dołożyć do tego interesu, co też bez zastanowienia uczynili. Woleli wdzięczność fanów od kasy.

Jednak nic, co piękne, nie trwa wiecznie. Sytuacja w zespole zaczęła psuć się wraz z wydaniem albumu **Combat Rock** w 1982 roku. Strummer pokłócił się z Jonesem, wskutek czego ten drugi opuścił szeregi zespołu. W jego ślady poszedł perkusista Topper Headon, który nie radził sobie z problemem narkotykowym. Joe próbował jeszcze jakiś czas sterować łajbą zwaną The Clash, ale wkrótce osiadł na mieliźnie i rozwiązał zespół. Okazało się, że bez Micka to już nie jest ta sama bajka. Wydana w 1985 roku płyta **Cut The Crap** została zmiażdżona przez krytykę i nie zyskała najmniejszego uznania u słuchaczy. Strummer skupił się na solowej działalności. Zagrał w kilku filmach (m.in. w **Mystery Train** Jarmusha), wcielił się w rolę produ-





centa muzycznego, radiowego DJ-a, nagrywał z wieloma różnymi artystami (byli to m.in. Johnny Cash i The Pogues). Był także aktywnie zaangażowany w ochronę środowiska, działał w ramach organizacji Future Reforests, zajmującej się sadzeniem drzew w różnych częściach świata. W wywiadach ostrzegał przed globalnym ociepleniem, zanikaniem więzi społecznych i coraz większym kultem pieniądza.

W 1999 roku założył nową kapelę o nazwie The Mescaleros. Grupa zdążyła wypuścić na rynek trzy płyty, w tym jedną już po śmierci swojego lidera. Z biegiem lat Graham dystansował się do swojej punkowej przeszłości, chociaż nigdy nie porzucił swoich młodzieńczych ideałów i wiary w nieskrępowaną wolność jednostki. Chciał po prostu się rozwijać i poszerzać swoje horyzonty. 15 listopada 2002 roku Strummer i The Mescaleros zagrali koncert w londyńskim Acton Town Hall. Wśród publiczności był Mick Jones, który dołączył do zespołu na scenie podczas wykonywania utworu The Clash **Bankrobber**. To był pierwszy wspólny występ na jednej scenie Strummera i Jonesa od 1983 roku.

Jones powiedział później, że „to było całkowicie nieplanowane, że poczuł, że musi dołączyć do Strummera na scenie”. Ostatni koncert Strummera zagrał w Liverpool Academy 22 listopada 2002 roku. Krótko przed swoją śmiercią razem z wokalistą U2 Bono napisali piosenkę **46664**, stanowiącą część kampanii przeciwko AIDS w Afryce.

Joe Strummer był cholernie utalentowanym indywidualistą, który miał i nadal ma ogromny wpływ na wielu różnych artystów i różne zespoły. Warto wymienić choćby Pearl Jam, wspomniany wyżej Public Enemy, Arctic Monkeys, Green Day, MIA i Rage Against The Machine. Spuścizna, jaką po sobie zostawił, jest nie do przecenienia. Dzisiaj jego postać wciąż inspirowa kolejne pokolenie. To właśnie on nadal podpowiada nam, że bez względu na okoliczności trzeba zawsze być sobą, trzeba być wiernym swoim ideałom i trzeba być zwyczajnie uczciwym – względem siebie i względem innych. To proste jak punk rock.

Kamil Downarowicz

e-odlot

*Muzyka używana jest do kształtowania ludzkiego umysłu; może być mocna jak narkotyki, lecz o wiele niebezpieczniejsza, gdyż nikt nie traktuje poważnie manipulowania poprzez muzykę – słowa te wypowiedział kiedyś legendarny muzyk i kompozytor **Eddy Manson**. Przyglądając się nowemu zjawisku, jakim są e-narkotyki oferowane internautom w formie dźwięków muzycznych, nie sposób się nim nie zgodzić.*

O co właściwie chodzi?

Zakładasz słuchawki. Nie byle jakie, nie te podłączane z telefonu czy dodawane standardowo do odtwarzacza mp3. Najlepiej nauszne, duże. Takie, przez które nie przedostanie się żaden niepożądany dźwięk ze świata zewnętrznego. Uruchamiasz program I-Doser na swoim komputerze, wybierasz interesującego Cię dosa, np. **Hand Of God**,

gasisz światło, kładziesz się na łóżko i odlatujesz do innego świata.

Dosy to pliki dźwiękowe. Uruchamiając je, usłyszymy biały szum wygenerowany komputerowo i dwie proste fale o różnych częstotliwościach, aby do jednego ucha trafiała fala o innej liczbie drgań niż do drugiego. Falowania dźwięku, buczenia, podawane są w bardzo niskiej i zmiennej częstotliwości. Efekty działania tych dźwięków



są, ponoć, piorunujące. Po kilkunastu minutach odsłuchiwania dosów, możemy przejść w inny stan świadomości. Istnieją dosy, które wywołują wrażenie, jakbyśmy zapalili skręta czy wypili kilka piwek, ale istnieją także mocniejsze, które sprawiają, podobno, że czujemy się, jak po zażyciu heroiny albo jak buddyści znajdujący się na wyższym poziomie świadomości. Producenci tych muzycznych plików obiecują, że poznamy nowy wymiar naszego umysłu. Opis dosa o nazwie Morphine: *Extremalny narkotyk. Nie będziesz się unosił tylko zatoniesz. Ale nie bez żadnych przyjemności: będziesz schodził na dno powoli, lecz bardzo uspokajająco. Słuchając tego dosa, ogarnie cię uczucie całkowitego odprężenia. Relaks.* Tak natomiast jesteśmy zachęcani do wypróbowania French Roast: *French Roast*

jest idealnym orzeźwieniem na wczesny ranek lub pobudzeniem w nocy, gdy potrzebujesz dodatkowych kilku godzin z otwartymi oczami. Ten dos przenosi cię od istniejącego stanu pustych słów do poziomu pobudzenia ze środka dnia. Użyj go rano, kiedy tylko się obudzisz, by zacząć dzień prawidłowo. French Roast synchronizuje twój mózg do 14 Hz lub do stanu bycia czujnym i przebudzonym.

Czy to naprawdę działa?

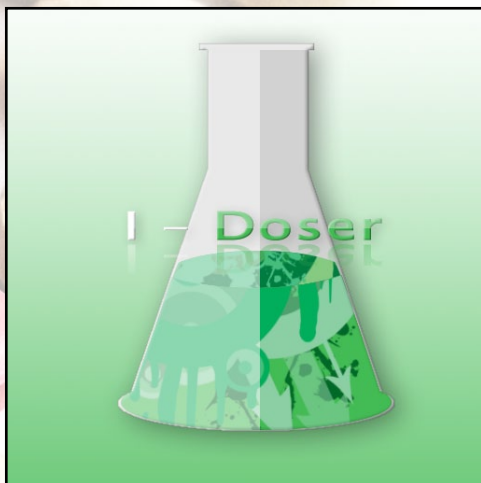
Istnieją dosy, które mają nam zapewnić porządną fazę narkotyczną, ale są także takie, które mają zwyczajnie poprawić nam nastrój, wpłynąć na koncentrację, kreatywność, pobudzić do działania, podnieść samoocenę, a nawet... wywołać orgazm. Nie przeprowadzono żadnych szerszych badań na temat e-narkotyków. Jedyna wiedza,



na jakiej możemy bazować, pochodzi z Internetu. Istnieją specjalne fora, na których użytkownicy wymieniają się opiniami na temat dosów. Jedni twierdzą, że działają one w 100%, drudzy piszą o efekcie placebo, a trzeci mówią o całkowitej ściemnie. Jak jest naprawdę? Tego jeszcze nie wiemy. Nie wiemy, także, czy od dosów można się uzależnić oraz jaki dokładnie wpływ mają one na naszą psychikę.

Kilka specjalistycznych opinii możemy wyczytać z artykułu o e-narkotykach, który ukazał się w jednym z wydań magazynu „Newsweek”. Prof. Rufin Makarewicz z Zakładu Akustyki Środowiska Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, słuchanie dosów porównuje do czegoś tak nietypowego jak zjedzenie dwóch kilogramów kredy i popicie jej octem. – *Człowiek, który naje się kredy, zwymiotuje. To pewne* – wyjaśnia. Nic więc dziwnego, że organizm broni się przed trucizną, jaka mu się sączy przez uszy.

