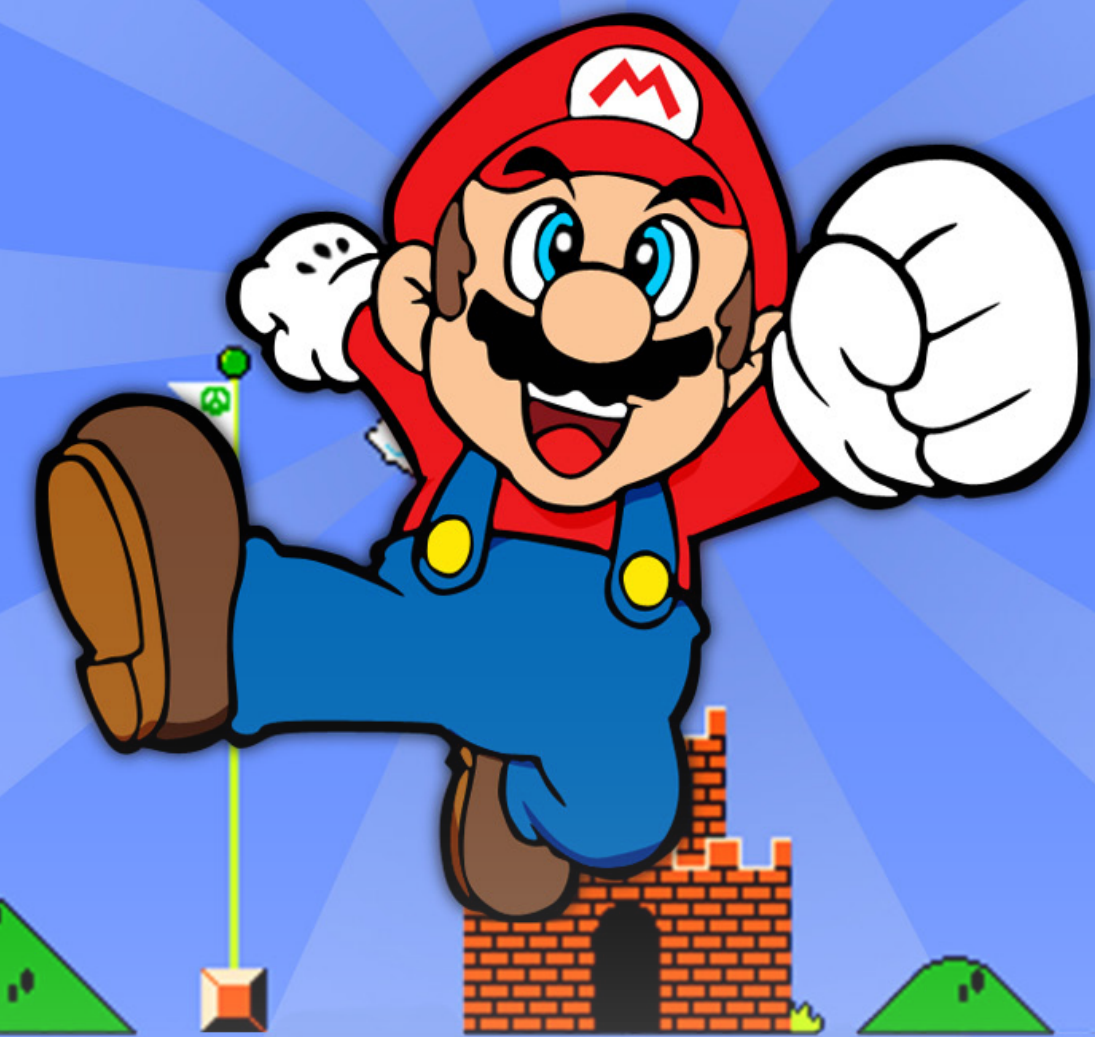




Alter
pop

#17

ISSN 2084-4999 1,23 zł (23% VAT) grudzień 2013

Dźwięk:

Obraz:

Słowo:

Interakcje:

Doładuj telefon i czytaj Alterpopa:

doladowania.alterpop.pl

** z potwierdzeniem doładowania zawsze otrzymasz link do najnowszego numeru*

**Alter
pop**
MAG E-ZINE

numer 17
grudzień 2013
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny
Tadeusz Bisewski

Redakcja
Karolina Joisan
Maciej Kaczmarowski
Ana Matusevič
Wojciech Onyszków

Korekta
Michał Adamski

Wydawca
Alterpop Media s.c.
ul. Śląska 35/37
81-310 Gdynia

**NIE OGARNIASZ
INTERNETU
?**

**WYPRÓBUJ NOWE,
NIEZWYKLE FUNKCJONALNE**

ALTERPOP.PL

PREMIERY

plytowe

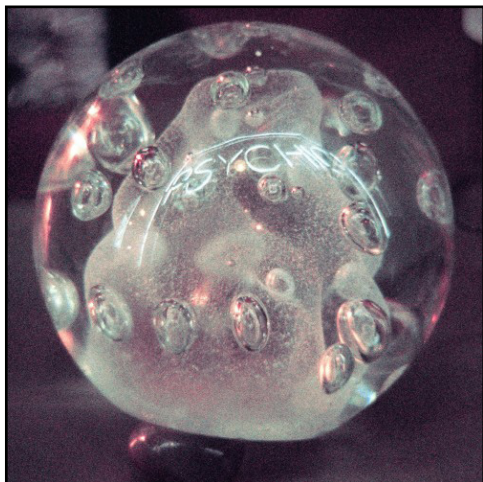
#elektronika #rock

Darkside

Psychic

Jak brzmiałoby połączenie nowoczesnej elektroniki i poszukujących form muzyki gitarowej? Odpowiedzi udziela pierwszy longplay duetu Darkside, tworzonego przez Nicolasa Jaara i Dave'a Harringtona.

Dwa lata temu zadebiutowali EP-ką **Darkside**, zaś przed kilkoma miesiącami pod pseudonimem Daftside zremiksowali ostatnią płytę Daft Punk. To dobry trop, bo podobnie jak słynni Francuzi, Jaar i Harrington odwołują się do przeszłości, osadzając ją we współczesnym kontekście. I podobnie jak **Random Access Memories**, **Psychic** brzmi jednocześnie staroświecko i świeżo. Album rozpoczyna się od ponad jedenastominutowego **Golden Arrow**, gdzie syntezatory typowe dla kosmische musik towarzyszą partiom instrumentów smyczkowych, fortepianowi, wpadającej w bluesowe dźwięki gitarze i miarowemu rytmowi. Kompozycja przypomina najlepsze momenty wczesnego, space-rockowego Pink Floyd, zremiksowanego przez Ricardo Villalobosa. Dalej jest równie



◀ *klikaj numer strony, aby wracać do spisu treści*

ciekawie: gitara w elektro-bluesowym **Paper Trails** brzmi niemal tak, jakby grał na niej sam Eric Clapton lub Mark Knopfler. **The Only Shrine I've Seen** stanowi osobliwą mieszankę disco, kościelnego chóru i twórczości King Crimson. Z kolei motoryczna rytmika utworów przywodzi na myśl dokonania krautrockowych gigantów pokroju Neu! czy Can. Choć w słowach może jawić się to jako coś niedorzecznego, na płycie sprawdza się doskonale – duet do perfekcji opanował łączenie odległych gatunków w jednolitą, pozbawioną szwów całość. Oryginalna, wyjątkowa płyta.

#dziwadło #elektronika

John Frusciante

Outsides

Były gitarzysta Red Hot Chili Peppers sukcesywnie traci zainteresowanie muzyką rockową, skupiając się na szeroko pojętej elektronice. Najpierw projekt Speed Dealer Moms utworzony wraz z Aaronem Funkiem (Venetian Snares) i Chrisem McDonalodem, potem solowa płyta **PBX Funicular Intaglio Zone**, na której Frusciante rzucił się na głęboką wodę eksperymentu obejmującego hip hop, synthpop, drum'n'bass i breakcore. Teraz nadeszła pora na EP-kę **Outsides**.

Na jej zawartość składają się trzy utwory – ponad dziesięciominutowy **Same** z synkopowanym biciem syntetycznej perkusji, ambientowym tłem i obłądną gitarową solówką, miniaturowy **Breathiac** – na przemian spowalniana i przyspieszana kakofonia przedziwnych sampli, która pod koniec przechodzi w acid house – oraz nie-

Skala ocen:

Space Ritual

Stairway To Heaven

To musi być miłość

Dusza diabła sprzedana

Nadciąga noc komety

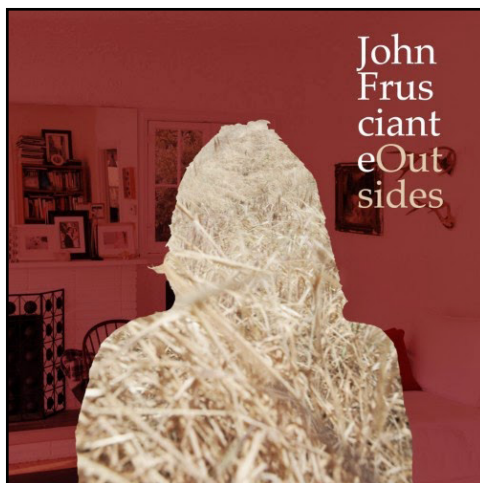
I Can't Get No Satisfaction

Welcome To The Jungle

Ta piosenka powstała dla pieniędzy

**
Mam tak samo jak ty

*
Kim jest człowiek,
jeśli nie człowiekiem tylko



pokojący **Shelf**, połamany na modłę pierwszych płyt Squarepushera. Gitara odzywa się również tutaj, ale nie da się ukryć, że przestała być ona wiodącym instrumentem w świecie Frusciantego. Muzyka na **Outsides** brzmi raczej staroświecko – jeśli nie przestarzałe – i choć ma to swój urok, trudno mówić o zachwycie.

Mimo wszystko cieszy fakt, że artysta nie spoczął na laurach, tylko nadal eksperymentuje – nawet jeśli rezultaty tych poszukiwań nie zawsze są zadowalające. Być może najlepsze jeszcze przed nim.

#electro #industrial #techno

Gesaffelstein

Aleph

Mike Lévy maczał palce w produkcji płyty **Yeezus** Kanye Westa, współpracował z Miss Kittin i remiksował utwory Depeche Mode, Justice oraz Lany Del Rey. Na swoim debiutanckim longplayu pod szyldem Gesaffelstein Francuz dał upust rozmaitym fascynacjom, takim jak tech-house, techno, electro, industrial i EDM.

Kompozycje można z grubsza podzielić na dwa skrajne typy: gwałtowne, agresywne kawałki przeznaczone na parkiet i spokojniejsze, choć bardzo niepokojące utwory z pogranicza ambientu. Do pierwszej kategorii należą m.in. brutalne electro z miażdżącym basem (**Pursuit**), industrialne techno à la Skinny Puppy (**Obsession**) i Clark z okresu płyty **Turning Dragon (Duel)** oraz agresywny EDM w stylu Front 242 i Nitzer Ebb (**Hate or Glory**). W drugiej grupie znalazło się nastrojowe ambient techno w duchu The Orb (**Na-**



meless) oraz utwory o niemal filmowej proveniencji (**Aleph**, **Piece of Future** i **Wall of Memories**) z atmosferą godną horrorów Johna Carpentera. Zdarzają się też przedziwne mutacje, takie jak oldschoolowy hip hop połączony z francuskim electro (**Hellifornia**) czy agresywny kobiecy wokal rzucony pod dancehallowy rytm (**Out of Line**).

Lévy jest też chyba fanem filmów grozy, bo tak przerażającej płyty jak **Aleph** nie słyszałem od dawna. Pomimo gry konwencjami wszystko brzmi świeżo i intrygująco. Z drugiej strony jest to płyta tak intensywna, demoniczna, zimna i nieludzka, wręcz odhumanizowana, że jej odsłuch jest zajęciem dość wyczerpującym.

#industrial #rock

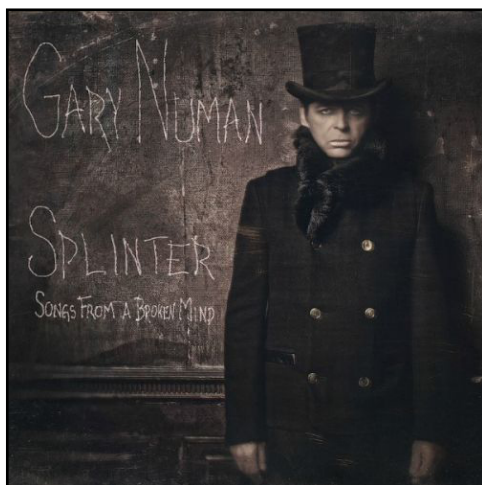
Gary Numan

Splinter

(*Songs From A Broken Mind*)

To już dwudziesty studyjny album ojca chrzestnego synthpopu, pioniera komercyjnej elektroniki oraz autora niezapomnianych przebojów **Are Friends Electric?** i **Cars**. Od blisko dwóch dekad Gary Numan z sukcesem flirtuje z industrialą, nie powinno zatem dziwić, że **Splinter** również utrzymany jest w takiej stylistyce.

