



Alter
pop

#6

W numerze:

Dźwięk:

Obraz:

Interakcje:

Alter
pop
MAG E-ZINE

numer 6
listopad 2012
ISSN 2084-4999

Redaktor naczelny
Tadeusz Bisewski

Redakcja
Dawid Brykalski
Kamil Downarowicz
Karolina Joisan
Wojciech Onysków

Korekta
Wydawnictwo EKWITA

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

PREMIERY

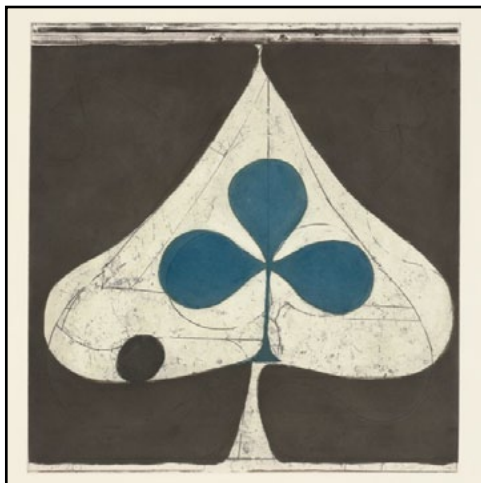
plytowe

Grizzly Bear

Shields

Wydając w 2009 roku album **Veckatimest**, miśki zasłużyły sobie na miano jednej z ulubionych maskotek fanów muzyki alternatywnej. Do takiej maskotki fajnie wieczorem się przytulić i posłuchać śpiewanych przez nią melancholijnych, niebanalnych i chwytających za serce piosenek. Na **Shields** Grizzly Bears nie rezygnują ze swojej roli. Wciąż jest smutno i onirycznie. Niedźwiadki w niezwykle efektywny sposób przeplatają indie rock z folkiem i pop z delikatną elektroniką. Niesamowite jest natomiast to, że grając wciąż to samo, potrafią brzmieć świeżo i intrygująco. Przecież jest to już ich czwarta płyta!

Już otwierający album kawałek **Sleeping Ute** wlewa się do naszej świadomości przyjemnym, gęstym strumieniem rozedrganych gitar, dopieszczonych przez elektroniczne wstawki. Czyżbym słyszał echa King Crimson? Ta epickość, bogate brzmienie, sposób, w jaki pracuje cała sekcja rytmiczna. Cudo! **Yet Again** ze swoją nonszalancką melodią spodoba się i gimnazjalistom, wchodzącym dopiero w świat poważnej muzyki, i starym wyjadaczom, których ciężko zadowolić.



To naprawdę urokliwy song. Na wyróżnienie zasługuje także kompozycja **Gun-Shy** i jej zwiewny, wyciszony wokal, senna partia klawiszy i subtelnie pulsujący bas. Praktycznie o każdym kawałku można napisać kilka ciepłych słów, i to właśnie sprawia, że **Shields** jest dla mnie krążkiem, którego nie można przegapić. Muzyka serwowana przez Amerykanów jest inteligentna, ambitna i nad wyraz uczciwa. Czego chcieć więcej? [kd]

Pustostany

2012

Zawsze śmieszył mnie widok punkowych zespołów, które strojąc się do koncertu, spędzały długie chwile na konsultacjach z dźwiękowcem odnośnie do ustawienia idealnego nagłośnienia i brzmienia. Ludzie, przecież to punk! Ma być brud, smród i krew! W czasach, gdy większość zespołów brzmi podobnie – ponieważ muzyka, niezależnie czy powstaje w Anglii, Niemczech, USA czy w Polsce, obrabiana jest tym samym programem komputerowym, bądź podobnymi – projekty typu Pustostany z miejsca zdobywają moje serce. Mówiąc krótko: zespół ma gdzieś wszystko, co powinno kojarzyć się z procesem nagrywania płyty, który uważany jest za „profesjonalny”. Materiał, teksty, okładka kasety (tak, kasety!) powstały w ekspresowym tempie. Zespołowi wystarczył jeden dzień w studiu, abyśmy mogli podziwiać efekty ich pracy.