– *Może dochodzić do omdleń lub wyłączenia pewnych partii mózgu. Stąd być może u niektórych efekt halucynacji. Fałowania dźwięku, buczenia, świdrowania, podawane są w bardzo niskiej i zmiennej częstotliwości* – mówi o dosach prof. Anna Preis z Zakładu Akustyki Środowiska UAM. – *Takie dźwięki mogą wprowadzać organy w rezonans, wywoływać u ludzi objawy podobne do choroby lokomocyjnej. Poza tym, słuchając tego typu dźwięków, można sobie zafundować permanentne szmery w uszach. Na razie nie ma na to żadnego leku, a szmery z czasem mogą stać się nie do zniesienia. Ich nieustające towarzystwo prowadzi do wycieńczenia psychicznego* – uprzedza prof. Preiss.



logo programu I-Doser

– *Lepiej nie eksperymentować* – dodaje neurobiolog dr Grzegorz Juszcak z PAN.

Co z tego wynika?

Co myśleć o tego rodzaju wirtualnych dragach? Czy młody człowiek, który nakłada słuchawki i odlatuje, powinien być traktowany jak osoba zażywająca narkotyki? Jeśli dosy naprawdę wywołują tak spektakularne efekty, to czy powinny być zabronione? W jaki sposób stworzyć odpowiednie prawo ograniczające ich „spożywanie”?

Ciąg pytań związanych z e-narkotykami zdaje się nie mieć końca. Czas pokaże, czy jest to tylko zwykły błąd, jakich wiele można znaleźć w sieci, chwilowa moda, czy może jesteśmy świadkami narodzin nowego problemu społecznego. Jest tylko jeden sposób, aby się przekonać, czy można... naćpać się muzyką. Odważnym zalecamy jednak ostrożność i umiarkowanie w spożyciu.

Kamil Downarowicz

PREMIERY *filmowe*

reż. Ben Affleck

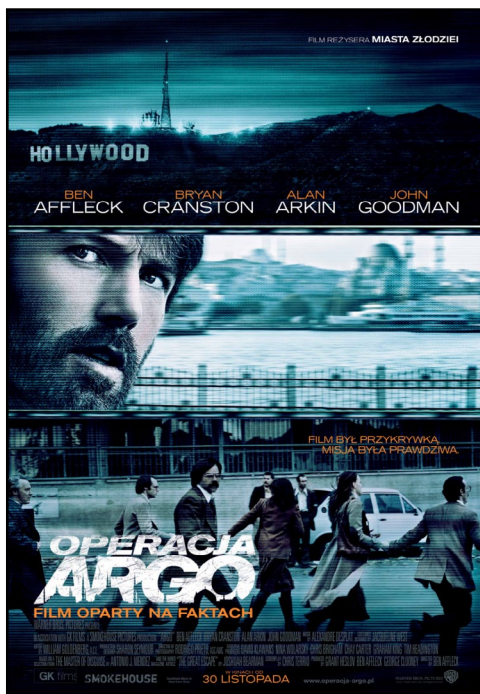
Operacja Argo

Ben Affleck przechodzi obecnie przemianę z aktora w reżysera bardzo dobrych filmów. Stara się przy tym tworzyć taki rodzaj kina, który coś sobą reprezentuje. A tegoroczna **Operacja Argo** może liczyć na Oscara.

Pomysł filmu został oparty na wydarzeniach, które miały miejsce w 1979 roku podczas rewolucji w Iranie. W trakcie krwawych demonstracji tłum wdarł się do amerykańskiej ambasady i wziął jej pracowników do niewoli. Uciec i ukryć udało się tylko szóstce z nich. Wywiad w Stanach na pomoc wezwał specjalistę z CIA, Tony'ego Mendeza, który wymyślił niecodzienny sposób przeprowadzenia akcji ratunkowej.

Do Iranu miała przybyć ekipa, kręcąca nowy film science-fiction, pod tytułem **Argo**. W organizację misji mają zostać włączeni także filmowcy z Hollywood, aby podnieść jej wiarygodność.

Z jednej strony mamy więc thriller polityczny mocno zanurzony w epoce końca zimnej wojny, a z drugiej nieco sentymentalny obrazek Hollywoodu, które właśnie przeżywa zachwyt tzw. kinem nowej przygody. Obydwa motywy pasują do siebie na tyle dobrze, że film ogląda się z zainteresowaniem.



reż. Michael Hoffman

Gambit, czyli jak ograć króla

Po scenariuszu napisanym przez braci Coen spodziewalibyśmy się przynajmniej świeżych dowcipów. Ale w nowym dziele Hoffmana jakość i zwyczajową dla siebie świeżość zachowują jedynie Colin Firth oraz Alan Rickman. Ta komedia kryminalna, oparta na filmie z 1966 roku, z Shirley MacLaine i Michaeliem Cainem w rolach pary hochsztaplerów próbujących wykiwać bogatego Shahbandara, z pierwowzoru bierze jedynie motyw rolowania bogacza.

Duet Firth/Rickman zachowuje się w **Gambicie** jak para starych wyjadaczy, którzy już nic nie muszą. Mogą za to wszystko, więc nie brakuje tu goliźny i ciętego humoru. Dużo gorzej, gdy na ekran wchodzi sztywna jak kij od miotły Cameron Diaz.

Film pograża także miątkość scenariusza. Gdyby zachować lekkość oryginału, wziąć w nawias niektóre motywy, to nowy **Gambit** mógłby się obronić. A tak pozostanie filmem nawet nie na wizytę w kinie, a na jednorazowe obejście go w telewizji.

reż. Tim Burton

Frankenweenie

Gotycki horror dla dzieci? To możliwe tylko w wyobraźni Tima Burtona, wizjonera od niesamowitych historii z pogranicza gatunków. **Frankenweenie** pierwotnie był aktorskim filmem krótkometrażowym, który 28 lat temu wytwórnia nie dopuściła do dystrybucji ze względu na... zbytnią brutalność! Dzisiejsze pokolenie mło-



dych ludzi, przyzwyczajone do dużo krwawszych obrazów, raczej nawet nie mrugnie okiem na to, co proponuje im Burton.

Historia przyjaźni małego Victora Frankensteina i jego pieska Sparky'ego od samego początku naznaczona była umownością. Mały Victor przebierał swojego pupila w strój Godzilli i kręcił z nim filmiki amatorską kamerą. Te sielskie scenki przerwał wypadek, w którym piesek zginął. Zrozpaczony Victor postanowił przywrócić go do życia.

Od tego momentu groza i humor w przeplatających się dawkach opanowały zwyczajne przedmiścia i jego konwencjonalnych mieszkańców. Mimo że czarno-biała, animacja ta ma w sobie tyle odcieni, że spodoba się nie tylko dzieciom, ale i dorosłym. Na szczęście brak tu happy endu, bo to nie w stylu Burtona.

reż. Andrew Dominik

Zabić, jak to łatwo powiedzieć

Andrew Dominik poświęcił swój nowy film gangsterom – na szczęście nie kopiując pomysłów Tarantino, ale idąc własną drogą. Mimo to postacie zbudował prawie z samych klisz i skojarzeń. W obsadzie mamy bowiem śmietankę odtwórców ról mafiosów, znanego choćby z **Chłopców z ferajny** Raya Liottę, z **Rodziny Soprano** Jamesa Gandolfiniego i Vincenta Curatolę czy Richarda Jenkinsa, którego można kojarzyć z serialu **Sześć stóp pod ziemią**.

Głównym bohaterem filmu jest Jackie Cogan, grany przez Brada Pitta. Morderca na zlecenie, który w jego wydaniu jest człowiekiem zimnym, po-

Skala ocen:

God must have been a fuckin' genius

I just met a wonderful new man.
He's fictional but you can't have everything

My mum always said,
life is like a box of chocolates

I love you, honey bunny!

May the Force be with you

Too weird to live, and too rare to die

Coco Jumbo i do przodu

Huston, we've got a problem

**

Ja tu widzę niezły burdel

*

Albercik! Wychodzimy!



zbawionym emocji. Planuje swoje zlecenia rozważając wszystkie szczegóły, nie stroniąc przy tym od politycznych dywagacji, jako że opowieść dzieje się w okolicach kampanii wyborczych Bu-sha i Obamy.

W istocie jest to kryminał ze społeczno-politycznym tłem, które reżyser przemycą w (nie)codziennych sytuacjach gangsterskiego świata. Kontrastując świetlane obietnice polityków z szarą rzeczywistością, pokazuje kraj pogrążony w kryzysie.

reż. David Ayer

Bogowie ulicy

Jak zrobić film policyjny, żeby nie powtarzać stereotypów i konwencji już dawno wyeksploatowanych? Na pewno zatrudnić młodych i zdolnych aktorów (Jake Gyllenhaal i Michael Peña), dać im ciekawe osobowości do wykreowania, a do tego opowiedzieć ich historię w zajmujący sposób.