Całość rozpoczyna się od utworu **I Am Dust**, który stanowi niejako industrialny rock w pigułce – ciężkie przesterowane gitary, mocne uderzenia perkusji, masywne syntezatory oraz charakterystyczny wokal przechodzący w krzyk i wyśpiewujący zaraźliwe refreny. Na podobnych patentach zbudowano tu właściwie większość



utworów. Wyróżniają się więc te, które wychodzą poza schemat – **The Calling** z „filmowymi” orkiestracjami, utwór tytułowy inkrustowany arabskimi motywami, ciężkie disco w **Love Hurt Bleed**, urokliwa liryczna ballada **Lost** i pełen rozmachu **My Last Day** (najlepsza kompozycja na całym albumie).

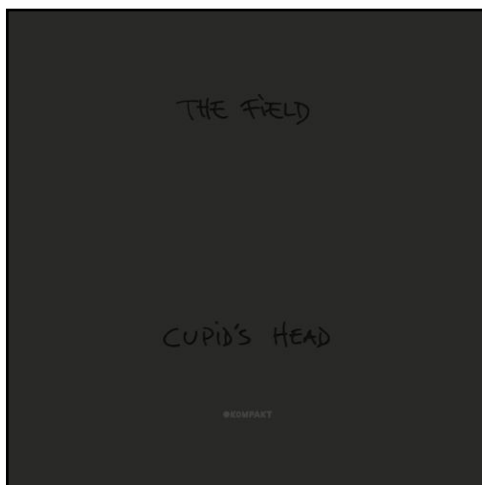
Niemal godzinna zawartość **Splinter** przypomina album **Pure** z 2000 roku oraz... niektóre utwory Nine Inch Nails, projektu, dla którego twórczość Numana zawsze była wielką inspiracją – i na odwrót (na gitarze gra tu zresztą Robin Finck, wieloletni współpracownik NIN). Jednak podczas gdy Trent Reznor grzebie swoją legendę coraz gorszymi płytami (fatalna **Hesitation Marks** z tego roku), jego idol trzyma się całkiem nieźle. **Splinter** to dobry i solidny album, nawet jeśli nieco przewidywalny.

#ambient techno #elektronika

The Field

Cupid's Dream

Okładki trzech poprzednich albumów The Field były utrzymane w jasnych, białokremowych barwach. Obwolutę czwartego, **Cupid's Dream**, spowija czerń. Ta zmiana kolorystyki znajduje swoje odbicie w muzyce Alexa Willnera – mroczniejszej, bardziej dramatycznej i refleksyjnej. Mniej tu transe'owych brzmień i słodkich melodii, znanych chociażby z debiutanckiego **From Here We Go Sublime**, więcej zaś abstrakcji i napięcia. Słyszać to już w pierwszym, utrzymanym w niemal apokaliptycznym tonie utworze **They Won't See Me**, gdzie nieco połamany rytm rozbija się o zapętlony, zawieszisty



gitarowy podkład kojarzący się z post-rockiem i shoegaze'em. Loopy zawsze były głównym budulcem kompozycji Szweda i to akurat nie uległo zmianie. Bardzo dobrze słyhać to w utworze tytułowym, gdzie pętla wokalu gęsto oplata samplowany fortepian, jednostajny rytm i ambientowe repetycje. Interesująco wypada **Black Sea**, gdzie fale niebiańskiego ambientu na tle house'owego beatu nieoczekiwanie przechodzą w niepokojące syntezatorowe arpeggio, które przywodzi na myśl zarówno kosmische musik, jak i acid house. Najciekawszym fragmentem albumu jest **No. No...** – tutaj producent osiąga szczyt kreatywności, na strzęp wokalu nakładając coraz gęstsze warstwy syntezatorowego zgiełku i widmowego rytmu. Temu hipnotycznemu, eterycznemu ambient techno daleko do parkietów. Twórczości Willnera najbliższej do genialnych dokonań Wolfganga Voigta pod pseudonimem GAS. To ten sam poziom medytacji. Nie mam wątpliwości – **Cupid's Head** jest najlepszą płytą The Field.

Opracował: *Maciej Kaczmarek*



PREMIERY *filmowe*

#komedia #dramat

reż. Joseph Gordon-Levitt

Don Jon

Debiut młodego aktora w roli reżysera okazał się przebojem. Z pewnością pomogło mu znane już w filmowym świecie nazwisko oraz dość kontrowersyjny temat, którego się podjął – problem uzależnienia człowieka od pornografii.

Gordon-Levitt tak jednak żonglował tym pomysłem, że udało mu się nie spłyć tematu. Zwłaszcza dzięki sporej dawce humoru, która uchroniła film przed moralizatorskim tonem.

W roli samego Don Jona (koledzy nazywają tak głównego bohatera ze względu na podobieństwo do słynnego uwodziciela) obsadził samego siebie, tłumacząc to chęcią oddania postaci w stu procentach. Natomiast w rolę Barbary, ukochanej Jona, wcieliła się seksowna Scarlett Johansson. Bohaterowie, mimo niezaprzeczalnej urody fizycznej, są uzależnieni od fikcyjnego świata filmów – pornograficznych (Jon) i komedii romantycznych (Barbara). Oboje żyją w rzeczywistości pełnej wypaczonego rozumienia miłości i próbują je dosłownie wcielać w życie.

Na drugim planie młodemu reżyserowi udało się zebrać kilka znanych



nazwisk, wśród których wybija się Julianne Moore. Zagrała swoją krótką rolę na tyle błyskotliwie, że przyćmiła nawet Scarlett Johansson.

Oprócz ciekawej historii Gordon-Levittowi udało się także nakręcić swój film w niebanalny sposób. Mimo skromnego budżetu (a może właśnie dzięki temu) jego film jest dynamicznie skonstruowany. Jednak forma nie przesłania treści, która jest tutaj najważniejsza.

#obyczajowy #dramat #PRL

reż. Jacek Bromski

Bilet na księżyc

Osią fabuły filmu Bromskiego jest podróż. W roku 1969 Adam (Filip Pławiak), nieopierzony nastolatek, po ukończeniu szkoły dostaje powołanie do wojska. W drodze z wioski spod Rzeszowa do Świnoujścia towarzyszy mu doświadczony brat – Antek (Mateusz Kościukiewicz). Chce on zapewnić bratu lepszy start w męski świat, zwłaszcza że Adam jest jeszcze prawiczkiem.

Z tą misją wyruszają na wyprawę przez Polskę końca lat 60., pełną wódki, praśnych knajp i łapówkarstwa. Antek na własnym przykładzie pokazuje Adamowi, jak sobie radzić. A potrafi zorganizować prawie wszystko, łącznie z tańszym transportem i hotelem.

Jedna wielka impreza, która jest udziałem braci, kończy się, gdy na scenę w klubie wkracza Roksana (w tej roli Anna Przybylska). W odstawkę idą wszystkie rady Antka, młody Adam traci zupełnie głowę. Dorasta, tyle że w zupełnie inny sposób, niż chciałby tego Antek.

Cała historia przekazana przez Bromskiego, mimo kilku ciekawych



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!

pomysłów, chwytliwej muzyki i dobrze dobranych aktorów, pozostaje banalna. Operuje bowiem wyświechtanymi schematami dobrze znanymi z filmów Barei i nie wnosi niczego nowego do polskiej kinematografii.

#fantasy #przygodowy #Marvel

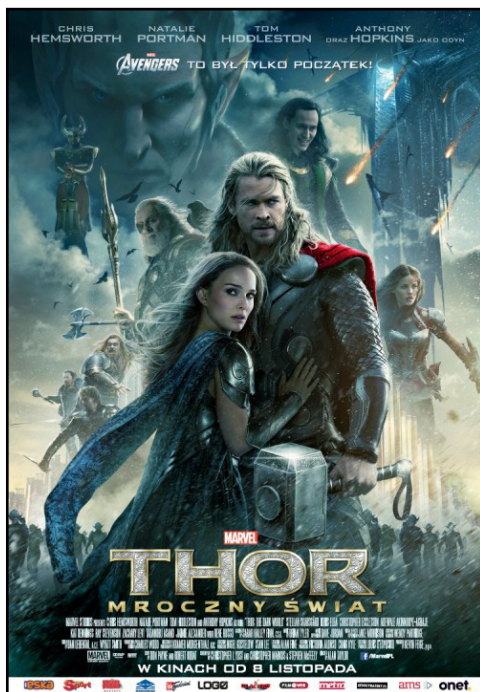
reż. Alan Taylor

Thor: Mroczny świat

Oparta na komiksie ze stajni Marvela druga już odsłona perypetii Thora, nordyckiego boga burzy i piorunów. Przyszłość dziewięciu światów, w tym Ziemi i Asgardu, leży w jego rękach. Musi zmierzyć się z rasą Mrocznych Elfów, które chcą wciągnąć wszechświat w chaos i mrok. Dowodzący nimi Malekith zionie nieprzejednaną nienawiścią do wszystkiego, co żyje, nie wahając się sięgnąć po broń ostatecznego zniszczenia.

Tyle ogólny zarys pomysłu fabularnego, którego wykonanie nie jest już tak powalające. Chociaż aktorsko film wypada całkiem nieźle, to znów czas ekranowy kradnie wszystkim Loki, grany przez Toma Hiddlestona. Ani Thor, ani jego ukochana Jane, ani Odyn nie dorównują mu charyzmą i umiejętnością skupienia na sobie uwagi.

Mimo że scenariusz okraszony został sporą dawką humoru, nie rozwija rysów charakterologicznych bohaterów znanych już z pierwszej części filmu. Albo brak czasu, albo brak pomysłów u twórców sprawił, że nawet Malekith nie ma czasu wyjaśnić, dlaczego tak naprawdę chce zniszczyć świat. Aczkolwiek wiadomo, że uniwersum komiksów rządzi uproszczenia, to widzieć chciałoby znać powody całej



rozpierduchy. A jest na co popatrzeć, ponieważ końcowa bitwa robi naprawdę kolosalne wrażenie.

Niemniej **Mroczny świat** pozostawia uczucie niedosytu oraz nadzieję, że kolejne filmy od Marvela będą lepsze.

#dramat #XIX wiek

reż. **Roman Polański**

Wenus w futrze

Książka Leopolda von Sacher-Masocha nie należy do kanonu literatury, ponieważ austriacki pisarz nie posiadał dużego talentu pisarskiego. Nadrabiał za to ekscesami w życiu osobistym, które potem opisywał w swoich utworach. Właśnie ta autobiograficzność i aura skandaliczności sprawiała, że jego książki sprzedawały się znakomicie, a wokół niego krążyły takie znane osobistości końca XIX wieku, jak Wiktor Hugo, Emil Zola, Henrik Ibsen czy Ludwik Pasteur.

Wenus w futrze została napisana po eksperymencie, jaki przeprowadził Sacher-Masoch wraz z Fanny Pistor, która zgodziła się, aby przez pół roku pisarz był jej niewolnikiem. Polański sięgnął po sztukę Davida Ivesa zainspirowaną książką Sacher-Masocha. W niej reżyser teatralny chce przenieść **Wenus w futrze** na deski teatru, ale nie może znaleźć odpowiedniej aktorki. Po całym dniu przesłuchań, gdy ma już wszystkiego dość, do teatru wchodzi Wanda.

Polański zaczerpnął koncept od Ivesa i zatrudnił w roli głównej swoją żonę, Emmanuelle Seigner, zaś jej partnerem uczynił Mathieu Amalric, łudzaco podobnego do reżysera z lat młodości. Strukturę filmu nasycił własnymi treściami, odniesieniami do życiorysu, nienachalnymi aluzjami



do plotek. Ale też nie wahał się skrytykować współczesnego świata za deprecjonowanie męskości.

Wenus w futrze pozostanie jednak bardziej osobistym filmem w dorobku Polańskiego, wystrzającym apetyt na coś większego.

#biograficzny #sportowy #dramat

reż. Ron Howard

Wyścig

Howard nakręcił film biograficzny o dwóch kierowcach Formuły 1, którzy zmagali się ze sobą na torze, a w życiu byli swoimi zupełnymi przeciwieństwami. Anglik James Hunt był bawidamkiem, zaliczającym kobiety jak kolejne wyścigi, a także imprezowiczem, którego wszyscy lubili. Austriak Niki Lauda z precyzją wyliczał parametry swojego bolidu, był szczery do bólu i nie bał się ostrej wymiany zdań, dlatego długo musiał sobie wyrabiać pozycję.