Historia Pustostanów jest krótka. Kurws wraz z członkami Gówna i Baby mieli się razem luźno pobawić na scenie. Skończyło się nieoczekiwanie wspólnym nagraniem płyty. Osiem ka-



wałków na piętnaście minut przenosi nas do świata gitarowych zgrzytów, sprzężeń, klawiszowych odjazdów i perkusyjnej wolnej amerykanki. Kawałki mkną przed siebie w ekspresowym tempie, niby na oślep, a jednak w zadziwiająco zwartym szyku. Ci, którzy w muzyce szukają wyrazistych melodii, niech trzymają się od **2012** z daleka. Czeką nas tu bowiem noisowa, garażowo-punkowa jazda bez trzymanki na zardzewiałym motorze, wydającym całą paletę dziwnych odgłosów. Teksty Maćka Salamona z Gówna jak zwykle są do bólu szczere, wulgarne i pozornie napisane na kolanie. Jednak trzeba umieć doszukać się w nich specyficznego poczucia humoru i dystansu, żeby skumać, o co chodzi.

2012 wydano także – oprócz kasety – w formie cyfrowej. Możemy za nią zapłacić, albo pobrać za darmochę ze strony zespołu. Dawno nie słuchałem tak dobrej, szczerzej i autentycznej muzyki. Brawo nasi! [kd]

Leszek Cichoński

Sobą gram

Leszek Cichoński to postać legendarna. To właśnie z jego książek i nagrań kolejne pokolenie młodych adeptów gitary uczy się grania na swoim ukochanym instrumencie. To właśnie dzięki niemu, rok w rok, tysiące ludzi, dzierżąc gitarę w rękę, pojawia się na wrocławskim rynku, by pobijać kolejny „Hendrixowy” Rekord Guinnessa. Cichoński od lat wspomaga swoim talentem wielu artystów, występując gościnnie na ich albumach, i dba o to, żeby blues nie został zapomniany w naszym kraju. Jego zasługi dla muzy-

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



ki są nieocenione. Tym bardziej może dziwić fakt, że **Sobą gram** to pierwszy w karierze Leszka w pełni autorki album! Jak widać, na debiut nigdy nie jest za późno.

Płyta, jak można się spodziewać, nagrała jest w duchu bluesowym, ale Cichoński sięgnął także po inspiracje z klasycznego rocka, soulu czy jazzu. Dzięki temu brzmienie **Sobą gram** jest zróżnicowane i każdy kolejny numer na płycie zaskakuje słuchacza czymś oryginalnym. Otwierający album kawałek **Co masz w głowie** napędzany jest przez żywiołową akustyczną gitarę, w **Mam już dość** genialnie pracuje pulsujący bas, a w balladzie **Kim jestem** delikatne partie pianina zatapiają się w sennej, rozciągniętej między jawą a snem gitarze. Oczywiście nie brakuje klasycznego grania, przeplatane długimi solówkami i typowymi bluesowymi zagrywkami. Z tego grona **Twój czas** robi największe wrażenie. Wspólnym mianownikiem dla jedenastu piosenek, które znalazły się na **Sobą gram**, jest z pewnością ciepły, lekki klimat, podkreślany dodatkowo przez osobiste, ale pełne dystansu i radości teksty Leszka. Jest w nich pewna doza infantylności i naiwności, ale chyba inaczej przy takiej muzyce się nie da. Artysta tym razem sam pozapraszał do studia swoich przyjaciół. Lista gości jest dość długa, a możemy na niej odnaleźć m.in.: Joannę Kwaśnik, Wojciecha Karolaka, Meteusza Krautwursa czy Jorgosa Skoliasa. Cichoński wykorzystał ich potencjał w stu procentach i po prostu da się usłyszeć, że nagrywanie materiału na płytę było dla wszystkich dobrą zabawą. Panie Leszku, jestem na tak. [kd]



Bat For Lashes

The Haunted Man

Natasha Khan tworząca pod pseudonimem Bat For Lashes to zaczarowana rusalka muzyki, poruszająca się dotąd w ciekawej stylistyce swoistego uroczyska, pełnego magicznych stworzeń i fascynujących, teatralnych metamorfoz. Jej muzyczny świat to pełna niepokojących wydarzeń przestrzeń, czasami na granicy piękna i przerażenia, które potrafi wyrazić swoim niepowtarzalnym głosem.