Właśnie narracja jest w nowym filmie Ayera tym, co najbardziej przykuwa uwagę. Połączenie *cop movie* z estetyką dokumentalną – przyjaźń dwóch zwykłych oficerów pokazana „okiem” zwykłej kamery cyfrowej nabrała obiektywnego, ale i bliższego widzowi wymiaru. Widz siedzi razem z nimi w radiowozie, z bliska przygląda się mimice, bierze udział w rutynowych kontrolach i krwawych akcjach.

Naprzemienne używanie tradycyjnej i eksperymentalnej formy dodaje filmowi dynamiki. Nie jest to jedynie statyczny pomnik wystawiony jednemu z zawodów, ale historia z krwi i kości, której nie powinno się ominąć przy wyborze seansu na wieczór.



reż. Veit Helmer

Miłość z księżycą

Pierwsze, co ciśnie się na usta (klawiaturę), jest pytanie, czemu znów oryginalny tytuł został tak fatalnie przetłumaczony na język polski? Nie wystarczyłby Bajkonur? Jakiż enigmatyczny i chwytający tytuł byśmy otrzymali. Tak, znów mamy durnowaty „romans z księżycą”, którego nazwa wcale nie zachęca do zapoznania się z nim. A szkoda, bo film Veita Helmera jest bardzo ciekawą propozycją kinową.

Niedaleko kosmodromu Bajkonur mieszkają Kazachowie, którzy uważają, że cokolwiek spadnie z nieba na ziemię, należy do nich. Któregoś dnia spada francuska kosmonautka, w której zakochuje się główny bohater, o pseudonimie Gagarin. Jako że dziewczyna nie pamięta nic ze swego życia, chłopak wmawia jej, że są narzeczonymi.

Ta miejscami dość naiwna baśń, z muzyką Gorana Bregovića w tle, ma jednak w sobie tyle uroku kazachskich stepów, że warto się z nią zapoznać.

reż. Fernando Meirelles

360. Połączeni

Kiedy twórca jednych z moich ulubionych filmów (*Wierny ogrodnik*, *Miasto ślepców*), kręci nowy film, tupię nóżkami z niecierpliwością, aby móc udać się do kina. Na taką okazję trzeba mi było poczekać ponad rok od światowej premiery. Czy było warto?

Fernando Meirelles miał świetny pomysł, trochę przypominający w założeniach *Babel* Alejandro Gonzáleza Iñárritu. Niestety, zabrakło mu tego czegoś, co wyróżnia przeciętny film



od doskonałego. I choć brazylijskiemu reżyserowi sprzyjała doborowa obsada (w składzie Anthony Hopkins, Jude Law, Rachel Weisz czy Ben Foster) oraz plenery praktycznie całej Europy, to jego filmowi nie udało się sztuka filmu Iñárritu.

Połączenie, które dotyka każdego z bohaterów filmu, w większości dotyczy miłości i pożądania. Jednak z historii oglądanych na ekranie nie wynika żadna budująca obserwacja. Film okazuje się zbiorem ładnych obrazów, przystojnych twarzy i gładkich morałów.

reż. Vincent Parronau, Marjane Satrapi

Kurczak ze śliwkami

Kurczak..., tak jak **Persepolis** powstał również na podstawie komiksu Satrapi, w którym po raz kolejny pokazała prywatną historię z kilku różnych perspektyw. Tym razem jednak w duecie z Parronauem stworzyli film aktorski, który nieco inaczej rozkłada akcenty. Oczywiście, film różni się od komiksu, ale może sprawić, że po seansie zechcemy zapoznać się z oryginałem.

Bohaterem obrazu jest Nasser-Ali Khan, skrzypek, który traci swój ukochany instrument. Ponieważ nie znajduje pocieszenia w żadnych innych skrzypcach, postanawia umrzeć. Umieranie zajmuje mu 7 dni, podczas których rozmyśla o swojej przeszłości.

Dzieło Satrapi pokazuje wizerunek artysty, którego życie nierozzerwalnie związane jest z szarą rzeczywistością. Nie szczędzi przy tym słodko-gorzkiej refleksji nad ludzką naturą. Robi to jednak w taki sposób, że z chęcią zanurzamy się w baśniową formę filmu.

Opracowała: Karolina Joisan



Powrót Czarodziejki z Księżycą

Nie wszyscy mieli tę przyjemność zostać zaczarowanym przez **Czarodziejkę z Księżycą**. Niektórzy woleli **Kapitana Jastrzębia/Tsubasę** albo **Dragon Balla**. Ze starszych kreskówek emitowanych na stacji Polonia 1 niektórzy mogą jeszcze pamiętać **Generała Daimosa**, **Magiczne zwierciadło**, **Fantastyczny świat Paula**, **Yattamana**, **Bię**, **Tajemnicze złote miasta** czy **GiGi la trottola**. Te tytuły oznaczają dla niektórych z nas czas dzieciństwa i związane są z wieloma przyjemnymi wspomnieniami. Niewielu jednak wiedziało, że owe sprowadzane do nas z Włoch i dubbingowane „bajki” to tak naprawdę japońskie anime.

O tym, że mamy do czynienia z produkcjami japońskimi, uświadamialiśmy sobie powoli. Wprawdzie **Kapitan Jastrzęb** jako jedyny na Polonii 1 był pokazywany w oryginale, ale dopiero pojawienie się **Czarodziejki z Księżycą** na Polsacie w 1997 roku spowodowało na Polskę boom zainteresowania anime i mangą. Ta data zbiegła się w czasie z premierą pierwszego polskiego magazynu o tej tematyce, „Kawaii”, które było naszym oknem na japońską kulturę i sztukę. Wraz z kolejnymi odcinkami o przygodach Usagi Tsukino i kolejnymi numerami „Kawaii”, poznawaliśmy najsłynniejsze filmy i serie, mangi i artbooki oraz uczyliśmy się rysować „duże oczy”.

Oczywiście, nie wszyscy mieli dostęp do czasopisma i nie wszyscy wiedzieli, że obok **Sailor Moon** sławę na świecie zdobywały inne tytuły pochodzące z Nipponu. O sławnych filmach

pełnometrażowych **Akira** czy **Ghost in the Shell** nie wspominając. A to wcale nie były i nie są bajki dla dzieci. Ale w tamtych czasach, mając dostęp jedynie do kilku podstawowych kanałów telewizyjnych, wiedzieliśmy tylko, że trzeba zdążyć ze szkoły na popołudniowy seans na Polonii lub Polsacie.

Nie byłoby jednak fascynacji tylu dzieci i nastolatków przygodami licealistek z Tokio, gdyby nie fakt, że mimo swojej infantylności ta historia miała jednak mnóstwo zalet. W porównaniu z wieloma animacjami, jakie do nas docierały ze Stanów, np. bajki Disneya lub kreskówki z Cartoon Network, japońskie anime oferowało obraz na dużo wyższym poziomie. Wszak słowo „manga” w dosłownym tłumaczeniu oznacza „niepohamowane obrazy”. Mimo że wtedy nie zwracaliśmy na ten aspekt zbyt wielkiej uwagi, to jednak



dynamiczne sceny, bogata mimika twarzy i nietypowe ujmowanie postaci w kadrach (liczne zbliżenia, żabia perspektywa itp.) wzbogacały nasze doświadczenie z filmem.

Dla dorastającej młodzieży najistotniejsze było to, że na przestrzeni tych 200 odcinków (w Polsce wyemitowano 197) główna bohaterka także dorastała. Trudno w to uwierzyć osobom mającym kontakt jedynie z pierwszą serią, ale płacziwa i krzykliwa Usagi Tsukino powoli acz konsekwentnie doj-

rzewała. Wprawdzie momentami szło jej to jak po przysłowiowej grudzie, ale który nastolatek przechodzi przez ten okres bez problemów? W pewnym sensie można było szukać pocieszenia w przeciwnościach, jakie pokonywała Usagi. Ona musiała ratować świat i przy okazji odrobić lekcje, my musieliśmy tylko to drugie. Na szczęście.

Oprócz dorastania ważny był też motyw przyjaźni. Serial opowiadał przecież o grupie koleżanek, które swoimi magicznymi mocami muszą



bronie świat od zła. Co ciekawe, jako że historia opowiada o nastolatkach i dla nastolatków jest przeznaczona, zło miało tu charakter mocno uniwersalny, wręcz baśniowy. Prawie zawsze wygrana ze złem polegała na połączeniu mocy wszystkich bohaterów lub przekabaceniu zła na stronę dobra. Choć dziewczyny były wojowniczkami, często (najczęściej sama Usagi/Sailor Moon) przejawiały cechy pacyfistyczne. Oszczędzały swoich wrogów, dawały im drugą szansę, wręcz ratowały przed śmiercią lub przed nimi samymi. I co ważniejsze, zyskiwały nowych przyjaciół.