Hunt i Lauda poznają się na torze Formuły 3. Od tej pory ich kariery stają się ze sobą związane. Jeden czerpie od drugiego, jak nie należy postępować na torze, ale też nie raz sobie pomagają. Jest to dziwna znajomość, niejednoznaczna i ciekawie przedstawiona.

Tytułowe wyścigi są świetnie sfotografowane, z wielu kątów widzenia, często z wnętrza bolidu, pokazując to, co kierowca widzi w trakcie wyścigu. Twórcy nie wahali się zajrzeć do środka maszyny i pokazać ruch tłoków oraz pracę silnika. Jako że czas akcji to koniec lat siedemdziesiątych, przedstawiona została też groźna strona tego sportu – kierowca miał 20% szans na śmiertelny wypadek, bolidy nie miały odpowiednich zabezpieczeń, kombinezony nie były ognioodporne, itp.

Opracowała: Karolina Joisan



Dokumentalne oblicze *Martina Scorsese*

W październiku na terenie Szczecina i Neubrandenburga odbyła się 22. edycja Europejskiego Festiwalu Filmów Dokumentalnych dokumentART, w ramach którego zaprezentowano retrospektywę dokumentów wybitnego reżysera... amerykańskiego, choć o włoskich korzeniach.

Nie ma w tym żadnej niekonsekwencji – tegoroczna odsłona dokumentART celowała głównie w przekraczanie szeroko pojętych granic. Ta zadeklarowana transgraniczność dotyczyła nie tylko barier społecznych czy ograniczeń w sztuce, ale i granic pojmowanych całkiem dosłownie, a więc również tych państwowych i kontynentalnych. Obecność Scorsese na festiwalu nie powinna zatem nikogo dziwić – niestety nie osobista, bo choć organizatorzy wysłali mu zaproszenie, autor **Taksówkarza** grzecznie odmówił, tłumacząc się brakiem czasu (przyjechali za to m.in. Maciej Drygas, fascynujący bohater kapitalnego bloku „Klasyka polskiego dokumentu”, i Tomasz Raczek, który w świetnym stylu poprowadził sekcję „Granice kina”, tyle że, niestety, niezbyt interesującą). Jednak i bez fizycznej obecności Scorsese, widzowie mogli przekonać się, że jest on nie tylko znakomitym reżyserem filmów fabular-

nych, ale też zdolnym dokumentalistą, a nawet twórcą wideoklipów.

Na retrospektywę Scorsese w bloku „Ekstraklasa” (w ramach którego w poprzednich latach pokazano twórczość m.in. Antonioniego i Buñuela) złożyło się pięć produkcji podzielonych na



Martin Scorsese



trzy osobne projekcje. W pierwszym segmencie zaprezentowano dziełko zatytułowane **Italianamerican** oraz wideoklip do utworu **Bad** Michaela Jacksona. Ten pierwszy film, zrealizowany w 1974 roku, to niespełna godzinny portret Charlesa i Catherine Scorsese – rodziców reżysera, którzy przy kolacji snują rodzinną historię sięgającą czasów życia na Sycylii, opowiadają o tym, jak mieszka im się w Nowym Jorku, rozprawiają o religii i chwalą się podróżami po Włoszech, z czym zresztą wiąże się zabawna scena, w której Catherine – energiczna i wygadana starsza pani – pokazuje zdjęcia i wylicza: „Tutaj byliśmy w Neapolu, a tutaj w Rzymie”, choć na fotografiach nie widać charakterystycznych dla tych miast miejsc, tylko... wnętrza restauracji.

Państwo Scorsese są kapitalnymi gawędziarzami, ale **Italianamerican** to nie tylko przepiękny ciepłem i humorem hołd dla dwójki ludzi, którzy

znają się jak tyse konie i którym udało się wypracować sposób na wspólne życie mimo różnic, ale też historia emigrantów w pigułce i subtelna lekcja na temat wartości rodziny. Dodatkowym smaczkiem – całkiem dosłownie – jest umieszczony w napisach końcowych przepis na klopsiki w sosie pomidorowym autorstwa pani Scorsese. Uprzednio wydrukowaną recepturę dystrybuowano też wśród widzów na kinowej sali.

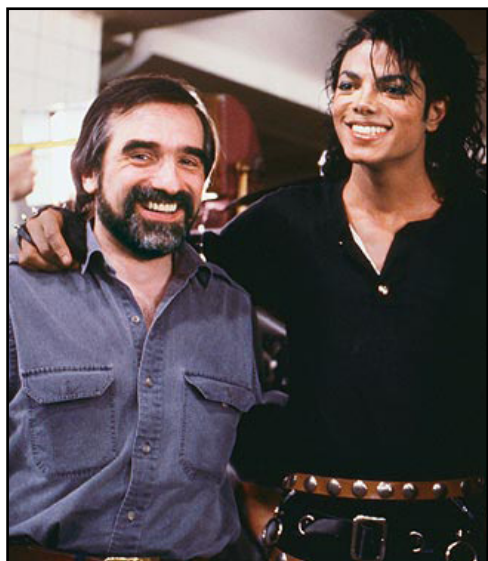


Martin Scorsese

Italianamerican

Wideoklip do **Bad** Michaela Jacksona z 1987 roku pokazano na festiwalu w pełnej 18-minutowej wersji. Jest to częściowo zainspirowana musicaliem **West Side Story** historia młodego chłopaka imieniem Daryl (w tej roli Jackson), który po ukończeniu prywatnej szkoły wraca do rodzinnej dzielnicy-getta. Spotyka tam dawnych przyjaciół, którym przewodzi Mini Max (nieznany wówczas Wesley Snipes, późniejszy gwiazdor kina akcji i przestępca podatkowy). Spotkanie z początku przebiega w przyjaznej atmosferze, ale kiedy koledzy odkrywają, że Daryl stał się „dobry” i nie jest już skory do chuligaństwa, zaczynają z niego drwić. Aby udowodnić, że nadal potrafi być „zły”, chłopak prowadzi ich na stację metra. Tam, ubrany w czarną skórę i wspierany przez grupę tancerzy, zaczyna wykonywać tytułową piosenkę. Klip kończy się pojednaniem Daryla i Maxa.

Zdjęcia do **Bad** trwały sześć tygodni. Zatrudniono profesjonalnych



Scorsese i Jackson na planie *Bad*

tancerzy i choreografów, a Scorsese wspomagali sprawdzeni współpracownicy: Richard Price (scenariusz), Michael Chapman (operator) i Thelma Schoonmaker (montaż). Efekt finalny okazał się wielkim sukcesem – klip pociągnął za sobą doskonałą sprzedaż identycznie zatytułowanego albumu Jacksona, dostał nominację do nagrody MTV, stał się jednym z ikonicznych obrazów lat 80. i doczekał licznych parodii, spośród których największą sławę zyskała **Fat** Weird Ala Yankowica. Nawet dziś – ponad ćwierć wieku później – **Bad** ogląda się z podziwem.

W każdym ujęciu znać mistrzowską rękę Scorsese i specyficzną atmosferę czasów, w których powstał utwór i ilustrujący go wideoklip.



Michael Jackson

Bad

W drugim bloku wyświetlono **George Harrison – Living in the Material World** z 2011 roku. Przez ponad trzy i pół godziny śledzimy losy gitarzysty The Beatles, poczynwszy od młodszych lat w Liverpoolu, poprzez Be-



George Harrison - Living in the Material World

atlemanię, solową karierę, fascynację muzyką indyjską, działalność charytatywną, duchowe poszukiwania, aż po przedwczesną śmierć. Film jest pełen rzadkich, dotąd niewyświetlanych materiałów archiwalnych i ekskluzywnych wywiadów ze współpracownikami oraz bliskimi Harrisona. Eric Clapton – który swoją drogą wychodzi tu na egocentrycznego bufona – otwarcie mówi o swoim romansie z Patti Boyd, ówczesną żoną George’a. Eric Idle i Terry Gilliam opowiadają o tym, jak eks-Beatles pomógł sfinansować produkcję **Żywotu Briana**, bez czego film prawdopodobnie nigdy by nie powstał. Syn Dhani (uderzające podobieństwo!) i żona Olivia rzucają trochę światła na życie prywatne artysty. Nie zabrakło też wypowiedzi żyjących Beatlesów, Paula McCartneya i Ringo Starra. Całość ogląda się z dużym zainteresowaniem, jednak selektywność materiału jest uderzająca. Wprawdzie Scorsese ukazuje też mroczne strony Harrisona (małżeńska niewierność czy długotrwałe uzależnienie od narkotyków), zawsze zgrabnie unikając tabloidyzacji, ale wiele niewygodnych tematów po prostu przemilcza. Nie pada nawet jedno słowo o niesławnym procesie sądowym dotyczącym plagiatu, jakiego Harrison dopuścił się w utworze **My Sweet Lord**. Nie ma mowy o artystycznie dlań słabym okresie 1974–1986. Nie ma żadnej wzmianki o fiasku koncertu dla Bangladeszu, kiedy wskutek prawnych nieprawidłowości finansowe wpływy zostały przekazane potrzebującym prawie 15 lat później – film przedstawia ów koncert jako wielki, natychmiastowy

sukces. Wszystko to sprawia, że **Living in the Material World** niebezpiecznie zbliża się do hagiografii. Nic dziwnego – film został wyprodukowany i współfinansowany przez rodzinę Harrisona, która dzięki temu mogła sprawować kontrolę nad treścią i usuwać wszelkie kontrowersyjne i sporne kwestie. W rezultacie obraz Harrisona, jaki wyłania się z filmu Scorsese, jest niepełny. Mimo wszystko jest to produkcja, którą warto zobaczyć, a dla fanów Wielkiej Czwórki stanowi pozycję wręcz obowiązkową.



Martin Scorsese

Living in the Material World

Trzecia i ostatnia część retrospektywy Scorsese w ramach dokumentARTu to dwa filmy – **Lady by the Sea: The Statue of Liberty** z 2004 roku oraz **My Voyage to Italy** z 1999, w Polsce znany jako **Historia kina włoskiego według Martina Scorsese**. Pierwszy z nich stanowi zawartą w trzech kwadransach historię powstania Statui Wolności. Monumentalny posąg wzniesiono w roku 1886, ale Scorsese analizuje wcześniejsze wydarzenia z tym związane – wojnę secesyjną, dążenia Abrahama Lincolna i innych abolicjonistów oraz wielką falę emigracji napływającej do USA w drugiej połowie XIX wieku. Archiwalnym zdjęciom towarzyszą wypowiedzi pisarzy, historyków i architektów. Dowiadujemy się, że Statua Wolności była darem od Francuzów dla Amerykanów upamiętniającym przymierze obydwu narodów w czasie rewolucji amerykańskiej, miała też

symbolizować ideę wolności i równości. Scorsese wspomina też o symbolice pomnika po 11 września i tutaj dochodzimy do sedna sprawy. Film powstał bowiem na zamówienie telewizyjnej stacji History Channel, aby uezbiarać pieniądze na ponowne otwarcie Statui, zamkniętej dla turystów po atakach terrorystycznych na Nowy Jork. Idea szczytna, sam film jednak nie wychodzi poza schemat przeciętnej szkolnej rozprawki, tym samym stając się najstańszym ogniwem całej retrospektywy.

Z kolei ***My Voyage to Italy*** to ponad czterogodzinna (!) produkcja, w której Scorsese przybliża widzom klasykę włoskiego kina (z naciskiem na nurt zwany neorealizmem), którą oglądał jako dziecko i młodziemiec, i które w dużej mierze ukształtowała go nie tylko jako filmowca, ale i człowieka. Gdyby nie te filmy, ***Ulice nędzy*** i ***Wściekły byk*** z pewnością wyglądałyby inaczej. Na samym początku reżyser mówi wprost do kamery, że ***My Voyage to Italy*** powstało, aby ludzie – zwłaszcza młodzi – mieli świadomość, że kinematografia nie kończy się na Hollywood. Potem omawia prawie 40 tytułów, wśród



Lady by the Sea

których prym wiodą filmy twórców takich jak Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Lucino Visconti, Michaelangelo Antonioni i Federico Fellini. Tym reżyserom Scorsese poświęcił najwięcej czasu i uwagi, drobiazgowo analizując ich największe, jego zdaniem, obrazy (m.in. *Złodzieje rowerów* De Siki, *Europa*, *51* Rosselliniego, *Senso* Viscontiego, *Przygoda* Antonioniego



oraz Osiem i pół Felliniego). O jednym filmie potrafi rozprawiać nawet kwadrans, rozwodząc się nad fabułą i opisami postaci, a nawet zdradzając scenariuszowe twisty i zakończenie. „Widziałem te filmy. Miały na mnie potężny wpływ. I wy powinniście je zobaczyć” – deklaruje Martin Scorsese. My Voyage to Italy jest doskonałym materiałem dla studentów szkół filmowych, miłośników starego włoskiego kina oraz tych, którzy chcieliby bliżej poznać samego Scorsese (warto dodać, że reżyser popełnił podobne dzieło dotyczące kina amerykańskiego – A Personal Journey Through American Movies). Jego szczerza pasja, poczucie humoru, wrażliwość i doskonałe oko do szczegółów, które umykają przeciętnemu widzowi – to wszystko sprawia, że ta „podróż do Włoch” jest fascynująca, pouczająca i jednocześnie pozbawiona nachalnego dydaktyzmu. Jedyne zarzut, jaki można postawić filmowi, to zbyt duża liczba spoilerów, które mogą zepsuć niespodziankę podczas samodzielnego oglądania na przykład La Strady.