Wraz z nowym albumem ***The Haunted Man*** zaprasza nas w nowe miejsce, w świat czarno-białych, geometrycznych wizji i minimalnych dźwięków. Już okładka albumu pokazuje zmianę w dotychczasowej poetyce BFL. Zdjęcie Ryana McGinleya przedstawia nagą Natashę, której strategiczne miejsca na ciele zasłania przewieszony przez ramiona, także nagi, „upolowany mężczyzna”. Cała kompozycja tchnie prostotą i symboliką.

Wokalistka po 6 latach od debiutanckiego krążka stworzyła coś, co jest surowe, bez zbędnego zdobnictwa prawdziwe, a jednocześnie chwytające za serce. Utwory z tegorocznego albumu można określić wyrażeniem: mniej znaczy więcej. Elektroniczne przeszkadzajki, klawisze i bębny oplatają głos Natashy, ale go nie tłumią. Najbardziej wpadają w ucho kawałki singlowe, ***Laura, Marilyn*** i ***All Your Gold***, ale otwierające numer ***Lilies*** sprawia, że fajnie się go nuci nawet po wysłuchaniu całości.

Stylistycznie temu albumowi blisko do ***White Chalk*** PJ Harvey, jednak minie jeszcze sporo czasu, żeby BFL osiągnęła taki poziom perfekcji. [kj]



Sorrow

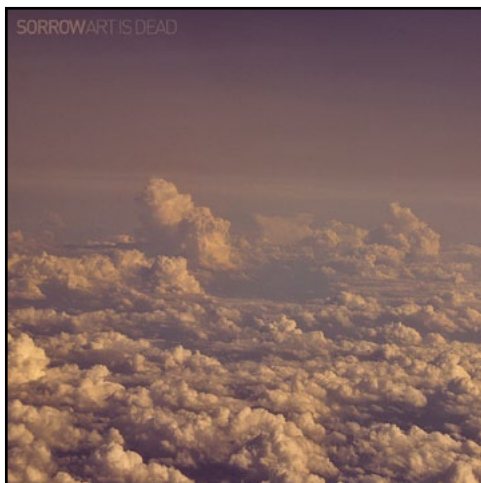
Art Is Dead (EP)

Błogosławieństwo internetu daje nam nieograniczone możliwości w poszukiwaniu muzyki, która będzie odpowiadać naszym gustom muzycznym w stu procentach. Mamy frajdę, kiedy udaje nam się z tego oceanu możliwości wyłowić perełki, o jakich nawet nie marzyliśmy. To jedna strona medalu. Drugą jest niezależność wydawnicza artystów. Dzięki nowym możliwościom technicznym, o których nie śniło się nam jeszcze dekadę temu, wykonawca bez jakiegokolwiek pośrednictwa może umieścić swoją płytę tuż przed naszymi oczami (albo uszami).

Prawdziwą kopalnią ciekawych nowości jest strona bandcamp.com. Nie pierwszy już raz trafiłam tam na artystów, których twórczość stoi o parę poziomów wyżej, niż tych, od których płyt uginają się półki w Empikach. Takim jesiennym cudem okazał się producent muzyczny nazywający się Sorrow, tworzący mieszankę dźwięków elektronicznych, generalnie nu-stepowych i ambientowych.

Jesień kojarzy mi się nie tyle ze smutkiem, ile melancholią, zadumą, która jednak nie zmusza do płaczu, ale raczej do kontemplacji. Przy tych emocjach najlepiej zasłuchać się w minialbum **Art Is Dead**, który świetnie oddaje nastroje jesienno-depresyjne. Chyba najbliższej tego klimatu leży cudośnie ambientowa kompozycja **My Love**, z pulsującym bitem, dźwiękiem elektronicznych klawiszy i pogłosem jakby dziecięcego zaśpiewu w tle.

Całość bardzo burialowa, ale nowoczesna i świeża. [kj]



The Sixpounder

Going To Hell? Permission Granted!