Być może to jest jednym z powodów, dla których wiele osób mówi o naiwności tej serii. Dla innych jest jednak uzasadnieniem wartości, jakie z niej płyną.

Nie można jednak pominąć faktu, że seria anime dość mocno różniła się od oryginału, czyli mangi autorstwa Naoko Takeuchi. Komiks zawierał dużo więcej

wątków, raczej nieprzeznaczonych dla małych dzieci. Dlatego wiadomość o ponownej ekranizacji mangi, która obiegiła świat podczas obchodów 20-lecia **Sailor Moon**, tak zelektryzowała wszystkich zainteresowanych. To już nie będzie animacja przeznaczona dla młodych widzów. Jeśli twórcy reboota będą trzymać się litery mangi, można spodziewać się produktu bardziej 16+. Czy cieszyć się z tego? Z jednej strony tak. Nie wszyscy mieli kontakt z mangą, która historię o wojowniczkach opowiada w dużo poważniejszy sposób. Można zatem spodziewać się wielu pikantnych, a nawet ocierających się o brutalność, scen.

Jednak pewien sentyment do **Czarodziejki z Księżycy** sprawia, że na zawsze pozostanie tą jedyną wersją, jaka zasługuje na miejsce w pamięci. O tym, czy i nowa odsłona będzie miała podobną wartość, przekonamy się już latem 2013 roku.

Karolina Joisan

Profesjonalnie wydajemy książki, albumy, czasopisma.

WYDAMY CIĘ!

Outsourcing wydawniczy
Książki na cele charytatywne

www.ekwita.pl



Dystopia, czyli oswajanie się ze światem końcu świata

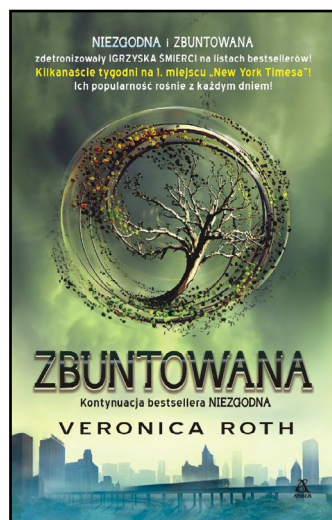
W ostatnim czasie na rynku wydawniczym pojawia się coraz więcej powieści dystopicznych, których głównymi bohaterami jest młodzież. Od momentu, gdy Huxley i Orwell napisali swoje książki, co jakiś czas, w obliczu zagrożenia lub kryzysu, pojawiają się historie o końcu świata i o tym, co będzie potem. Tak było w przypadku **Matrixa** czy **Equilibrium**, tak dzieje się i teraz. Różnicą jednak jest to, że koniec w tych historiach przeżyją tylko nastolatki i dzieci.

Żeby wymienić tylko najbardziej znane: seria **Gone** czy **Jutro**, trylogię **Świat po wybuchu**, **Inny świat** czy **Igrzyska śmierci**. Wszystkie te powieści skierowane są do nastolatków (a także dorosłych, którzy zachowali młodzieńcze postrzeganie świata), odznaczają się przy tym nieufnością do rozwoju technologii i zdrowego rozsądku dorosłych.

Rok temu do tego grona dołączyła **Niezgodna**, a niecałe trzy miesiące temu jej kontynuacja pod tytułem **Zbuntowana**. Autorką nieukończoną jeszcze trylogii jest Veronica Roth, dwudziestolatka dopiero co debiutująca w literaturze.

Jako że mamy do czynienia z debiutem, nieuchronnie odnajdujemy w tekście niedoróbki. Momentami aż trudno uwierzyć, że znalazły się w książce, która zajęła pierwsze miejsce na liście bestsellerów New York

Timesa (o ile nie były to błędy nieporadnego tłumaczenia, braku redakcji stylistycznej i korekty). Natomiast widać w pisarstwie młodzieżowej jesz-



Veronica Roth
Zbuntowana



cze Roth, że dopiero zaczyna swoją przygodę z pisarstwem. Pomysłów ma sporo, dużo zapożycza od poprzedników, ale też wie, jak przyciągnąć do swojej opowieści czytelników. Mimo to jej nieporadność wychodzi w budowie psychologicznej bohaterów, zwłaszcza Beatrice/Tris, głównej postaci książki, na której opiera się cała fabuła. Ale od początku.

Świat stworzony przez Veronicę Roth to zamknięta przestrzeń Chicago, miasta po kataklizmie, otoczonego płotem i strzeżonego przez wartowników. Żyje w nim pięć frakcji, na jakie podzieliła się społeczność w nadziei, że taka segregacja nie dopuści do kolejnych wojen: Altruizm (bezinteresowność), Nieustraszonność (odwaga), Erudycja (inteligencja), Prawość (uczciwość), Serdeczność (życzliwość) a o przynależności do każdej z nich decyduje Test predyspozycji w wieku 16 lat. Do takiego testu przystępuje właśnie Beatrice i jej brat Caleb. Należą do frakcji Altruizmu, ich życie podporządkowane jest pomocy innym. Dlatego takim zaskoczeniem dla wszystkich okazują się wyniki testu. Caleb wybiera Erudycję, natomiast wyniki Beatrice są niejednoznaczne. Okazuje się, że ma predyspozycje aż do trzech frakcji, co oznacza, że jest Niezgodną. W wyniku manipulacji udaje jej się to ukryć, ale przechodzi do Nieustraszonych, o których marzyła, gdy była jeszcze w swej macierzystej grupie.

Od tej pory jej życie diametralnie się zmienia. Pierwszy raz czuje smak wolności i przyjaźni, doświadcza miłosnego zauroczenia. Udaje jej się przetrwać morderczy trening, zagrożenie ze strony innych nowicjuszy oraz

przeżyć przemianę z cichej dziewczyny w nieugiętą młodą kobietę. **Niezgodna** kończy się jednak zapowiedzą wojny między frakcjami, która swoje prawdziwe oblicze ukazuje właśnie w **Zbuntowanej**.

Co udaje się w końcu pisarce, to rozbudowanie świata przedstawionego. W pierwszej części wydawał się dziwnie płaski i wyraźnie brakowało w nim odniesień do „zewnątrz”, czyli tego, co za płotem. Druga część jest dużo dynamiczniejsza, postaci nabierają rumieńców, a postapokaliptyczny obraz rzeczywistości zyskuje intrygujących kształtów. Jednak postać Beatrice, albo jak siebie teraz nazywa – Tris, mimo wszystko nadal pozostaje niesamowicie wyidealizowana. Być może przyczyną tego jest pierwszoosobowa narracja, która nie dopuszcza do przyjrzenia się bohaterce z dystansu.

Na koniec nie można nie wspomnieć o kampanii reklamowej tej trylogii, która nieustannie porównuje ją do **Igrzysk śmierci**. Otóż **Igrzyska...** są dziełem na razie niedoścignionym, na takim poziomie, do którego niewielu udaje się dotrzeć. Niemniej książki Veroniki Roth mają także swoją wartość i na tyle interesujące pomysły w gatunku literatury dystopicznej, że warto się z nimi zapoznać. I z niecierpliwością czekać na ostatnią część.

Karolina Joisan

opowiadanie

Żart wariata

Spotkania odbywały się w przyciemnionej piwnicy mojego wuja. Pomieszczenie było zavalone książkami, ale chyba już tylko dla dekoracji. Jedyne źródło światła było umieszczone centralnie, przez co stosy książek co rusz pokrywały się najrozmaitszymi konfiguracjami cieni. Światło miało barwę mdłą, podobnie jak unosząca się w powietrzu mieszanka zapachów nie najlepszego wytrawnego wina i dymu równie kiepskich cygar.

Zaczynało się zawsze w ten sam sposób. Ten, który miał najgłębszą potrzebę, czytał fragment. Zналиśmy już wiele z tych tekstów wyrывkowo na pamięć, więc mało kto słuchał słów. Wybiegaliśmy myślami naprzód, zastanawialiśmy się, co się stanie, co przyniesie nam dzisiejsze czytanie.

Jednego dnia pojawił się gołąb. Miał wiadomość przyczepioną do kończyny, lecz nie dał się złapać i odpowiedź bezpowrotnie przepadła. Innym razem po podłodze przebiegł szczur i ugryzł wuja w duży palec u stopy. Odpowiedzią dla niego była choroba. Męczył się z nią trzy tygodnie. Ale to były miłe wydarzenia – zazwyczaj bywało gorzej.

Czy to był hazard? Co nas skłaniało do tej zabawy? Jeśli hazard, to o najwyższą stawkę, bo o życie. Ale i nagroda mogła być wyjątkowa – pełna świadomość, ostateczne zrozumienie. Jednak coraz częściej ogarnia mnie lęk, że to były tylko mrzonki i że dążyliśmy do czegoś, co nie jest możliwe. Obawiam się wówczas, że tam, gdzie zaczyna się pełne zrozumienie, kończy się też treść, którą chcielibyśmy zrozumieć.