Martin Scorsese

My Voyage to Italy

Przegląd filmów dokumentalnych Martina Scorsese w ramach dokumentARTu nie był oczywiście całościowy, bo autor **Chłopców z ferajny** nakręcił ich dużo więcej – m.in. **Street Scenes** (zapis nowojorskich protestów przeciwko wojnie w Wietnamie), **The Last Waltz** (rejestracja ostatniego koncertu The Band), **Shine a Light** (portret grupy Rolling Stones), **Made in Milan** (sylwetka Giorgio Armaniego), **A Letter To Elia** (dokument o reżyserze Elii Kazanie), **Public Speaking** (rzut oka na amerykańską pisarkę Fran Lebowitz) czy **No Direction Home** (biografia Boba Dylana) – jednak organizatorzy musieli zdecydować się tylko na kilka tytułów. Wydaje się, że dokonali trafnego wyboru, choć można by się spierać, czy zamiast **Lady by the Sea** nie lepiej byłoby wyświetlić na przykład **Street Scenes**.

Maciej Kaczmarek



22.dokumentART

EUROPEAN FILM FESTIVAL for documentaries

15. - 22.10.2013

Neubrandenburg/Szczecin
GERMANY/POLAND

www.dokumentart.org

PREMIERY *książkowe*

#kryminal #literatura polska

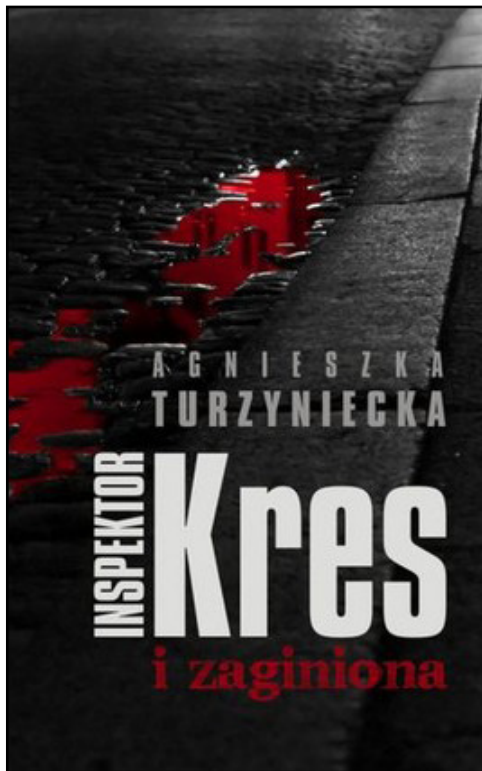
Agnieszka Turzyniecka

Inspektor Kres i zaginiona

Gdy po zaginięciu młodej kobiety sprawę podejmuje inspektor Kres, wszyscy pokładają w nim ogromne nadzieje. Stary policyjny wyga jest najlepszy w mieście. Ale co go pcha do przodu, wie tylko on sam. Jakie wspomnienia, porażki i demony zmuszają do podejmowania beznadziejnych spraw?

Wygląda na to, że obraz nieco ciapowatego, zmęczonego życiem, ale jednocześnie zachowującego ostry umysł faceta w roli detektywa wszedł na stałe do literatury popularnej. Taki jest też Kres. Inspektor budzi sympatię, ale jego nieporadność z czasem staje się nad wyraz irytująca. Dlatego już w połowie powieści czytelnik zaczyna zadawać sobie pytanie: jak takiemu fajtlapie udaje się rozwiązywać kryminalne zagadki?

Inspektor Kres i zaginiona nie jest kryminałem wysokich lotów. Jednak postaci, jakie stworzyła autorka, są bardzo plastyczne i szybko dają się polubić. Fabuła nie skupia się na jednym wątku, Kres zajmuje się wieloma sprawami i, co najważniejsze, nie każdą udaje mu się doprowadzić do końca.



#historia #biografia

Ryszard Wolański

Tola Mankiewiczówna.

Jak za dawnych lat

Gwiazda II Rzeczypospolitej, artystka rewii, kabaretu, a przede wszystkim kina. To ona rozkręcała polski show biznes i od samego początku wiedziała, czego chce. Ryszard Wolański, dziennikarz muzyczny, w swojej książce pragnie przybliżyć postać Toli Mankiewiczówny.

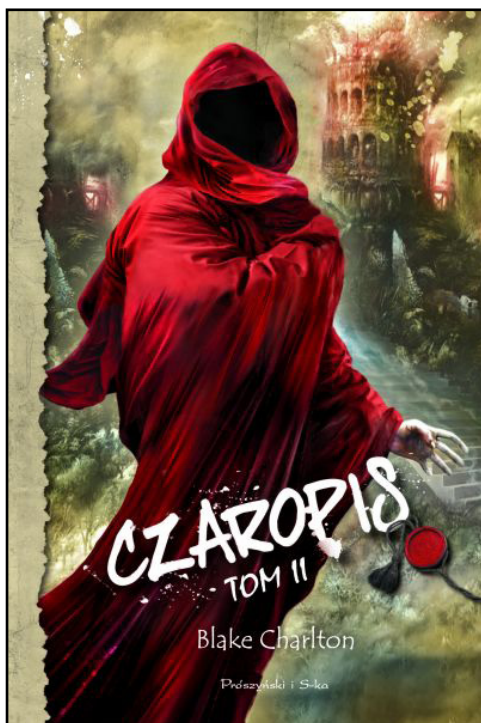
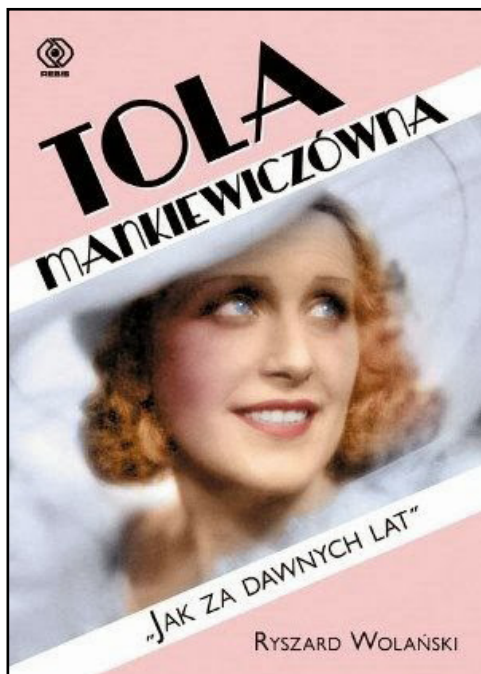
Jak za dawnych lat jest nie lada gratką dla miłośników polskiej estrady i filmu z okresu międzywojennego. Autor zebrał niesamowitą liczbę zdjęć i dokumentów, którymi ilustruje prezentowane informacje. Są też afisze, wycinki z gazet i prywatne zdjęcia Toli. Nic dziwnego, że cała Polska oszalała na jej punkcie – zawsze piękna, uśmiechnięta, z pasją w oczach. Przy okazji Ryszard Wolański prostuje błędne informacje krążące w internecie oraz często powielane w innych książkach – o dacie urodzin gwiazdy, o przyznanych nagrodach, o mężu Mankiewiczówny. Tytuł godny uwagi, solidna konkurencja dla Sławomira Kopra.

#fantastyka

Blake Charlton

Czaropis. T. 2

Po dwóch latach od wydania pierwszej części w końcu można sięgnąć po kontynuację ***Czaropisu***. Fabuła powieści rozgrywa się dekadę od momentu opisanego w części pierwszej. Trwa bezwzględna wojna i Nikodemus musi



walczyć nie tylko o swojego mistrza, ale i swoją przyszłość. Czytelnik pozna-
je najmroczniejsze zakamarki miasta
Avel, w którym można spotkać potwory
każdej maści.

Czy to z powodu ciekawszego krajo-
brazu, czy być może autor podszedł do
wydarzeń z nieco większym poczuciem
humoru – drugi tom **Czaropisu** na tle
poprzedniego wypadu bardzo dobrze.
Magia aż iskrzy, niespodziewane zwro-
ty akcji cieszą, a nowe postacie wnoszą
sporo kolorytu. Kolejny tom jeszcze
nie ma zapowiedzianej daty premiery,
więc niestety przyjdzie chyba poczekać
parę lat na kontynuację przygód w ma-
gicznym świecie Blake’a Charltona.

#fantastyka

Joanne Harris

Blask Runów

Dwie bliźniaczko podobne do siebie
dziewczyny z identycznymi znamiona-
mi-runami. Co je łączy? Jaką moc posia-
dają? O tym niedługo ma się przekonać
Asgard, podniebna cytadela niegdyś
zamieszkała przez nordyckich bogów.

W świecie stworzonym przez Joan-
ne Harris ożywają dawne mity – potęż-
ny Thor, Loki o charakterze nicponia.
Znawcy mogą się czuć nieco zawiedze-
ni współczesną interpretacją mitologii,
ale autorka przygotowała dla swoich
czytelników wartką akcję, sporą daw-
kę humoru i wiele przygód. Bogowie
walczą ze sobą, a gdy na horyzoncie
pojawiają się dwie młode kobiety z ta-
jemniczymi runami na ciele – ich życie
staje się jeszcze bardziej skompliko-
wane.

Blask Runów jest kontynuacją **Runów**, jednak doskonale sprawdza się

Skala ocen:

Sto lat samotności

Miasto grzechu

Cień wiatru

Gra w klasy

Czas jest najprostrszą rzeczą

Moja walka...

Kronika sportowa

Paulo Coelho

**

Zegnaj laleczko

*

Czas pogardy



jako osobna pozycja. Różni się też sposób narracji – w **Blasku Runów** czytelnik ma możliwość spojrzenia na wszystkie wydarzenia z perspektywy różnych bohaterów. Dzięki temu zabiegowi, książka zyskuje wiele uroku.

#reportaż #historia

Anka Grupińska

12 opowieści żydowskich

Prawdziwe życie żydowskiej rodziny – wieś, miasto, synagoga, mykwy, chanukowe świece, święto Purim. Autorka od lat zajmuje się gromadzeniem opowiadanych historii i dzięki temu mamy możliwość poznać nieistniejący już świat.

Wszyscy bohaterowie książki łączy dzieciństwo spędzone w międzywojennej Polsce. Wszyscy przeżyli holocaust i pozostali w Polsce. Ale więcej ich dzieli, niż łączy – pochodzą z różnych rodzin, są mniej lub bardziej religijni, mają różne światopoglądy, udało im się zebrać zupełnie różne doświadczenia życiowe. Nam, czytelnikom, opowiadają o najdalszych wspomnieniach, o swojej codzienności, o życiu po wojnie. Największym atutem 12 opowieści żydowskich jest ich autentyczność – momentami aż do bólu. Niesamowita książka, która pomaga nam nie zapomnieć o przeszłości.

Opracowała: Ana Matusevič

anka grupińska 12 opowieści żydowskich

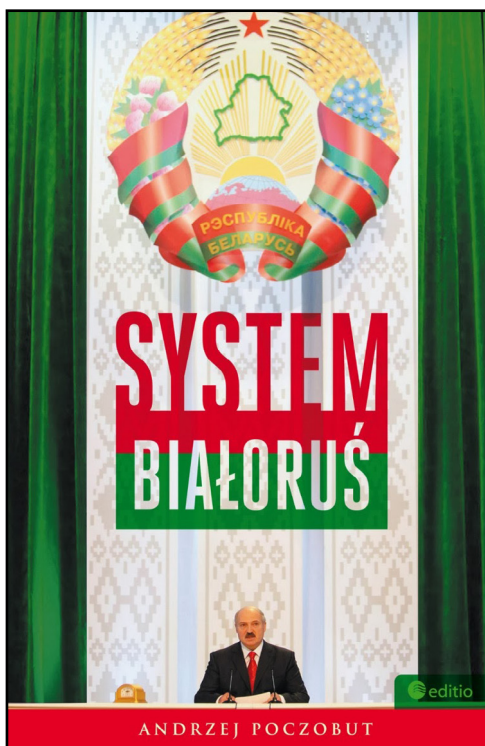


SYSTEM *Białoruś*

Andrzej Poczobut mógłby być autorem thrillerów politycznych. Nie musiałby niczego wymyślać – wystarczy, że sięgnie pamięcią do wydarzeń z ostatnich 20 lat w swoim kraju. Wystarczy, że opíše doświadczenie własne i ludzi, z którymi rozmawiał jako reporter.