Przez kilka lat kompletowali skład, grali sporo koncertów i w końcu udało im się uporządkować sprawy i nagrać płytę. Płytę bardzo dobrą, wciągającą, w pełni satysfakcjonującą fanów brzmień spod znaku In Flames, Killswitch Engage, Pantery czy Machine Head.

Chociaż zespół porusza się w stylistyce wypracowanej przez zachodnie kapele, robi to naprawdę z wielką gracją. Rozpędzone, ciężkie riffy przeplatają się z łagodniejszymi melodiami, do tego podział na wzrotkę-refren bywa często zarzucany na rzecz math metalowych odjazdów. Rzadko usłyszymy solówkę, często połamańce dźwiękowe i brutalną nawałnicę gitar. Ale pojawia się też np. ballada **A Heart Beat**, przywołująca na myśl Slipknota z płyty **The Subliminal Verses**. Rytm country znajdziemy w **Last True Cowboy Manifesto**, a w **For Those Who Betrayed** zapachnie nu metalowym klimatem.

The Sixpounder nie zamykają się w wąskich ramach jednego gatunku, ale lubią zmieniać klimat w każdym kawałku. Dzięki temu płyta jest zróżnicowana, bogata stylistycznie. Jest to nowoczesny metal, w pełni tego słowa znaczeniu. Dobre wrażenie robi wokalista o ksywie Phil, który potrafi płynnie przejść z growlu w czysty śpiew. Do tego jego angielski nie wywołuje w słuchaczu poczucia żenady. Świetna produkcja i mix w wykonaniu Paula Shrilla oraz Jacka Miłaszewskiego sprawia, że **Going To Hell? Permission Granted!** może śmiało stawać w szranki z najlepszymi ze świata metalu. I nie jest to wcale przesada. [kd]



No Logo ?



W tym roku jeden z najbardziej znanych i cenionych zespołów na świecie – **The Rolling Stones** – obchodzi 50-lecie istnienia. Mick Jagger i Keith Richards nadal nie opuścili pociągu zwanego rock'n'rollem, do którego wsiedli jako nastolatki, i nikt nie wie, kiedy ich podróż dobiegnie końca. Wciąż nagrywają płyty, dają koncerty i wyglądają na pełnych zapału do pisania swojej dalszej, muzycznej historii. Prasa i Internet prześcigają się w ilościach artykułów, które próbują w jakiś sposób podsumować działalność grupy. Postanowiliśmy przekornie nie dołączyć się do tej medialnej sztafety i przy okazji jubileuszu jednej z najślawniejszych kapel na świecie pochylamy się nad jednym z najbardziej znanych logotypów na świecie. Mowa oczywiście o wystającym z ust jęzorze, który stał się symbolem nie tyle kojarzącym się z The Rolling Stones, co z pewnym sposobem życia i myślenia. Jakim? Mowa oczywiście o sławnym „**sex, drugs, rock'n'roll**”!

Logo kojarzy nam się bardziej ze światem biznesu i popularnymi markami. Jednak świat popkultury także posiada swoje znaki, symbole, logotypy, które zawierają w sobie bogatą treść. Co kryją duże czerwone usta i wystający z nich język? Aby uzyskać odpowiedź na to pytanie, musimy cofnąć się do lat

60. XX wieku. Wtedy właśnie w młodych ludziach, zwłaszcza studentach, narastał bunt przeciwko powojennemu, skostniałemu łaadowi społecznemu. Kraje europejskie i Stany Zjednoczone były mocno konserwatywne. Kobiety we Francji czy w Niemczech uzyskiwały dopiero prawo do głosowania, a w USA



nadal panowała segregacja rasowa. Konsumpcjonizm i obyczajowa poprawność stały się głównym wrogiem pokolenia urodzonego po drugiej wojnie światowej. To właśnie wtedy pojawili się hipisi, którzy jako pierwsi odkryli uroki narkotyków i muzyki rockowej. Wyciągnięty język ze sławnego loga to język, który pokazało swoim rodzicom i społeczeństwu ówczesne młode pokolenie, dążąc do rewolucji niemal w każdej dziedzinie życia.