Raz przybyła zmarła już żona kolegi wuja. Była przestraszona, zupełnie nieświadoma tego, co się dzieje. Zachowywała się niczym wyrwana z jakiegoś wiecznego snu i na powrót wciśnięta w swoją doczesną fizyczność. Biedula, przegoniliśmy ją czym prędzej. Ale kumpel wuja się już nie pozbierał. Nie dołączył do nas nigdy więcej. Mówiliśmy sobie, że najwidoczniej dostał swoją odpowiedź. Na stronie jednak szeptaliśmy do siebie, że raczej postradał zmysły.

Chyba wszyscy w końcu pożałowaliśmy swoich pragnień. Ta przygoda była krótka, ale pozmieniała nasze życia, nieodwracalnie.



Do mnie przyszedł mój nieistniejący brat. Wyglądał jak moje odbicie. A może to byłem po prostu ja. Popatrzyłem na siebie i wyszedłem. Poszedłem za sobą i znaleźliśmy się na zewnątrz. Gestem ręki kazałem sobie się rozejrzeć. Myślę, że zrozumiałem tę odpowiedź. Myślę, że ten gest mówił: tu masz cały świat, więc wyjdź z tej przeklętej nory.

Co tam czytaliśmy? Nie wiem, bo nie było to w żadnym ze znanych nam języków. Po prostu czytaliśmy coś, jakiś

bełkot i wówczas działały się te wszystkie rzeczy. Czuliśmy, że są to sprawy najwyższej wagi i że nie możemy tego po prostu zostawić. Ja jednak zostawiłem, usłuchawszy tego wymownego gestu. Może to dobrze, bo jak się teraz zastanowię, to ja przecież nawet nigdy nie miałem żadnego wuja. Więc może to wszystko było zupełnie inaczej?

Tak. Spotykaliśmy się u ciotki w kuchni. Ciotka doskonale gotowała...

Napisał: *Tadeusz Bisewski*

Czytasz za darmo? Wyślij SMS-a

Nie mamy nic przeciwko *darmowemu przesyłaniu znajomym numerów naszego pisma! Jeśli jednak posiadasz ten numer z takiego źródła, a uważasz, że jest on wart swojej ceny - zapłać ją! To tylko 1.23 zł, a pozwala nam kontynuować i rozwijać naszą działalność.*

Wyślij **HPAY.ALTERPOP** na numer **7155** (1.23 zł)

Żbik

powstrzymany

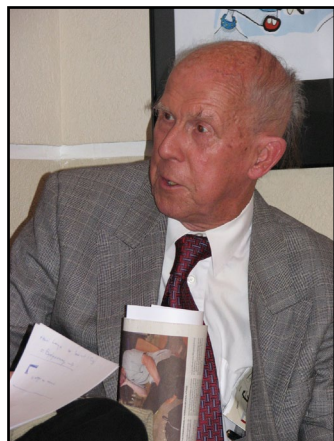
Dziwnie się stało, że nieodłączna część amerykańskiej (czyt. kapitalistycznej) popkultury bardzo dobrze sobie w Polsce radziła za komuny. Co więcej, bardzo blisko się z komunistycznymi władzami polubiła.

11 milionów egzemplarzy łącznie 52 odcinków – nie w kij dmuchał. Świetna dystrybucja, bo wspomagana przez państwo. Pośród twórców ludzie wybitni, ale też zwykli milicjanci. Komiksy o Janie Żbiku, kapitanie (a potem majorze) milicji obywatelskiej, to jedna z legend PRL-u. W przeciwieństwie do choćby przygód Hansa Klossa nigdy nie udało się skutecznie przeszczepić perypetii Żbika na grunt popkultury w wolnej Polsce.

Władysław Krupka, dziś już prawie 90-letni warszawiak, był w Komendzie Głównej Milicji Obywatelskiej osobliwą personą. Jako prawnik z wykształcenia, absolwent renomowanej Wyższej Szkoły Oficerskiej MO w Szczytnie, doczekał się stopnia podpułkownika i w Komendzie Głównej objął funkcję oficera odpowiedzialnego za współpracę z literatami, dziennikarzami i filmowcami. Dziś ta posada nazywałaby się prawdopodobnie „rzecznik prasowy” i nie miałaby nic wspólnego z literatami i filmowcami. Niemniej jednak w latach 60. MO usilnie szukało pomysłu

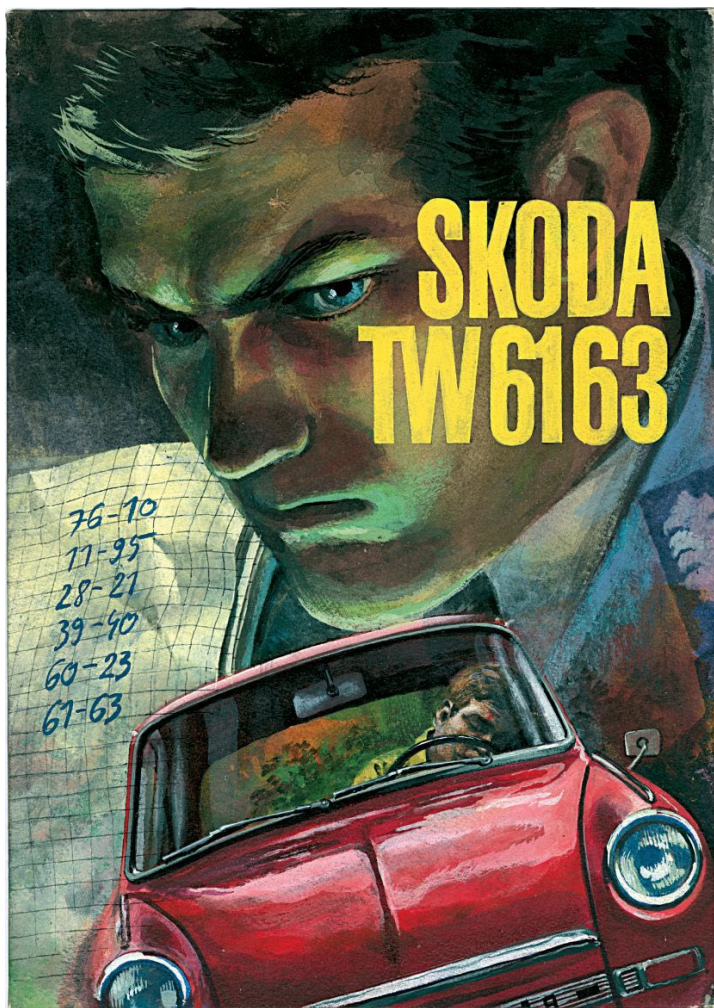
na poprawienie sobie prasy, a szczególnie na zachęcenie młodych ludzi do wstępowania w niebieskie szeregi. Zadanie spadło właśnie na Krupkę.

Kapitan Jan Żbik sporo zawdzięcza Bazarowi Różyckiego na Pradze Północ. Tam to Krupka po raz pierwszy wypatrzył nową dla Polaków formę przekazu – komiks. Wpadł na pomysł, by stworzyć komiksową serię o przygodach praworządnego do bólu milicjanta, który mógłby stać się idolem młodzieży.



Władysław Krupka





komunistycznych dygnitarzy. Należało je zastąpić czymś polskim, czymś co mogłoby sugerować, że taka forma przekazu jest z gruntu słowiańska i socjalistyczna. Taką funkcję spełniło pojęcie „kolorowe zeszyty”. Choć tak naprawdę można by tym pojęciem opisać sporą część rynku wydawniczego, przyklejono je właśnie do komiksów ze Żbikiem, a potem próbowano je też przyszczyć na inne rodzime wydawnictwa komiksowe. Na szczęście nigdy się to do końca nie udało – Polacy już w latach 60. lubili to, co zachodnie.

Kapitan Żbik narodził się zatem w 1967 roku i niemal z miejsca podbił serca młodych

Krupka na spółkę ze Zbigniewem Gabińskim, dyrektorem biura KG MO, przekonał do pomysłu przełożonych. W ten sposób podpułkownik MO, prawnik z wykształcenia, stał się scenarzystą komiksowym, choć o komiksie jako takim nie miał zielonego pojęcia.