Najpierw był rozpad ZSRR i zamęt, jaki zapanował w krajach postradzieckich. Każde z państw, które po kilkudziesięciu latach odzyskało niepodległość, zaczęło podążać własną drogą – wyboistą, ale zmierzającą do demokracji i społeczeństwa obywatelskiego. Białoruś nie była wyjątkiem – już w 1991 roku powiewała tam biało-czerwono-biała flaga niepodległej republiki. Nieraz zachodziłam w głowę, jak doszło do tego, że dziś o tym kraju mówimy jako o ostoi totalitaryzmu w Europie. Ta książka odpowiedziała mi na wiele pytań.

Przede wszystkim – on. Prezydent, dyktator, „baćka”. Pojawił się znikąd i stał się głównym bohaterem białoruskiej wersji snu o karierze „od pucybuta do milionera”. Zaczynał jako nauczyciel i instruktor ideologiczny, żeby po mniejszych wzlotach i upadkach w końcowym okresie ZSRR znaleźć się na fotelu przewodniczącego kołchozu. Ironia losu, ale to właśnie **pieriestrojka**



Andrzej Poczobut
System Białoruś

i demokratyczne procedury pozwoliły Aleksandrowi Łukaszence na przebiecie się do parlamentu. Tutaj też nie od razu udało mu się rozwinąć polityczne skrzydła, ale jako wnikliwy obserwator i zdolny manipulator potrafił wykorzystać każdą nadarżającą się okazję. W końcu, po burzliwej i brudnej kampanii wyborczej, został zaprzysiężony na pierwszego prezydenta niepodległej Białorusi. Od tego momentu konsekwentnie zaczął koncentrować całą władzę w swoich rękach – począwszy od wpływu na najważniejsze urzędy państwowe, poprzez zbudowanie silnej administracji prezydenckiej, aż po utworzenie wyższej izby parlamentu podległej wyłącznie prezydentowi. Dzięki obsadzeniu wszystkich istotnych stanowisk swoimi ludźmi, likwidacji najważniejszych konkurentów i zbudowaniu autorytetu na poczuciu strachu w ciągu kilku lat stworzył system, w którym jest jedynym decydentem.

Po drugie – system. Ni to komunizm, ni to wolny rynek, ni to demokracja, ni to totalitaryzm. Regularne wybory, referenda, a mimo to zawsze ten sam wynik. System jedyny w swoim rodzaju, choć wykorzystuje dobrze znane narzędzia – propagandę, cenzurę, represje. Andrzej Poczobut tłumaczy zawłości ekonomiczne, wyjaśnia tajemnicę stałego wzrostu gospodarczego oraz bezrobocia na poziomie 1%. Według autora tajemnica Łukaszenki tkwi w odpowiednim dawkowaniu tego, czego lud potrzebuje najbardziej – chleba i igrzysk. Gdy dodamy do tego niepewność jutra oraz uczucie strachu, otrzymamy maszynę doskonałą.

Na koniec – człowiek. Trybik w systemie. Społeczeństwo białoruskie nie jest homogeniczne i nie stoi murem za prezydentem. Owszem, to głosom wyborców Łukaszenko zawdzięcza swoją wygraną prawie 20 lat temu, ale te nastroje dawno przeszły do historii. Młody białoruski naród został doświadczony po raz kolejny i stracił wiarę w sens walki. Nikt już nie wierzy w to, że ktoś mógłby wykorzystać władzę dla dobra ogółu, wsłuchać się w potrzeby ludzi, stworzyć warunki dla samodzielnego podejmowania decyzji. Dlatego też nawet tym, którzy po cichu krytykują swojego prezydenta, trudno jest przekonać się do poparcia opozycji. Obok strachu o swoją przyszłość (za zaangażowanie się w działalność opozycyjną grozi utrata pracy, a nawet więzienie) ważną rolę odkrywa brak wiary w to, że walka ma sens. „Raz już byliśmy niepodlegli i demokratyczni” – zdaje się mówić ich postawa. – „I na dobre nam to nie wyszło”.

Trzeba przyznać, że choć Andrzej Poczobut sam jest ofiarą represji białoruskiego systemu, napisał książkę dość wyważoną. Dziennikarz skupia się na systemie, tłumaczy mechanizm jego działania i choć krytykuje, robi to, przytaczając fakty. Mimo to myślę, że **System Białoruś** dla wielu będzie lekturą wstrząsającą. Oto bezsilnie przyglądamy się, jak piękny kraj, bliski sąsiad Polski, staje się prywatną własnością jednego człowieka. Bo thriller Poczobuta nie ma happy endu.

Ana Matusevič

Dostatek

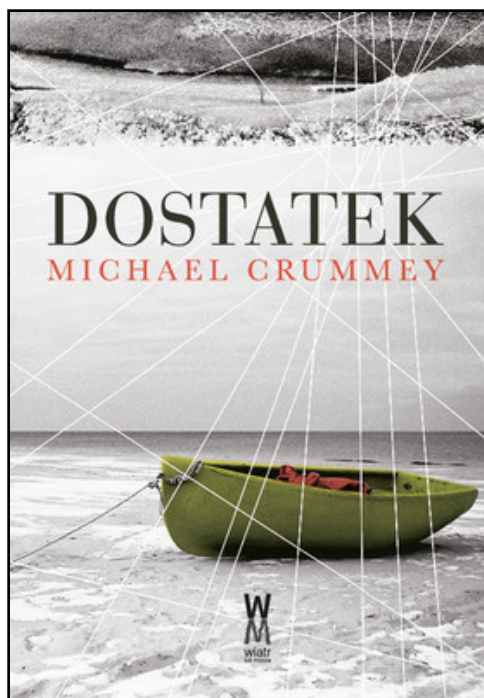
Nowa Fundlandia. Ziemia tak odległa, że dałabym wiarę we wszystko, co o niej przeczytam. I jakby wypróbowując moją wyobraźnię, Michael Crummeys serwuje niezwykłą powieść – **Dostatek**.

„To, co przedstawiłem w **Dostatku**, to już inny świat. Tu, gdzie mieszkam, po tamtym świecie pozostały już tylko ślady. To już zupełnie inne miejsce” – mówi w wywiadzie dla wydawnictwa Wiatr od Morza. Tym bardziej pragnie opisać to, czym żyła zamknięta społeczność Nowej Fundlandii wiek temu. Kanadyjski autor od lat zbiera podania, historie, materiały dziennikarskie i naukowe, obrazujące życie nowofundlandczyków. Zdobyte informacje konsekwentnie wykorzystuje w swojej twórczości – wszystkie powieści, które dotychczas wyszły spod jego pióra, osadzone są na tej wyspie.

W **Dostatku** przenosimy się w surowy świat rybackich osad, zamieszkałych przez angielskich i irlandzkich osadników. Ich życie zależy od udanego połowu w sezonie oraz wzajemnych relacji, które są wystawiane na próbę przez długie zimy oraz osobiste zażargi. Osia powieści jest historia kilku pokoleń dwóch rodzin – zwaśnionych w odległych czasach z powodów, o których nikt już nie pamięta, i dziwnym trafem ciągle mających się ku sobie.

Pewnego dnia mieszkańcy Paradise Deep i Trzewiach są świadkami przedziwnego wydarzenia. Z wnętrzości wieloryba, który dzień wcześniej osiadł na mieliźnie, wydostają człowieka. Kim

jest Juda, bo takie imię otrzymuje, nikt nie wie. Wyróżniający się wyglądem, zachowaniem niemowa zostaje jednak przyjęty do społeczności – ta łatwość akceptowania niewytłumaczalnych zjawisk stanowi niebywały urok powieści. Dzięki temu mroźny, wrogi wobec człowieka nowofundlandzki świat



Michael Crummeys

Dostatek



staje się miejscem niemal magicznym, gdzie wszystko jest możliwe. Obok ludowego folkloru, w **Dostatku** dużą rolę odgrywają motywy biblijne. Jest to również cecha charakterystyczna tego świata – podania ludowe przeplatają się z motywami religijnymi, a symbolem tego jest stara biblia, którą jeden z bohaterów znajduje w żołądku ryby. Zniszczone przez morską wodę strony dają pole do popisu wyobraźni ludzi, którzy po swojemu próbują zakończyć biblijne historie.

W powieściach zaliczanych do nurtu realizmu magicznego bardzo łatwo jest utracić poczucie rzeczywistości. Rybackie osady, opisane w powieści Crummey'a, zostały przez autora wymyślane, jednak swego rodzaju kotwicą urealniającą sagę stanowi historyczne tło powieści. Powstanie nowofundlandzkiego związku zawodowego rybaków, udział w pierwszej wojnie światowej – te wydarzenia spro-

wadzają czytelnika na ziemię i stanowią granicę między mistyczną przeszłością a przyszłością, w której nie ma już miejsca dla nowożytnego Jonasza. Albo może nam się tak tylko wydaje.

Bo czymże jesteśmy bez przeszłości i bez doświadczenia naszych przodków? Istotami bez pamięci, bez celu, nie rozumiejącymi świata i siebie – jak Abel, ostatni potomek Judy. Choć z drugiej strony, uwolniony od ciężaru wiedzy i poddając się instynktowi, być może ma szansę na nowy początek?

Dostatek jest powieścią, którą każdy z nas może odczytywać na swój sposób. Można doszukiwać się symboli i czytać między wierszami. Można też pozwolić się zapomnieć i śledzić niesamowite losy bohaterów. Autorowi udało się stworzyć postaci pełne sprzeczności, dzięki czemu każda z nich zostaje w pamięci, o żadnej nie sposób zapomnieć.

Ana Matusevič

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)



PREMIERY. gier

#FPP #Thief #skradanka

The Dark Mod

The Dark Mod egzystuje w świadomości fanów serii **Thief** już od kilku lat. Początkowo dostępny jako modyfikacja do **Dooma 3**, w październiku pod wpływem ogromnej popularności w końcu ukazał się jako pełnoprawny produkt. I co najważniejsze – za darmo. Co prawda jest to wyłącznie zestaw narzędzi, dzięki którym możemy stworzyć własne przygody w świecie Garett’a, ale już podczas premiery w sieci dostępnych było ponad 60 misji. Ich poziom, jak na pracę zbiorową, jest przyzwoity, choć wśród interesujących scenariuszy znajdują się i takie, które bardzo szybko można przeklnąć. Twórcom udało się jednak zachować mroczny, steampunkowy klimat, który był głównym budulcem każdej części **Thiefa**. Dlatego też fani serii poczują się tu jak ryba w wodzie.

#hack’n’slash #diabło #rąbanka

Iesabel

**

Polska próba zmierzenia się z gatunkowymi tuzami action RPG spaliła na panewce. Gdyńskie studio Madman-Theory Games nie tylko serwuje nam



klasyczny port z urządzeń przenośnych, ale także robi to w sposób niezwykle nieudolny. Mobilne korzenie najbardziej odczuwa się podczas walki, która powinna przecież stanowić clue programu. Niestety, zamiast wyrwanych w szale bitewnym kończyn, gracz co najwyżej rwie własne włosy z głowy. Twórcy prawdopodobnie przespali kilkanaście ostatnich lat, gdyż w leasabel próbują na nowo wynaleźć koło i przy okazji traktują to jako wielkie osiągnięcie. Nie tędy droga rodacy. Konkurencją dla **Diablo** czy **Grim Dawn** jesteście żadną. A szkoda, bo potencjał był całkiem niezły.

#DC Comics #akcja #superbohaterowie

Batman: ArkhamOrigins

Co za dużo, to niezdrowo i nawet Gacek nie jest w stanie tego zmienić. Dryfując na fali popularności, Warner Bros po raz kolejny wytacza swoje największe działo z żółto-czarnym logiem, chcąc sięgnąć bezpośrednio do kieszeni fanów. Niestety okazuje się, że kolejne salwy na nikim nie robią już wrażenia, a gdzieś tam pojawiają się pierwsze ślady rdzy. **Batman: Arkham Origins** to pod każdym względem powtórka z rozrywki. Jedynym błyszczącym punktem programu jest fabuła, która przedstawia początki detektywistycznej kariery Batmana. Na pierwszy plan przebija się także brudny klimat miasta Arkham w przededniu świąt Bożego Narodzenia, ale do tego seria o Mrocznym Rycerzu zdążyła nas już przyzwyczaić. **Arkham Origins** to solidna pozycja, jednak w pełni usatysfakcjonowani będą wyłącznie fani herosa w obcisłych portkach.