Przez wiele lat myślano, że logotyp był dziełem słynnego przedstawiciela pop-artu – Andy’ego Warhola. Jednak okazało się to tylko miejskim mitem. Tak naprawdę sam Mick Jagger wpadł na pomysł stworzenia sławnych ust. W 1969 roku, znudzony pomysłami swojej wytwórni płytowej na wygląd plakatu promującego europejską trasę zespołu, zgłosił się o pomoc do studenta Royal College of Art w Londynie

o nazwisku John Pasche. Pasche wykonał powierzone mu zadanie perfekcyjnie. Po latach wspominał: „W 1969 roku do szkoły zadzwonili z biura Micka Jaggera, by im znaleźć odpowiedniego studenta, który przygotowałby plakat dla zespołu. Rekomendowano właśnie mnie i 29 kwietnia 1970 roku Jo Bergman [osobista asystentka Stonesów w latach 1967–73] potwierdziła zamówienie”. Artyście nawet przez myśl nie przeszło, że stworzył awangardowy projekt na miarę legendy wszech czasów. Za swoją pracę otrzymał wynagrodzenie w wysokości 50 funtów (w 1972 roku w związku z olbrzymim sukcesem logotypu The Rolling Stones wypłacili mu jeszcze 200 funtów). Dodatkowo rozpoczął współpracę z zespołem i w latach 1970–74 stworzył m.in. cztery plakaty na trasy koncertowe i okładkę singla ***She’s So Cold*** z płyty ***Emotional Rescue***.



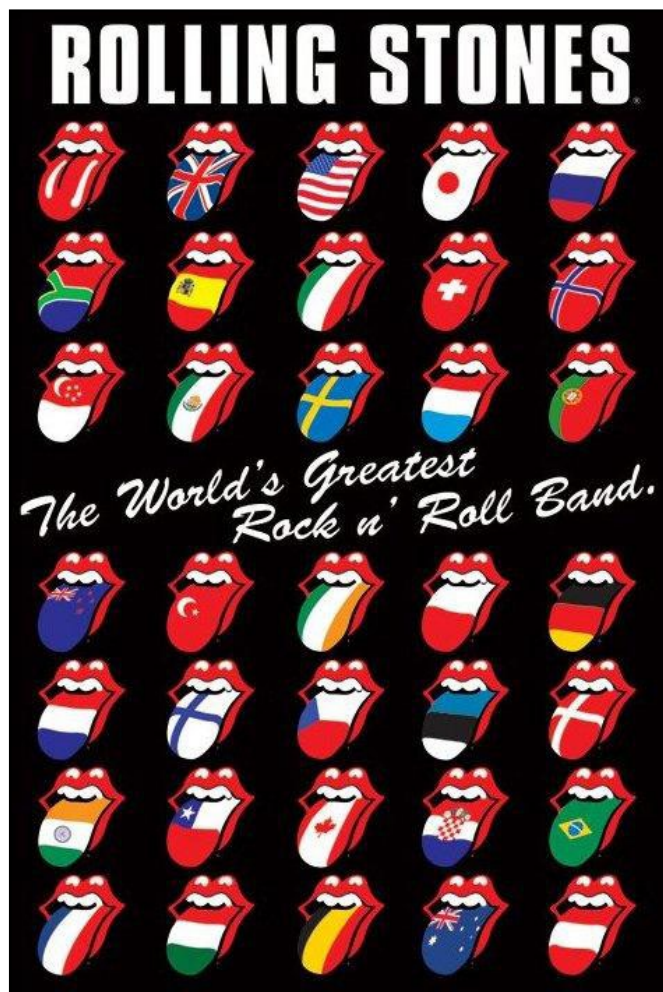
Po raz pierwszy logo znalazło się na wewnętrznej okładce albumu **Sticky Fingers**. Zewnętrzną grafikę tej płyty przygotował dla The Rolling Stones wspomniany na początku Andy Warhol, stąd wzięło się zamieszanie związane z autorstwem logo zespołu. Szeroko otwarte usta nie zostały zarejestrowane jako znak towarowy we wszystkich krajach, co szybko wykorzystwała jedna z niemieckich firm produkujących jeansy. Liczni producenci odzieży zwierzyli łatwy interes

(na początku lat 70. Stonesi cieszyli się już światową sławą), dlatego zespół i grafik postanowili wspólnie uregulować kwestie praw do logo.