W tym miejscu opowieści wypada wprowadzić stosowną dygresję: słowo „komiks” o zdecydowanie anglosaskim rodowodzie nie brzmiało mile w uszach

czytelników. Przygody dzielnego milicjanta na stałe wpisały się w polski popkulturowy krajobraz. Przez półtora dekady Żbik wiele przeszedł. Każdy kolejny zeszyt to 32 strony przygód. Z dzisiejszej perspektywy czyta się to dość ciężko – akcja rozwija się powoli, komiks jest mocno przegadany, bohaterowie troszkę zbyt sztywni i mało ludzcy. Na dodatek niektóre zeszyty aż za mocno próbowały spełniać misję

edukacyjną, toteż kapitanowi dane było nawet uczyć pod przykrywką WF-u w szkole. Ale był to wciąż pierwszy bodaj komiks dotowany przez państwo, pod którym państwo podpisywało się dwoma rękoma. A i kultura na tym nie ucierpiała, bo przez 15 lat na rynku Krupkę wspomagało w tworzeniu kolejnych numerów wiele ważnych wtedy i później osobistości.

Zanim jednak przejdziemy do naprawdę znaczących i nośnych dziś nazwisk, warto wspomnieć o systemie pisania scenariuszy. W większości był za nie odpowiedzialny Władysław Krupka, ale pomysłów mogło zabraknąć. Organizowane były zatem konkursy dla pracowników milicji, ale także np. dla dziennikarzy, na opowiadania lub gotowe scenariusze, które potem mogłyby się ukazywać pod szyldem „kolorowych zeszytów”. W ten sposób jako scenarzyści w serii przewinęli się m.in. dziennikarz i pisarz Zbigniew Safjan (również współscenarzysta serialu i serii komiksowej ***Stawka większa niż życie***), dziennikarka i autorka kryminałów Anna Kłodzińska czy pisarka i publicystka Barbara Seidler. Najważniejsze nazwiska dla dzisiejszej popkultury znalazły się jednak w rubryce „rysownik”. To tutaj swoją karierę rozpoczęli Grzegorz Rosiński (potem m.in. ***Thorgal***, ***Yans***, ***Sznikiel***), Mieczysław Wiśniewski (***Podziemny front***, ***Kapitan Kloss***), Jerzy Wróblewski (***Skradziony skarb***, ***Dziesięciu z wielkiej ziemi***) czy Bogusław Polch (***Bogowie z kosmosu***, ***Funky Koval***, ***Wiedźmin***).

Ci i inni autorzy, na podstawie często prawdziwych przygód realnych milicjantów, stworzyli najbardziej lubianą i cenioną postać w mundurze MO być może w całej historii komunizmu

w Polsce. Jak przyznaje Krupka, Żbik fizjonomię odziedziczył po najprzystojniejszym oficerze w Komendzie (jego personaliów prawdopodobnie nigdy już nie poznamy). Charakter zaś miał odzwierciedlać najlepsze cechy milicjanta. Słowem – kapitan Jan Żbik miał być i był prawdziwym polskim pozbawionym wad bohaterem. Żbik ma w sobie coś z Bonda – nie boi się nawet sporadycznie łamać prawa, by przysłużyć się „większej sprawie”. Otaczają go piękne kobiety, co nie dziwi, bo to przystojny i młody gość. Ten jednak nie zwraca na nie uwagi, bo jest całkowicie pochłonięty pracą.





Sztywny służbista, aż do bólu. Trudno go nawet porównać z innym słynnym milicjantem – porucznikiem Borewiczem, który od kobiet nie stronił, buźkę miał niezbyt przyjazną, a czasem lubił też chlapnąć kielicha. Na dodatek Borewicz to już światowy gość – nosi polską kopię amerykańskiej kurtki wojskowej, koszulkę firmy Puma, pachnie Old Spicem, ma elektryczną maszynkę do golenia. Żbik natomiast to człowiek-mundur, nawet jeśli akurat nie ma go na sobie. Taki polski Kapitan Ameryka. Jedyne, co zdradza Żbika, to papierosy. Kapitan pali jak smok, choć z klasą i wdziękiem. Ulubione papierosy – Caro.

Kolejna wydawnicza ciekawostka: na łamach kolorowych zeszytów ze Żbikiem odbywała się korespondencja, tak podobna do tej, którą w tych czasach z czytelnikami prowadzili za oceanem redaktorzy najpopularniejszych amerykańskich komiksów. W latach 90. taką formę zaktywizowania czytelników obrali także redaktorzy wydawnictwa TM-Semic, wydającego polskie przedruki komiksów Marvela i DC. Do Żbika pisały głównie dzieci, jego najwierniejsi czytelnicy („do Żbika”, bo to właśnie on był adresatem listów i on na nie odpisywał. Wielu nie miało pojęcia, że jest to bohater fikcyjny). Kapitan dzielnie opowiadał o swoich przygodach, przy okazji nauczał co jest dobre, a co złe i przekonywał z całym sił do Milicji Obywatelskiej. Udało mu się. Tak jak postać Indiany Jonesa zaciągnęła rzesze chętnych w progi katedr archeologii w całych Stanach, tak postać Żbika zachęciła wielu młodych ludzi do wstąpienia w szeregi MO.

Po 15 latach obecności przygód Żbika na rynku wydawniczym ktoś



w Komendzie Głównej stwierdził, że nie ma już pieniędzy na wydawanie komiksów. Nie wspominając o tym, że Żbik odnosił coraz mniejsze sukcesy w swojej prawowitej dziedzinie – milicja miała już na tyle złą reputację, że nawet taki bohater nie był w stanie jej pomóc. W 1982 roku ukazał się ostatni zeszyt oryginalnej serii – ***Smutny finał***. Żbik zapowiedział w tym numerze przerwę wydawniczą i oznajmił, że przechodzi do „innej odpowiedzialnej służby”. Tym samym skończyła się pewna epoka.

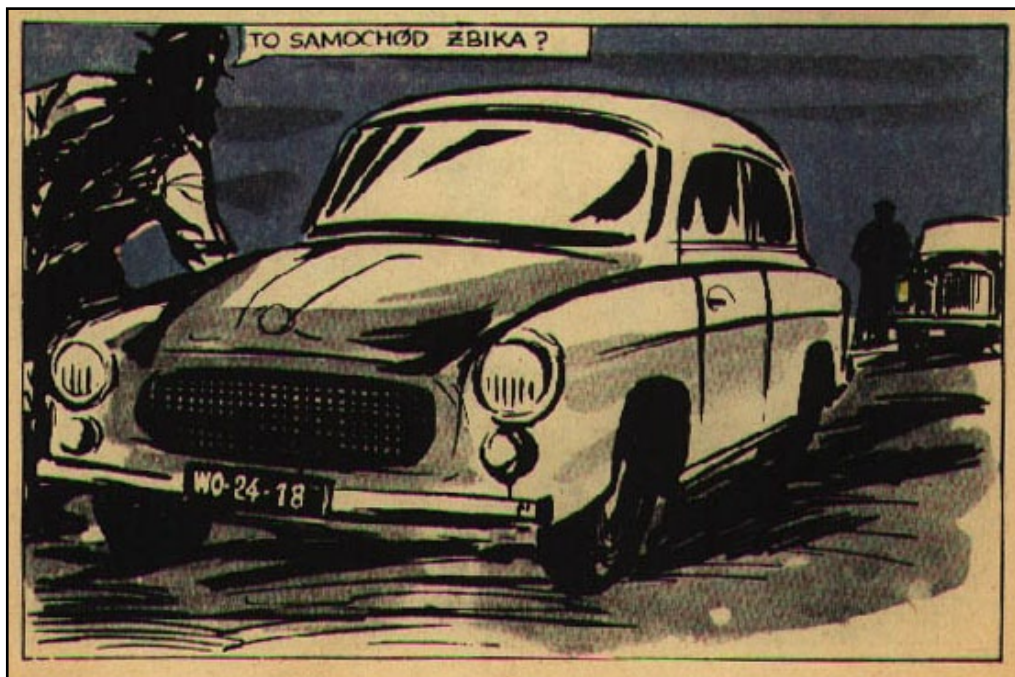
Sporadycznie próbowano tę epokę przywrócić do życia, choć uczciwie trzeba przyznać, że mimo dobrych chęci wyglądało to raczej na trącanie trupa patykiem. W ramach tego trącania na rynku po 2000 roku ukazało się kilka pozycji fanowskich i kilka kompilacji. Nawet „Super Express” sięgnął po

klasykę i w 2008 roku wydał 7 numerów na podstawie oryginałów z 1971 roku z rysunkami Bogusława Polcha. W 2006 roku z ciekawym pomysłem wystąpiło wydawnictwo Mandragora. Przedstawicielom wydawnictwa udało się namówić Krupkę do napisania kilku nowych scenariuszy (jak twierdził sam zainteresowany, powstało ich kilkanaście). Za warstwę graficzną odpowiadać miał Michał „Śledziu” Śledziński, gwiazda komiksu młodego pokolenia. **Kim jest „Biała Mewa”?**, pierwszy z zapowiedzianych czterech komiksów w serii, opowiadał o przygodach syna kapitana Jana Żbika – komisarza policji Michała Macieja Żbika. Numer ukazał się w 2006 roku i narobił apetytu na więcej, choć więcej nigdy nie było. Śledziu odmówił realizacji kolejnych zamówień. Wydawnictwo zabrało się więc za poszukiwania innego rysow-

nika – w propozycjach przewinięły się inne młode gwiazdy komiksowej kreski, jak Filip Myszkowski. Ostatecznie padło na Roberta Adlera i Macieja Mazura. Kolejne numery w ich wykonaniu jednak też nigdy nie ujrzały światła dziennego – wydawnictwo Mandragora padło bowiem z hukiem i z towarzyszeniem płaczu fanów komiksów.