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



#strzelanka #akcja

Battlefield 4

Znosząca złote jaja kura ElectronicArts po raz kolejny dała swoim właścicielom powód do zadowolenia. Czy na pewno? Możew środku kryje się śmierdzący zbuk? **Battlefield 4** w rzeczywistości powinien być oznaczony numerem 3.5. Zmian w stosunku do poprzedniej części jest jak na lekarstwo, a niezaznajomiony z serią gracz mógłby mieć spore problemy z odróżnieniem obydwu edycji. Obok jednej z najgorszych kampanii fabularnych w historii serii otrzymaliśmy jednocześnie jeden z najlepszych trybów sieciowych. **Battlefield 4** jest tak samo nierówny, jak zgłiszcza dopiero co zawalonego wieżowca podczas oblężenia Szanghaju. Jednak największe wrażenie sprawia imponujący system zniszczeń, jakiego nie znajdziemy w żadnej innej grze.

#akcja #piraci #karaiby

Assassin's Creed IV: Black Flag

Zakon Asasynów nie daje za wygraną i po szumnym końcu świata z 2012 roku przenosi się na karaibskie wody, by z szablą w jednej i butelką rumu w drugiej dłoni siać postrach wśród starych wilków morskich. **Black Flag** to swego rodzaju restart serii. Powiew świeżości, który przydałby się także Connorowi (bohaterowi poprzedniej części), w końcu rozluźnił gęstą od Templariuszy atmosferę i wykreował ogromny, żyjący własnym życiem świat. Edward Kenway (dziadek Connora)



ma w nim co robić, a twórcy nie szczędzą nam typowo korsarskiego życia – niejednokrotnie krzyżujemy broń z kapitanem wrogiego okrętu podczas efektownego abordażu. Morskie podboje stały się tu równie ważne, co zdobywanie miejskich szczytów. **Assassin's Creed** zdecydowanie poszedł w dobrą stronę, dzięki czemu **Black Flag** jest sandboxem z prawdziwego zdarzenia. Pirackie realia to najlepsze, co mogło spotkać tę dość mocno wyeksploatowaną serię.

#strzelanka #Indiana Jones

Deadfall Adventures

Wyszczekany bohater, piękna towarzyszka, tajemniczy artefakt i naziści na ogonie. Czyżby kolejny film o Indianie Jonesie? Gliwickie studio The Farm 51 nawet nie ukrywa, gdzie poszukiwało swoich inspiracji podczas prac nad **Deadfall Adventures**. I trzeba przyznać, że wyszło im to całkiem nieźle. Przygody Jamesa Quatermaina to lekkostrawna opowieść o pogoni za wielkim skarbem okraszona rozwałką w klasycznym, dość charakterystycznym dla Polaków stylu. Siłą **Deadfall Adventures** jest odpowiednie dawkowanie poszczególnych elementów rozgrywki – nie brakuje tu zarówno eksploracji typowej dla kina przygodowego, rozwiązywania prostych łamigłówek, jak i rzęsiстого strzelania przy akompaniamencie czerstwych dowcipów głównego bohatera. Gliwiczanie po raz kolejny udowodnili, że na nietuzinkowych FPS-ach znajdują się, jak mało kto.

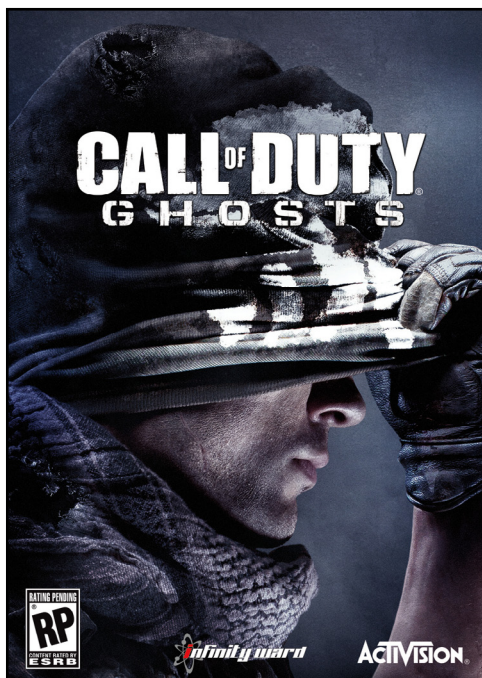


#strzelanka #akcja

Call of Duty: Ghosts

O **Call of Duty: Ghosts** głośniej było z powodu mocno zawyżonych wymagań sprzętowych niż faktycznych nowości w samej grze. Tych ostatnich niestety nie odnotowano, nie wliczając towarzyszącego nam wilczura. Polscy gracze w komplecie powinni jeszcze dostać czołg. Kampania fabularna to istny rollercoaster zahaczający o przestrzeń kosmiczną i głębinę oceanu. Pod względem epickości **Duchy** stoją na wysokim poziomie. Niestety, na tym pozytywne aspekty się kończą. Choć gra jest reklamowana jako tytuł nowej generacji, w rzeczywistości zostaje w tyle za konkurencją. Na próżno szukać tu zaawansowanego systemu zniszczeń czy olśniewającej grafiki. Stagnacja na całego – oto całe **Call of Duty: Ghosts**.

Opracował: Wojciech Onysków



BUDUJEMY
MUZEUM GIER WIDEO
WE WROCŁAWIU

Muzyka w służbie gier wideo

W 1982 roku magazyn Billboard opublikował artykuł zatytułowany **You Can't Hum a Video Game** (*Nie można zanucić gry wideo*). Autor tekstu – Clive Davis, prezes wytwórni płytowej Arista – z trwogą prorokował, że gry będą stanowić coraz większe zagrożenie dla przemysłu muzycznego. Davis nie mógł bardziej się mylić. Ponad trzydzieści lat po jego kasandrycznych prognozach, związek gier i muzyki jest nie tylko nierozzerwalny, ale i symbiotyczny.

Początki tego związku sięgają lat 30. ubiegłego wieku. W 1931 roku na amerykański rynek trafił tak zwany pinball – mechaniczna wersja francuskiej gry **bagatelle**, składającej się z zestawu kulek i planszy wyposażonej w drewniane przeszkody i otwór otoczony klockami. Gra polegała na rzucaniu kulkami w taki sposób, aby umieścić je w otworze i jednocześnie ominąć przeszkody. Pinball działał na podobnej zasadzie, tyle że planszę przykryto taflą szkła, zaś cały mechanizm uruchamiał się po wrzuceniu monety. Niewielką maszynę stawiano najczęściej na ladach w aptekach i tawernach, jako źródło taniej rozrywki dla pogrążonej w ekonomicznym kryzysie Ameryki. Był to więc pierwszy automat do gry i swego rodzaju prekursor komercyj-

nych gier wideo. Pod koniec lat 40. pinballle zostały wyposażone we flippery – ruchome paletki, za pomocą których gracz odbijał kulkę po pochylonej planszy pełnej rozmaitych elementów, po trafieniu których zdobywało się punkty. Celem innowacji było przedłużenie gry i zwiększenie czynnika zręcznościowego.



Gottlieb Baffle Ball 1931

Pierwsze efekty dźwiękowe wprowadzono do pinballi jeszcze w 1933 roku na fali coraz powszechniejszej elektryfikacji. Były to rozmaite piski, kliknięcia, brzęki i dzwonki. Wraz z biegiem lat bogactwo dźwięków

w tego typu maszynach powiększało się. Udźwiękowienie gier było nie tylko urozmaicheniem estetycznym – stanowiło istotny element całej filozofii hazardu, zwłaszcza w kontekście pojawienia się tak zwanych jednoręcznych bandytów. Urządzenia te były wprowadzone w użyciu od końca XIX wieku (oczywiście w prymitywnej formie), ale popularność zyskały dopiero w latach 60. ubiegłego stulecia, kiedy firma Bally – ta sama, która trzydzieści lat wcześniej upowszechniła pinballle – wypuściła na rynek w pełni zelektryfikowaną wersję jednoręcznego bandyty. Dźwięk pełnił w nich szalenie ważną rolę, zwłaszcza brzmienie brzęczącego pieniądza – odgłos wygranej i „prawie wygranej”, który tworzył w graczach przekonanie, że częściej można wygrać, niż

przegrać. Oprawa audio służyła więc do manipulowania graczem, tworzenia atmosfery podekscytowania, a nawet kuszenia osób postronnych, które tylko przypatrywały się grze.

Mniej więcej w tym samym czasie, co elektroniczni jednoręcy bandyci, to jest na przełomie lat 50. i 60., zaczęły powstawać pierwsze gry wideo w tradycyjnym znaczeniu tego słowa (niektórzy wskazują, że stało się to jeszcze wcześniej, bo w latach 40., jednak spór o to, który tytuł należy traktować jako pierwszą grę wideo w historii, w dalszym ciągu trwa, ale nie czas i miejsce, aby go rozstrzygać). Takie tytuły, jak **Tennis For Two**, **Mouse In The Maze** czy **Space War** nie posiadały jednak dźwięku. Jedną z pierwszych udźwiękowionych gier był pinball **Computer Space**, wyprodukowany w roku 1971 – do arsenału jego dźwięków należały m.in. wybuchy, wystrzały rakiet czy odgłos silnika odrzutowego. Prawdziwą rewolucję przyniósł jednak o rok młodszy **Pong** zrealizowany przez firmę Atari. Ta elektroniczna wersja ping-ponga posiadała prosty podzespół, który wysyłał do głośnika pojedyncze sygnały imitujące odgłos obijania piłeczki. Sukces **Ponga** pociągnął za sobą rzesze naśladowców i rozwój rynku gier jako takiego.



Jeden z pierwszych pinballi



Pong
1972

W tym samym roku 1972 na rynek trafiła pierwsza domowa konsola wideo przeznaczona do masowej sprzedaży (jej prototypem był starszy o pięć lat Brown Box – wynaleziony przez



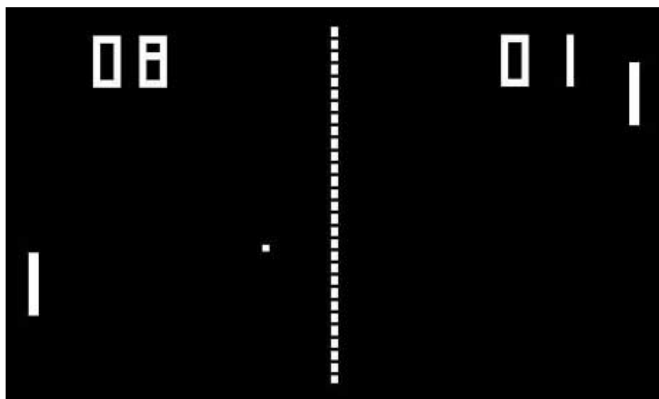
The Brown Box

Ralph H. Beara drewniane pudełko z dwoma kontrolerami, możliwością podłączenia do telewizora i sześcioma grami, głównie sportowymi). Maszynka nazywała się Magnavox Odyssey i stanowiła prawdziwe **novum**, ale ówczesna technologia nadal nie pozwalała na generowanie dźwięku. Postęp dokonywał się jednak bardzo szybko i już w połowie lat 70. dźwięk w grach stał się powszechny, choć jego prostota nierzadko przekraczała granice prymitywizmu. Muzyka i dźwięki były

wówczas przechowywane na fizycznych nośnikach, takich jak analogowe kartridże, dyski czy mini-kasety. Elementy te były kosztowne, podatne na uszkodzenia i niedostępne na innych nośnikach. Innymi słowy, ścieżki dźwiękowe istniały wyłącznie jako informacja nieobecna poza kontekstem oryginalnego medium, jakim były gry. Wraz z rozwojem technologii muzykę w grach zaczęto opracowywać w bardziej zaawansowany sposób – odpowiedni komputerowy chip zmieniał

elektryczny sygnał komputerowego kodu na analogowy dźwięk wydobywający się z głośnika.