Czerwone usta zaczęły żyć własnym życiem i kojarzono je nie tyle z samymi The Rolling Stones, co z rockowym stylem życia. Dziś charakterystyczne logo grupy zostało zakupione przez londyńskie Muzeum Wiktorii i Alberta. Język kosztował 92,5 tys. dolarów. David Barrie, Dyrektor Funduszu Sztuki, powiedział: „To charakterystyczne

logo, po raz pierwszy użyty na albumie **The Stones Sticky**, jest jednym z najbardziej dynamicznych i innowacyjnych wizualnie logo, jakie kiedykolwiek stworzono. Zaprojektowany w Wielkiej Brytanii przez brytyjskiego artystę dla jednej z najbardziej udanych grup wszechczasów – to wspaniałe, że to teraz znajduje się na stałe w Londynie, gdzie zespół został utworzony”. Czy jest to ostatni rozdział historii najślawniejszego muzycznego logo w historii? Coś mi mówi, że jeszcze nie.

Kamil Downarowicz



Skaczcie do góry...

14 października 2012 roku miliony ludzi na całym świecie śledziło przygotowywany od lat skok **Felixa Baumgartnera** ze stratosfery. Misja Red Bull Stratos była próbą zniesienia ludzkich ograniczeń. Amerykanin w kapsule kosmicznej podwieszanej do stratosferycznego balonu wzniósł się na wyższą od zaplanowanej (36,5 km) wysokość ponad 39 km i skoczył sobie w kierunku Ziemi. Sama kapsułka posiadała dziewięć kamer HD i trzy aparaty cyfrowe. Baumgartner nosił na sobie także trzy kamery HD, a dodatkowo całość przedsięwzięcia była filmowana z Ziemi. Dzięki temu mogliśmy śledzić to niezwykle wydarzenie, sekunda po sekundzie, niczym hollywoodzki film – i to z całkiem niezłymi efektami specjalnymi. Brakowało tylko jednego. Czego? Odpowiedniego **podkładu muzycznego**! Dlatego przygotowaliśmy listę naszych propozycji, które mogłyby służyć jako ścieżka dźwiękowa, ubarwiająca wyczyn Felixa.

Van Halen

Jump

Oczywista oczywistość. Utwór został wydany w 1984 roku i był to jedyny singiel w karierze grupy Van Halen, który sięgnął 1. miejsca amerykańskiej listy Billboard Hot 100. W Polsce piosenka jest kojarzona głównie za sprawą Adama Małysza, a piosenki tej używała Telewizja Polska, by zagrzewać go do walki. Z drugiej strony zespół pytany o inspirację, zdradził, że tekst opowiada o mężczyźnie, który chciał się zabić, skacząc z budynku

szalało na podstawówkowych dyskotekach. Jednym z takich szlagierów był kawałek **Jump** w wykonaniu duetu raperskiego, pochodzącego z Atlanty. Kris Kross byli bardzo młodzi, czarni i nosili ekstra ciuchy. Moda na hip-hop dopiero pukała nieśmiało do naszych polskich drzwi, więc sporą radochę sprawiało oglądanie niebezpiecznych małolatów, robiących poważne miny i stylizujących się na gangsterów. **Jump** dominował na szczycie listy Billboard Top 100 przez osiem tygodni.

Kris Kross

Jump

Pokolenie, które dorastało w latach 90., dzisiaj na domowych imprezach uwielbia dorwać się do YouTube'a i poprzypominać sobie hity, przy których

Madonna

Jump

Królowa popu pomimo zaawansowanego wieku nadal nie chce abdykować. Mało tego, potrafi skakać po scenie lepiej niż nie jedna młoda, wypindrzona gwiazdka z MTV. Utwór **Jump** pochodzi z wyda-





nego w 2005 roku albumu **Confessions on a Dance Floor** i swoim brzmieniem nawiązuje do twórczości Pet Shop Boys. Teledysk do piosenki został nakręcony w Tokio, bo jak wiadomo, Japończycy to naród, który uwielbia podskakiwać.