Nic niestety nie zapowiada, by Jan Żbik miał powrócić do życia. Ani komiksarze, ani filmowcy, ani twórcy seriali – nikt nie interesuje się dziś już emerytowanym bohaterem całego pokolenia. W ten sposób Żbik przegrał choćby z Jeżem (Jerzym), że o Wiedźminie nie wspomnę. A szkoda, bo pod warstwą kurzu ginie nam kolejna legenda, a w naszej kulturze wolnego miejsca jest jeszcze sporo.

Jakub Milszewski



PREMIERY. gier

Mass Effect 3: Omega

Studio BioWare znane jest z wypuszczania trylionów dodatków do swoich wiodących gier i do tego stanu rzeczy już się przyzwyczaiłem. Nie rozumiem natomiast sposobu, w jaki owe rozszerzenia są tworzone. Stacja kosmiczna Omega to według mnie jedna z bardziej klimatycznych miejscówek w uniwersum **Mass Effecta**. Tym bardziej boli fakt, że cała logika dodatku została sprowadzona do bezmózgiej wymiany argumentów na kule. A gdzie świetna jak zawsze fabuła? Gdzie miejscówki zapadające na długo w pamięć? Dobrze, że pozostała chociaż Aria T'Loak, która na pewien czas dołącza do naszej drużyny. Bądź co bądź, jaja to ta kobieta ma większe niż niejeden żołnierz Cerberusa. W dziurawej fabule z grubszą rozchodzi się o to, że Aria utraciła panowanie nad własnym siedliskiem zła, a powodem tego stanu rzeczy jest zdolny kapitan na usługach Cerberusa. Nie spodziewajcie się jednak nagłych zwrotów akcji, do których przyzwyczaili nas scenarzyści BioWare. Chyba że zaliczacie do nich ciągle pociąganie za spust. Tylko dla zatwardziałych fanów.

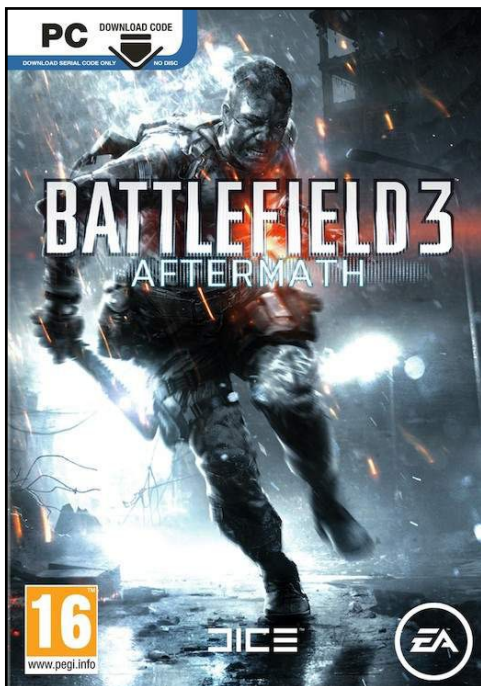
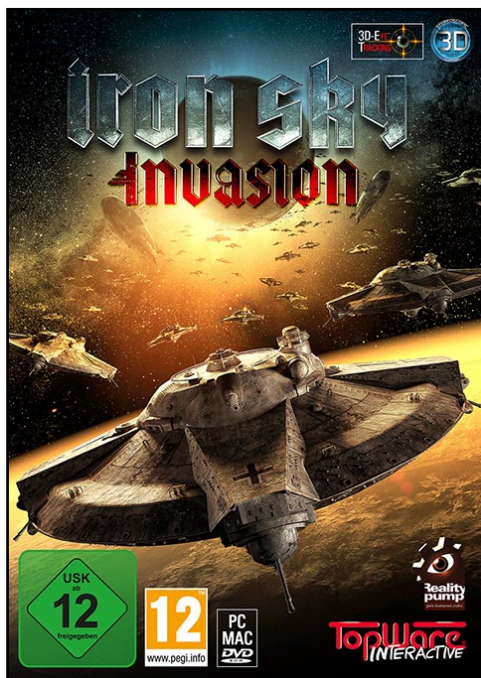


Iron Sky: Invasion

Specyficzny film doczekał się równie specyficznej egranzacji. **Iron Sky** jest przedstawicielem wymarłego gatunku kosmicznych shooterów, w których główną rolę odgrywają zwinne myśliwce i ich równie zwinne lasery. Nie oczekujcie jednak zbyt wiele po komputerowej adaptacji kinowego hitu. Za produkcję odpowiedzialne jest polskie studio deweloperskie – Reality Pump, które miało zaledwie kilka miesięcy na wysmażenie w miarę znośnej gry, sprzedającej się głównie z powodu tytułu. Zręcznościowy charakter wręcz wylewa się z ekranu, nie pozostawiając złudzeń, że gra przeznaczona została dla niedzielnych graczy. A szkoda, bo podwaliny pod dobry symulator z niezgorszą fabułą dołączone były w pakiecie – wraz z filmem. Wyszło jednak jak zawsze. Tragedii nie ma, ale mimo wszystko można wrzucić do worka z napisem „Uwaga – na podstawie filmowego hitu”. Czyli kupią ci, którzy o grach nie mają zielonego pojęcia.

Battlefield 3: Dogrywka

Moje comiesięczne narzekania na jakość kolejnych dodatków do trzeciego **Battlefielda** zostały chyba wysłuchane, bowiem **Dogrywka** prezentuje całkiem niezłą kondycję, na którą można wysupłać kilka groszy z portfela. Akcja rozszerzenia rzuca nas na zrujnowane ulice Teheranu, który prawdopodobnie podpadł w jakiś sposób Matce Naturze, gdyż ta zesłała na niego trzęsienie ziemi. Cztery nowe mapy do



trybu wieloosobowego klimatycznie wpasowują się w realia postapokaliptyczne, odświeżając nieco zmurszałą już rozgrywkę. Twórcy nie wciskają nam na siłę swoich rozwiązań, a jedynie subtelnie podpowiadają, co w danym momencie warto wykorzystać. Dzięki temu balans pomiędzy piechotą a siłami pancernymi został zachowany, a rozgrywka stawia na bardziej taktyczne elementy. No to wiara w EA Dice została przywrócona.

Primordia

Klasyczne przygodówki naprawdę przeżywają swoisty renesans, o czym przekonują się każdego miesiąca. **Primordia** co prawda wkomponowuje się w kanon tego gatunku, jednak wychodzi poza granice w kilku pomniejszych aspektach. Pierwszym z nich jest klimat gry – **Primordia** to luźna wariacja na temat ciężkiego science fiction, w którym człowiek został zapomniany, a światem rządzą maszyny. Historia skupia się wokół jednego z przedstawicieli puszek – Horatio. Poszukuje on zastępczych części do swojego statku, aby go uruchomić i odlecieć z miejsca, w którym utknął na dobre. Fabuła luźno nawiązuje do dorobku człowieka, balansując wokół kwestii – co by było, gdyby... W wielu miejscach wbija graczowi szpile, zadając trudne pytania i pozostawiając je bez odpowiedzi. Z drugiej jednak strony **Primordia** sili się na luźny humor, który rozładowuje ciężką atmosferę i sprawia, że przygodówka nie wywołuje migreny spowodowanej zbyt ciężkim klimatem. Mimo wszystko w pierwszej kolejności poleciłbym fanom science fiction.



Skala ocen:

Balls of steel

Headshot!

I live, again

Let's rock

War. War never changes

Przed wyruszeniem w drogę,
należy zebrać drużynę

Finish him!