Technologia nadal pozostawiała wiele do życzenia, podobnie jak jakość dźwięku. W pierwszych konsolach i automatach do gier muzyka była oddzielana od efektów dźwiękowych. Zarówno muzyka, jak i efekty były przypisane



Pong



zazwyczaj do jednego kanału, co w praktyce oznaczało, że muzyka mogła pojawiać się tylko wówczas, gdy w grze następowało zawieszenie akcji (wstęp, przejście pomiędzy kolejnymi poziomami, napisy końcowe itd.). Z tego samego powodu muzyka była wyciszana, kiedy np. w grze pojawiał się odgłos wystrzału. Dopiero w 1978 roku technologia pozwoliła na wykorzystanie ciągłego akompaniamentu w tle rozgrywki, co pozwoliło na jej współistnienie z innymi elementami dźwiękowymi. Pierwszą grą, która wykorzystywała takie rozwiązanie, była **Space Invaders**. Potem przyszły kolejne – m.in. **Pacman** i **Asteroids**, a wkrótce stosowanie tzw. background soundtrack stało się standardem. Producenci gier coraz częściej montowali w konsolach i automatach mikroprocesory przeznaczone do muzyki i efektom dźwiękowym. Wykorzystanie kilku oddzielnych procesorów w jednej maszynie sprawiło, że muzyka wreszcie mogła zachować ciągłość i nie kolidować z innymi elementami soundtracku. Na początku lat 80. do użytku wprowadzono mikroprocesory umożliwiające sprostowanie głosu.



Space Invaders 1978

Kolejny przełom nastąpił w roku 1983 wraz z powstaniem konsoli Nintendo Entertainment System (NES),



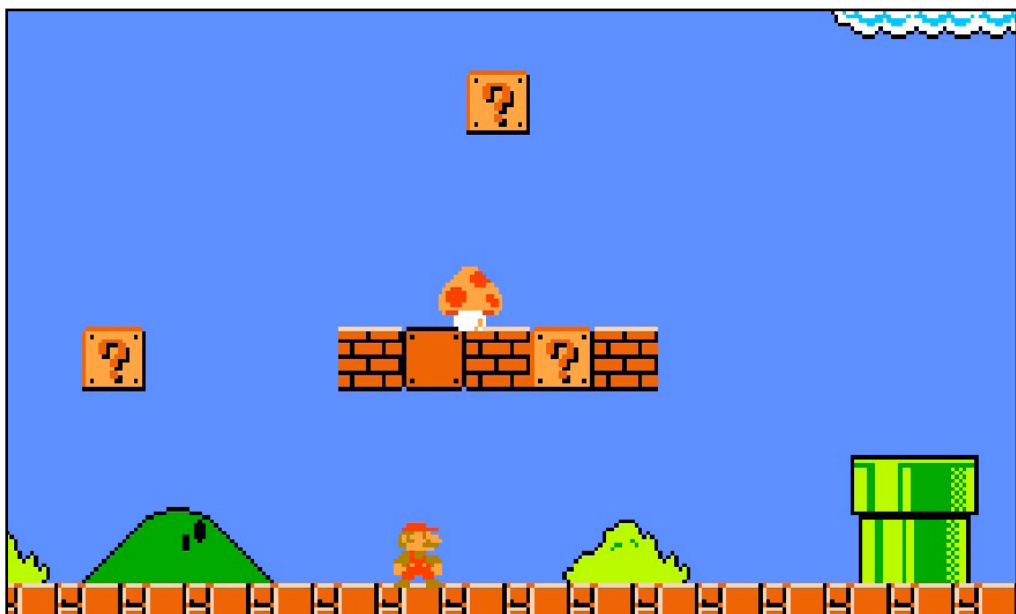
Space Invaders

znanego także jako Famicom i Hyundai Cowboy. Niewielka maszynka była wyposażona w 5-kanałowy dźwięk mono (jeden kanał odpowiedzialny za szumy, jeden kanał pulsowy PCM i trzy kanały odpowiedzialne za standardowe dźwięki) i jako jedna z pierwszych wykorzystywała prymitywną wersję playbacku – uprzednio zarejestrowane dźwięki były przechowywane w pamięci gier. Twórcą mikroprocesora dźwiękowego NES był kompozytor Yukio Kaneoka, autor oprawy dźwiękowej do takich tytułów jak **Donkey Kong**, **Mario Bros.** i **Devil World**. Dwa lata później inżynierowie Nintendo zamontowali w NES-ie procesor dźwiękowy opracowany przez firmę Motorola, co pozwoliło na kolejne innowacje. Korzystając ze sprzętowych nowinek, wówczas 24-letni japoński kompozytor Koji Kondo, opracował muzykę i efekty dźwiękowe do gry, która z perspektywy czasu okazała się jedną z najbardziej wpływowych i najpopularniejszych pozycji wszech czasów. Mowa oczywiście o **Super Mario Bros.**, wydanej przez Nintendo w 1985 roku prostej platformówce o przygodach rezolut-

nego hydraulika, która doczekała się lawiny spin-offów i mniej lub bardziej oczywistych nawiązań w innych grach (czasami na granicy plagiatu, np. **The Great Giana Sisters**).

Super Mario Bros. była też niezwykle wpływowa z powodów technicznych – ścieżka dźwiękowa jako pierwsza w historii gier wideo stosowała patent polegający na odzwierciedleniu wydarzeń na ekranie w muzyce oraz interaktywności pomiędzy ruchami postaci, a środowiskiem, w którym się znajduje. Kondo skomponował rozmaite utwory, które korespondowały z krainami odwiedzanymi przez Mario (lub jego brata imieniem Luigi). Kiedy postać biegła pod gołym niebem, muzyka była lekka i radosna. Lokacjom podwodnym towarzyszył spokojny walc. Wraz z zejściem do podziemi pojawiały się złowieszcze, niskie dźwięki utrzymane w molowej tonacji, nato-

miast w zamku Kinga Bowsera Koopy rozbrzmiewał nerwowy, dysonansowy utwór z posępną linią basu. Odpowiednie dźwięki towarzyszyły również ruchom Mario – skokom, wzrostowi po spożyciu magicznego grzybka czy wreszcie śmierci. Kiedy natomiast muzyka przyspieszała, był to wyraźny sygnał dla gracza, że musi się pospieszyć, żeby przejść do następnego poziomu, co stanowiło ważny element motywacyjny. Utrzymany w konwencji calypso, nieco wodewilowy słynny temat przewodni z **Super Mario Bros.** zdobył tak wielką popularność, że dziś jest z łatwością rozpoznawany na całym świecie i wykorzystywany we wszelkich mediach (inny japoński twórca muzyki do gier, Nobuo Uematsu, wysunął nawet pomysł, żeby temat ten stał się oficjalnym hymnem Japonii!). Wspomniany na początku Clive Davis minął się z prawdą także w tytule



Super Mario Bros





Legend of Zelda: Ocarina of Time

swojego tekstu dla Billboarda – wyniki badań Matthew Belinkiego z 1999 roku wykazały, że co trzeci amerykański student potrafił zanucić temat przewodni z **Super Mario Bros.**, nawet pomimo tego, że od lat nie miał kontaktu z grą.



Super Mario Bros 1985

Muzyka i efekty dźwiękowe stanowią jeszcze bardziej istotny element narracji w innym przeboju Nintendo – **Legend of Zelda: Ocarina of Time** (1998). Jednak w porównaniu do serii o Mario, świat tej gry jest zdecydowanie bogatszy i bardziej złożony. Muzyka także jest tu znacznie ważniejsza – gracz musi zapamiętać krótkie melodie, żeby odblokować niektóre obszary gry i zdolności postaci, w którą się wciela. Jest nią Link, elfopodobne stworzenie, uzbro-

jone nie tylko w miecz i łuk, ale przede wszystkim w okarynę. Gracz obsługuje instrument za pomocą kontrolera – poszczególne klawisze odpowiadają nutom ze skali. Prawidłowe odtworzenie melodii pozwala na odkrycie ukrytych obszarów gry. W ten sposób muzyka w **Ocarina of Time** wychodzi daleko poza element odzwierciedlający odwiedzane tereny czy zwykły komentarz do wydarzeń na ekranie. Podobnie rzecz ma się z serią **Final Fantasy** – wprawdzie brak w niej elementów zręcznościowych związanych bezpośrednio z muzyką, lecz soundtrack spełnia istotną rolę w budowaniu atmosfery gry, komentowaniu wydarzeń na ekranie i podkreślaniu warstwy emocjonalnej, co dowodzi, jak wielką ewolucję przeszła muzyka towarzysząca grom – od prymitywnych, pojedynczych dźwięków, po pełnowymiarowe, orkiestrowe soundtracki filmowej proweniencji.



Świat gier, filmu i muzyki przenika się zresztą coraz bardziej. Autorem muzyki do survival horroru **The Last of Us** jest Gustavo Santalalla, kompozytor muzyki filmowej i zdobywca Oscara za ścieżkę do filmu **Brokeback Mountain** Anga Lee. Nadworny kompozytor Davida Lyncha, Angelo Badalamenti, ma na koncie soundtrack do gry **Fahrenheit**. Trent Reznor, lider grupy Nine Inch Nails, jest autorem muzyki do pierwszej części **Quake'a**. Wirtuoz samplingu Amon Tobin podpisał się pod ścieżką do **Splinter Cell: Chaos Theory**. Metalowy zespół White Zombie zadbał o muzykę do **Way of the Warrior**. Clint Mansell, kompozytor filmowy znany choćby ze sławnego motywu do filmu **Requiem dla snu**, jest autorem soundtracku do **Mass Effect 3**. Jeden z najsłynniejszych hollywoodzkich autorów muzyki filmowej, Hans Zimmer, jest także twórcą soundtracków do **Call of Duty: Modern Warfare 2** i **Crysis**. Bywają i sytuacje odwrotne – Michael Giacchino, autor oprawy muzycznej do **Medal of Honor**, znalazł zatrudnienie w kinie (**The Incredibles**, **Star Trek**) i telewizji (serial **Lost**). Gry inspirują także producentów elektroniki: Richard D. James pod pseudonimem Power Pill wydał utwór **Pacman** zawierający sample ze słynnej gry. Japońska grupa Yellow Magic Orchestra samplowała motyw przewodni ze **Space Invaders** w przeboju **Computer Games** (co ciekawe, w grze **Super Locomotive** z 1982 roku pojawiła się chiptune'owa wersja utworu **Rydeen** YMO). Tajemniczy londyński producent future garage nagrywający jako Burial jest natomiast fanem **Metal Gear Solid 2** i swoich utworach sampluje nie tylko score Harry'ego Gregson-Williamsa, ale też dźwięk spadających łusek.



Power Pill

Pac Man remix

Rozwój muzyki i dźwięków towarzyszących grom wideo przeszedł długą drogę od pinballi, poprzez pierwsze konsole i automaty, aż po obecne standardy, które swoim rozmachem nie ustępują muzyce filmowej. Dziś muzyka w grach jest przedmiotem zajęć w szkołach i na uniwersytetach (m.in. Yale, Berklee College of Music i Uniwersytet Nowego Jorku). Została też doceniona przez branżę muzyczną – w roku 2011 utwór **Baba Yetu** z **Civilization IV** jako pierwszy w historii zdobył nagrodę Grammy w kategorii „Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist(s)”. Rok później Austin Wintoy otrzymał nominację Grammy za muzykę do **Journey** – wprawdzie przegrał ze scorem Trenta Reznora i Atticusa Rossa do filmu **Dziewczyna z tatuażem**, ale stanowił pierwszy przypadek, kiedy soundtrack do gry został nominowany w kategorii „Best Score Soundtrack Album for Visual Media”. Muzyka przestała być tylko tłem i stała się istotnym elementem narracji, rozszerzając concept fikcyjnego świata gry wideo (vide **Guitar Hero**). W tym kontekście otwierające niniejszy tekst słowa Davisa wydają się dziś zabawnie archaiczne. Prawie tak, jak muzyka z **Super Mario Bros**.



Christopher Tin

Baba Yetu

Maciej Kaczmarski

Śladami Roberta Kubicy

Włosi ze studia Milestone mieli w tym roku proste zadanie. Brak jakiegokolwiek konkurencji w dziedzinie gier rajdowych pozwoliło na spokojną pracę i dopieszczanie szczegółów. Tylko czy wirtuozeria deweloperów była równie wysoka, jak sposób pokonywania szutrowych zakrętów przez Roberta Kubicę w zakończonym już sezonie WRC-2?

Brak obecności Codemasters z nową odsłoną serii **DiRT** wpłynął na Włochów dość rozluźniająco. **WRC 4** to kolejny krok w dobrą stronę, jednak chciałoby się zamiast niego zobaczyć porządnego susa, który w końcu przybliżyłby rajdową serię do światowego poziomu. W najnowszej odsłonie można wyczuć konsekwentnie wyciągane wnioski i wprowadzanie ich w życie. Dzięki temu **WRC 4** koncentruje się na tym, co najważniejsze – rajdach, otoczkę menedżerską pozostawiając daleko za sobą.

Ekipa z Milestone ma to szczęście, że jest w posiadaniu licencji WRC. W ich grze możemy zatem spotkać prawdziwe nazwiska, które praktycznie co weekend elektryzują fanów sportów motorowych. Trzeba przyznać, że deweloperzy potrafią odpowiednio wyczuć stawkę, dzięki czemu sytuacja na wirtualnych OS-ach nie odbiega zbyt od zakończonego już

samochodu, by zawracać sobie nimi głowę.