The Rolling Stones

Jumpin' Jack Flash

W maju 1968 roku The Rolling Stones zaprezentowali singiel: **Jumpin' Jack Flash**, który stał się jednym z największych przebojów w historii grupy. Mick Jagger powiedział w wywiadzie, z 1995 roku, że utwór powstał „z kwasu, który wypływa z ciała szatana”. Hmm, chyba mamy to rozumieć metaforycznie?

House of Pain

Jump Around

No i znowu hip-hop. Tyle, że teraz wykonywany przez białych, dorosłych twardzieli o irlandzkich korzeniach. **Jump Around** był pierwszym utworem, który odniósł sukces. Dziś mało kto pamięta, ale właśnie w House of Pain

występował kiedyś DJ Lethal, który po rozpadzie grupy zasilił szeregi Limp Bizkit. Inną znaną postacią z tego kultowego składu jest Everlast, który w 2000 roku wraz z Santaną otrzymał nagrodę Grammy w kategorii „najlepsze rockowe wykonanie w duecie lub grupie z wokalistą” za utwór **Put Your Lights On**.

Liroy

Skaczcie do góry

No i mamy swój polski akcent. Bo niby, czemu nie? I co z tego, że Liroy chce, aby Baumgartner skakał do góry, a nie w dół? Teksty przecież można interpretować dowolnie. Wiadomo, że jak przysłowiowy kangur skoczy w górę, to musi w końcu spaść. Takie są już prawa natury. A wracając do samego Liroya, to w 1997 roku wydał on album zatytułowany **L**. Gościnnie na płycie wystąpił Tomasz Lipnicki, znany z występów w grupie Illusion. **Skaczcie do góry** zostało nagrodzone na festiwalu teledysków Yach Film w kategorii scenografia.

Kamil Downarowicz

Przestrzeń muzyki w muzyce przestrzeni

Muzyka spod znaku ambientu nie należy do głównego nurtu popkultury. Wpisuje się za to w szeroko pojęty gatunek chilloutu, a razem z nią minimalizm, trip-hop, downtempo, IDM, elektro-akustyka, nu jazz i inne. **Brian Eno**, uważany za jednego z twórców gatunku, mówił, że „ambient to muzyka opisująca doświadczenie przestrzeni otaczającej słuchacza”. Ambient służy do słuchania i medytowania, ale zdarza się przy nim zatańczyć.

Forma ambientu, tak różna od muzyki popularnej, kryje w sobie przestrzenne struktury i długie brzmienia. Konstrukcja utworów opiera się na naturalnych, ale przetworzonych elektronicznie dźwiękach, może łączyć w sobie jednocześnie odgłosy przyrody, jak również standardowe instrumenty. Niektórzy uważają, że ambient ma fraktalną kompozycję, tak samo jak natura. Wszystko to buduje atmosferę idealną do kontemplacji albo relaksu.

Festiwal Ambientalny nie jest imprezą, po której będą nas boleć nogi. Oferuje jednak równie intensywne wrażenia, lecz na trochę innym poziomie. Trzydniowe święto muzyki

rozpocznie się w piątek, 30 listopada, we wrocławskim klubie Puzzle. Pierwszego dnia można będzie usłyszeć **Pole** (Stefan Betke) z Niemiec. W jego ciepłych utworach ambient miesza się z dubem, muzyką klubową oraz analogowymi szumami. **Nmls** (Piotr



Nmls



Michałowski) to producent mający na swoim koncie EP-kę z remiksami utworów Chopina. Poza tym jego muzyka oscyluje w granicach takich gatunków, jak chillout, downtempo, breakbeat, IDM. Ostatnim z gości piątkowego występu będzie **Vasen Piparjuuri**, związany z Warsaw Electronic Festival oraz Fundacją Sztuka i Technologia. Jest także częstym gościem innych polskich imprez elektronicznych, a w swojej twórczości operuje zestawem dźwięków od IDM do elektroniki eksperymentalnej.