Bomb has been planted

**
Blood for the Blood God

*
Game over



LEGO The Lord of the Rings: *Władca Pierścieni*

Klockowy **Władca Pierścieni** to chyba najlepsze, co mogło spotkać graczy przed przerwą świąteczną. Studio odpowiedzialne za „legowe” adaptacje kolejnych tytułów już dawno udowodniło, że taka forma może być przystępna nie tylko dla najmłodszych. **Władca Pierścieni** opiera się na filmowej trylogii Petera Jacksona, a w grze usłyszeć możemy aktorów znanych ze srebrnego ekranu. Oczywiście fabuła potraktowana została z przymrużeniem oka, humorystycznie, bez zbędnego patosu, który w filmowym oryginale pojawiał się bardzo często. Dzięki temu gra nie męczy, zachęcając do radośnego baraszkowania po Śródziemiu w poszukiwaniu kolejnych klocków i odkrywaniu tajemnic, które niejednokrotnie wymagają poruszenia szarych komórek. Warto również zaznaczyć, że elementy czysto zręcznościowe często przeplatają się tu z chwilą wytchnienia w postaci intrygującej zagadki. Gra w sam raz na długie zimowe wieczory w kooperacji dla dwóch osób na jednej, koniecznie wygodnej kanapie.

Opracował: Wojciech Onysków



Odkładamy kasę i zacieramy ręczki

czyli najbardziej oczekiwane premiery nadchodzącego roku

W żadnym dziale naszego pisma nie podsumowujemy minionego roku, bo przecież każdy pamięta, co się wydarzyło i co się ukazało. Jeśli ktoś nie pamięta, to może sobie przypomnieć przeglądając archiwalne numeru naszego pisma. Noworoczne podsumowania rzadko kiedy cokolwiek wnoszą, więc proponujemy skupić się na przyszłości. A dlaczego zapowiadamy gry? Bo ich premiery zazwyczaj planowane są z dużym wyprzedzeniem, a napięcie towarzyszące oczekiwaniu na każdy tytuł jest zazwyczaj umiejętnie podkreślane, co trudno powiedzieć np. o książkach, czy wydawnictwach muzycznych.

Wielu graczy ma swoje typy na ten rok, lecz o gustach się nie dyskutuje. Postaram się jednak ująć w zestawieniu produkcje w różnych gatunkach i klimatach. Oto co nas czeka w ciągu najbliższych 12 miesięcy.

Grand Theft Auto V

Ogromna liczba fanów serii i naprawdę dobrze zapowiadająca się kontynuacja. W grze znajdziemy sporo nowych rozwiązań, ale nie ucieknie nam klimat GTA. Mamy wcielić się w aż trzech zupełnie różnych bohaterów. Takie rozwiązanie, jeśli tylko zostanie dobrze zastosowane, może zaowocować naprawdę ciekawą akcją. Lokacje mają być ogromne i żyć własnym życiem jak nigdy dotąd. Gra

ma być sandboxem z prawdziwego zdarzenia, okraszonym seriami zdarzeń losowych i pobocznych aktywności.

Tomb Raider

To nie będzie kontynuacja, lecz prawdziwa reaktywacja serii. Po 17 latach od premiery pierwszej części i 5 od ostatniego epizodu Lara Croft powróci w zupełnie nowej, naprawdę ciekawej oprawie. Gra utraci część cech typowej gry akcji na rzecz bardziej wymagającego i chyba po prostu ciekawszego survivalu. Przyjdzie nam pokierować panną Croft, która nie przemierza już starożytnych grobowców tak nieustraszenie, lecz jedynie... walczy o przeżycie. W efekcie takiego podejścia





Tomb Raider

twórców w rozgrywce nastąpi cała seria istotnych zmian, z których najważniejszy może być duży nacisk na rozwój postaci.

Metro: Last Light

Kontynuacja popularnego postapokaliptycznego FPS-a opierającego się na książkach Dmitrija Głuchowskiego. Wrócimy do podziemi moskiewskiego metra, którego pasażerom udało się przeżyć atomową zagładę, a następnie utworzyć w jego ramach samowystarczalną społeczność. Tym razem jednak akcja ma rozgrywać się w znacznie większej przestrzeni w porównaniu do pierwszej części. Ulepszony ma zostać również tryb skradania się, co istotnie urozmaici rozgrywkę. Nie powinniśmy także narzekać na inteligencję przeciwników oraz zachowanie praw fizyki (twórcy podkreślają realistyczne rozprzestrzenianie się ognia). Jednak najistotniejszy ma być porywający klimat postapokalipsy.

The Cave

Twórcy Monkey Island przygotowują ciekawe połączenie gry zręcznościowej, logicznej i przygodowej – bardzo ładną platformówkę z trzema głównymi bohaterami o różnych umiejętnościach. Frajda polega na tym, że tych trzech kompanów wybieramy sobie na początku rozgrywki spośród siedmiu dostępnych postaci. To, w jaki sposób przemierzmy tytułową jaskinię, zależy więc od konkretnych umiejętności szczęśliwej trójki. Oprócz przyjemnej grafiki grę ma urozmaicić niebanalny humor. W dodatku możemy liczyć na tryb multiplayer dla trzech graczy – każdego do sterowania jedną z postaci.

Remember Me

Futurystyczna wizja Paryża w 2084 roku. Wcielimy się w bohaterkę, która do swojej dyspozycji będzie miała akrobatyczne umiejętności oraz narzędzia do kontrolowania umysłu.

Opracowanie technologii cyfryzacji wspomnień doprowadziło do powstania całej branży handlowania nimi, zmieniania czy usuwania. Niestety, wszystko kontroluje jedna korporacja, która – co w takiej sytuacji oczywiste – łatwo zdobywa sobie wrogów... Klimat **Blade Runnera**, zwinność Lary Croft i intrygi rodem z **Incepcji**. To może być przepis na sukces.

Bioshock: Infinite

Przygotujcie się na niezwykle efektowne lokacje, porywającą fabułę i wysoką grywalność. Czekają nas bowiem eksploracja pokładu Columbii – podniebnego miasta stylizowanego na początek XX wieku. Obrazki i trailery, które do tej pory ujrzeliśmy, nie pozostawiają wątpliwości, że niezaprzeczalnym atutem gry ma być jej oprawa wizualna. Pozostałe jednak elementy, takie jak dynamika akcji czy inteligencja przeciwników, mają być również

na wysokim poziomie. Wielu graczy pokłada duże nadzieje w tej grze. Oby ich oczekiwania zostały spełnione.

SimCity

Chociaż jest to piąta część znanej serii symulacji urbanistycznych, to tytułu nie przyozdobi cyferka 5. W ten sposób twórcy pragną podkreślić nowe podejście do tematu i zupełne odświeżenie gry. Wszystko wskazuje na to, że efekt takiej taktyki będzie bardzo dobry, chociaż z drugiej strony niektóre rozwiązania wydają się kontrowersyjne – np. ograniczenie wielkości map do maksymalnie czterech kilometrów kwadratowych (możemy się pożegnać z ogromnymi metropoliami!) oraz istotne ograniczenia w możliwościach formowania terenu. Z drugiej strony mają nas urzec elementy społeczne, rozbudowana infrastruktura miejska oraz tryb wieloosobowy.



Bioshock: Infinite

ARMA III

Trzecia odsłona superrealistycznego symulatora współczesnego pola bitwy. Względem poprzednika ulepszeniu ma ulec silnik graficzny, określany mianem „nowej generacji”. Dzięki niemu rozgrywka stanie się jeszcze bardziej realistyczna. Tylko niestety podniesie on również wymagania sprzętowe, ale fani ARMY już na pewno rozglądają się za nowym sprzętem... Gra będzie oferowała zarówno misje fabularne, jak i tryb otwarty. Nowością w serii mają być misje podwodne. Poza tym zachowane zostanie to co najważniejsze, czyli maksymalna swoboda rozgrywki.

Total War: Rome II

Po próbach zjednoczenia feudalnej Japonii powrócimy do Rzymu, a gra pokaże nam go w jeszcze doskonalszy sposób niż poprzednim razem. **Total War** zawsze imponowało skalą możliwych działań, a tym razem ma ona

zostać ukraszona jeszcze większą dbałością o detale, efektowną pracą kamery i ulepszeniami w trybie zarządzania prowincjami. Creative Assembly świetnie kopiuje sprawdzone rozwiązania, ale zawsze urozmaica je trafnymi ulepszeniami. Tak też powinno być i tym razem.

South Park: The Stick of Truth

Na koniec listy poważnych produkcji z premedytacją przywołuję „RPG-a z przymrużeniem oka”. Dlaczego akurat tego? Być może przekonuje mnie uczestnictwo w produkcji twórców telewizyjnego pierwowzoru – być może dzięki nim gra utrzyma oczekiwany poziom. Trzon gry ma stanowić eksploracja oraz... walka. Ta druga ma być rozgrywką turową. Istotną rolę odegra rozwój postaci. Jednak czekamy przede wszystkim na solidną dawkę absurdałnego humoru, znanego z ekranów telewizorów.

Opracował: Tadeusz Bisewski



South Park: The Stick of Truth