Nieciekawie jest także w przypadku budowy OS-ów. Każdy rajd składa się wyłącznie z sześciu odcinków, ponadto część z nich nagminnie się powtarza, wywołując niezbyt przyjem-



WRC 4

sezonu. W najwyższej klasie niekwestionowanym mistrzem jest Sebastian Ogier, natomiast w jej przedsionku króluje Robert Kubica, debiutujący za kółkiem Citroena.

Milestone całkowicie odpuściło w tym roku tryb menedżerski, a wszelkie kwestie związane z transferami i zmianą zespołu zostały ograniczone do kilku kliknięć. Wszystko po to, aby jak najszybciej zasiąść za kierownicą wybranego samochodu i piąć się po rajdowej drabinie na sam szczyt. Postępy zostały poczynione także w modelu jazdy. Ten sprawia wrażenie bardziej realistycznego. Rajdówki posiadają odpowiedni ciężar, dzięki czemu łatwiej jest je wy-

czuć podczas wchodzenia w ostre zakręty. Odnoszę jednak wrażenie, że Włosi wciąż stoją na rozdrożu pomiędzy symulacją a zręcznościówką. Zwolennicy pierwszego wariantu nadal nie mają tu czego szukać, a niedzielni kierowcy będą przygryzać wargi, co rusz zaliczając potężnego dzwona.

Ten ostatni zresztą nie wiąże się z wielkimi konsekwencjami. Model zniszczeń pozostawia wiele do życzenia, a poszczególne usterki przyjmują raczej kosmetyczny wydźwięk. Podobnie sprawa ma się z ustawieniami auta, które należy poczynić jeszcze przed rozpoczęciem rajdu. Mają zbyt znikomy wpływ na prowadzenie





ne uczucie déjà vu. Mdłości przyprawić może również oprawa graficzna. Na sklepowych półkach na dobre zagnieździły się już konsole nowej generacji, tymczasem produkt studia Milestone mógłby aspirować do miana najpiękniejszego, gdyby wydano go na PlayStation 2.

WRC 4 to krok w dobrą stronę, jednak do rekordu na odcinku specjalnym wciąż dużo brakuje. Za włoskimi

rajdami przemawia wyłącznie licencja WRC oraz brak jakiejkolwiek konkurencji. Tylko czy są to wystarczające argumenty, by skłonić graczy do sięgnięcia po portfele?

Wojciech Onyszków



7 rzeczy które zawdzięczamy poprzedniej generacji

To było **7 długich lat**. Okres nazywany przez Microsoft „erą High Definition” dobiegł właśnie końca. Do salonów wkroczyły konsole nowej generacji i choć pierwsze wrażenia zdają się stwierdzać, że obyło się bez rewolucji, niewątpliwie jesteśmy świadkami ważnych dla branży wydarzeń. Nim jednak na dobre wkroczymy do świata nowoczesnej rozrywki, wypadałoby odpowiednio pożegnać starą, mocno wyeksploatowaną technologię. Cóż takiego jej zawdzięczamy?

Swobodę

Seria ***The Elder Scrolls*** od wielu lat oferuje nam niezwykle rozbudowany świat, po którym możemy się poruszać

1

praktycznie bez żadnych ograniczeń. Jednak to dopiero ***Skyrim*** wzbіл się na wyżyny (momentami wręcz dosłownie), przedstawiając spójną i jednocześnie



Skyrim





Mass Effect

ogromną krainę, która nadawała sens wszystkim istotom w niej żyjącym. Tu nic nie dzieje się bez przyczyny. Sieć malutkich zależności rozpościerała się nie tylko na powierzchni, ale i w mrocznych podziemiach. Wszędzie czekała na nas przygoda, za którą zawsze stała interesująca opowieść. Rozległość świata przedstawionego zadziwia do tej pory i jednocześnie pokazuje, jak powinny być zbudowane porządne tytuły z gatunku cRPG. W podobnym stylu, łączącym przeszczepiający klimat, ogromną połączony teren i niezgorzszą fabułę, został ukazany **Fallout: New Vegas**. Tutaj swoboda wypełniała rozgrywkę od początku do końca. Już podczas prologu doświadczaliśmy decyzyjnego piekła – obronić zamieszkałą przez biedaków wioskę przed bandytami, przyłączyć się do nich w wesołym plądrowaniu czy po prostu odejść w siną dal, nie mieszając się do krwawego konfliktu?

Epickość

2

Na drugim biegunie stoją gry, które mają z góry założone schematy. Choć i w tych znaleźć można wiele korzyści fabularnych. Czy to **Mass Effect**, czy **Dragon Age** – w każdej z nich zmagamy się z przeciwnikiem w imię wyższego dobra. W klasyczny sposób ratujemy świat, przy okazji ulegając nieetycznym pokusom i popełniając błędy, które odcisną na nas swoje piętno w późniejszym etapie przedstawionej historii. Fabuła gier studia BioWare ma jedną wspólną cechę – jest epicka. Wyeksplloatowana do granic wytrzymałości, uderzająca w najczulsze punkty, wręcz grająca na naszych emocjach – czy to jeszcze gra, czy może już coś więcej? Kończąca się generacja byłaby zupełnie inna, gdyby nie komandor Shepard i wybitny Szary Strażnik.





Wiedźmin

Konsekwencje

3

Przed 2007 rokiem konsekwencje decyzji podjętej w ulubionej grze były widoczne gołym okiem niemal od razu. Nieodpowiednio wybrana ścieżka dialogowa przysparzała nam przeciwników, których zwyczajowo mogliśmy

pokonać lub... wczytać wcześniejszy stan gry i spróbować innej opcji. Najwidoczniej taki stan rzeczy nie leżał w gestii Geralta z Rivii, gdyż to właśnie on jako pierwszy zdany był wyłącznie na własną intuicję. W *Wiedźminie* skutki naszych działań mogły się ujawniać



Mirror's Edge



nawet po kilku godzinach fabularnych twistów, a wtedy było już za późno na czysto techniczne machlojki. Gracze musieli nauczyć się brać rzeczywistość na klatę. Musieli przewidywać skutki i liczyć się z ewentualnymi konsekwencjami. Zupełnie jak w realnym życiu.

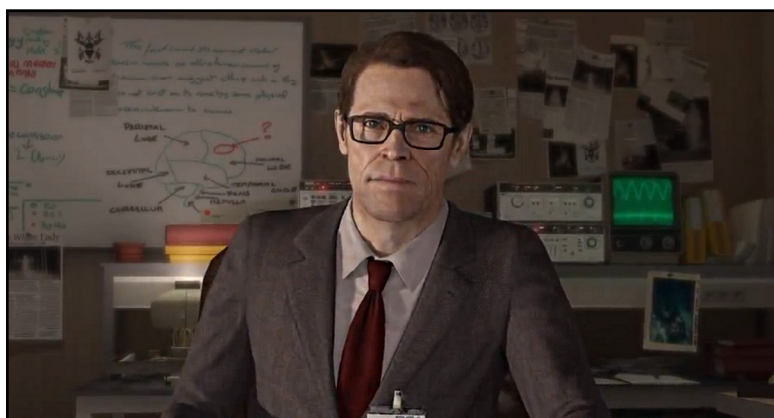
Klimat

Choć cecha ta od dawna gościła w grach komputerowych, dopiero za sprawą zaawansowanej technologii mogła się urzeczywistnić w tak intensywnym stopniu. **S.T.A.L.K.E.R** z tajemniczą i nieprzyjazną Zoną. Utopijny, podwodny (i podniebny zarazem) **BioShock**. Orwellowska wizja kontrolowanego przez władzę miasta w **Mirror's Edge**. W każdej z tych gier klimat odgrywał pierwszoplanową rolę. Był spoiwem łączącym świat rzeczywisty z przedstawionym. Był swego rodzaju portalem, który na krótką chwilę przenosił gracza w inną rzeczywistość, gdzie wszystko było możliwe. I jednocześnie był też gwoździem do trumny dla jego twórców. Z jednym małym wyjątkiem w postaci **BioShocka**, każdy inny tytuł

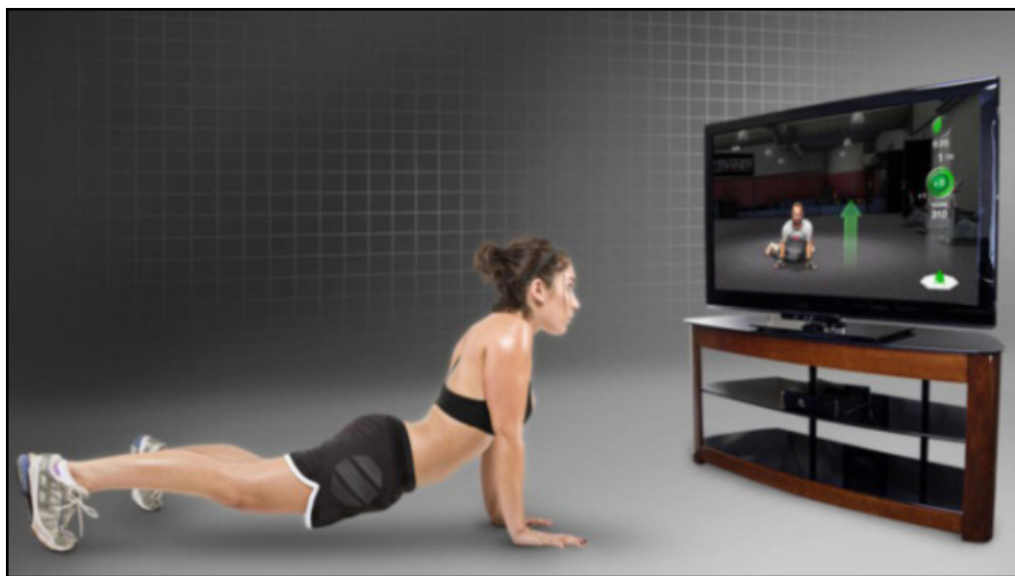
stawiający na gęsty klimat nie przetrwał zderzenia z twardą rzeczywistością. Serie doceniane przez graczy nie przyniosły oczekiwanych zysków i w efekcie zostały anulowane. Choć w ciemnym tunelu pojawiło się światło nadziei – być może niektóre tytuły powrócą za sprawą nowej generacji.

Interaktywny film

Przemijająca generacja sprzętowa odrodziła stary gatunek gier. Interaktywny film, bo do takiego określenia im najbliżej, to twór nastawiony przede wszystkim na intrygującą opowieść, w której gracz odgrywa pewną rolę, ale nie jest ona mocno zaznaczona. **Heavy Rain** czy **Beyond: Two Souls** to idealne przykłady na to, że takie podejście ma sens i świetnie sprawdza się w połączeniu z wygodną kanapą i padem w rękę. Interaktywna opowieść przyciąga przed telewizory również osoby, które odbijają się od bardziej wymagających tytułów. W tym jakże niszowym nurcie drzemie ogromny potencjał i mam nadzieję, że zostanie on odpowiednio spożytkowany przez



Beyond: Two Souls



Kinect

nową generację. Kontrolery ruchu w końcu mogą się do czegoś przydać.

Sport

Za sprawą kontrolerów ruchowych – w głównej mierze dzięki **Kinectowi** – gry przestały być wyłącznie zabawą dla dzieci, niszcząc wzrok i prawidłową postawę ciała. Okazało się, że konsola może być świetnym trenerem i towarzyszem podczas ciężkich treningów. Microsoft ze swoim **Kinectem**, a nieco później Sony z **PS Move** wprowadzili do naszych salonów ruch i rywalizację – zarówno wśród najmłodszych, jak i tych trochę starszych graczy. Już nie można powiedzieć, że to pusta rozrywka dla nieudaczników. Gry rozpoczęły swoją ekspansję na kilku frontach jednocześnie. Zdrowy tryb życia jest jednym z nich.

Niezależność

Obecna generacja do cna wyeksplataowała wszelkie możliwe pomysły na udaną grę. Twórcy zaczęli rozglądać się na boki w poszukiwaniu sukcesu, dzięki czemu narodził się nowy, niezależny od wielkich dystrybutorów trend. Wraz z nim pękł ogromny balon z nietypowymi rozwiązaniami, który od wielu lat był pompowany przez niezadowolonych deweloperów. W efekcie indie stało się nowym trendem, a wszyscy dostali bzik na punkcie małych, aczkolwiek niezwykle ambitnych gier, które często plasują się wyżej niż szumnie zapowiadane tytuły klasy AAA. Obecnie jest ich tak wiele, że z szacunku dla każdej z nich nie wymienię ani jednej.

Wojciech Onyszków