Drugiego dnia w Synagodze Pod Białym Bocianem zagra szwedzki duet **Carbon Based Lifeforms**. W jego skład wchodzi Johannes Hedberg i Daniel Segerstad, którzy poznali się w Göteborgu, gdy mieli po 15 lat, i od tamtej pory współpracują, tworząc niezwykłą muzykę. Można ją zaklasyfikować jako acid ambient z domieszką psychill i downtempo. Kolejną gwiazdą tego wieczoru będzie **Rafael Anton Irisarri**, wszechstronny amerykański kompozytor i multiinstrumentalista. Jego twórczość krąży wokół postminimalizmu, drone i ambientu, przy

czym odnaleźć można w niej także zaimiłowanie do monumentalnych, przestrzennych dźwięków, zbliżających ją niemal do muzyki symfonicznej. Dlatego też bywa nazywany postklaszykiem. Oba składy supportować będzie **Szymon Kaliski**, polski artysta multimedialny. Specjalnością tego twórcy są zapętlone dźwięki lo-fi, szumy, trzaski i inne brzmienia analogowe. Kaliski sam projektuje oprogramowanie i sprzęt, na którym gra.

Festiwal zakończy niedzielny wieczór, także w Synagodze Pod Białym Bocianem. Wystąpi **Jacaszek**, który był jednym z artystów pierwszej edycji Festiwalu. Mieszkający w Gdańsku kompozytor specjalizuje się w estetyce starych, analogowych dźwięków. Zapętlą je, puszcza od tyłu, dodając do tego sampling, naturalne instrumenty i wokalizy. Jacaszka można osadzić w estetyce retro-elektronicznej, integrującego w jednej przestrzeni to co dawne i to co postnowoczesne. Jacaszekowi będzie towarzyszyć duet **Deaf Center** z Norwegii. Grający na wiolonczeli Erik Skodvin i na fortepianie Otto Totland tworzą

wspólnie eksperymentalny, trochę zakurzony ambient. Ostatnimi artystami festiwalu będą **An On Bast & Maciej Fortuna**, kreujący nowy gatunek muzyczny, „processingbop”. Jest to połączenie elektroniki wykonywanej na żywo z postbopem oraz chęcią wyswobodzenia się poza sztywne ramy standardowych gatunków.



Carbon Based Lifeforms

Karolina Joisan

WROCLAWSKI KLUB FORMATY PREZENTUJE V MIĘDZYNARODOWY

FESTIWAL AMBIENTALNY

30.11-02.12.2012 | WROCŁAW

PIĄTEK, 30.11.2012, KLUB PUZZLE

POLE

NMLS • VASEN PIPARJUURI

SOBOTA, 01.12.2012, SYNAGOGA POD BIAŁYM BOCIANEM

RAFAEL ANTON IRISARRI

CARBON BASED LIFEFORMS

SZYMON KALISKI

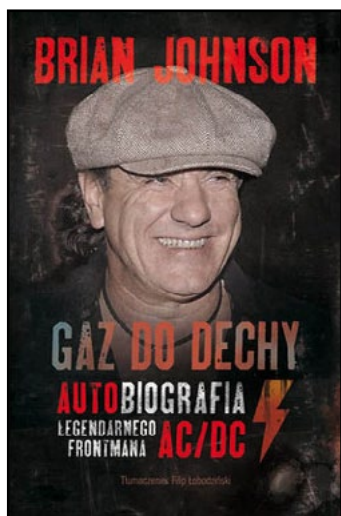
NIEDZIELA, 02.12.2012, SYNAGOGA POD BIAŁYM BOCIANEM

JACASZEK • DEAF CENTER

AN ON BAST & MACIEJ FORTUNA



ambientalny.pl



fragment

Brian Johnson

Gaz do dechy.

Autobiografia legendarnego frontmana AC/DC

Ostatni rozdział

Kończę pisać ten dziennik (a może raczej tę przyjemną bazgraninę) i myślę o tym, że to właśnie nam było dane prowadzić samochody, prawdziwe samochody. Nam, czyli pokoleniom żyjącym od lat dwudziestych XX wieku do dziś, i może jeszcze tym, które będą żyć przez następnych trzydzieści lat. To my mieliśmy szansę jeździć pociągami – parowymi czy elektrycznymi. Niektórzy mieli tyle szczęścia, że przelecieli się Concorde’em, słyszeli wycie silnika w Chevrolecie V8, pomruk Ferrari. To nam dane było obserwować wyścigi samochodów i motocykli, i nie czuć się przy tym jak przestępcy. To my wreszcie mogliśmy dostać mandat za szybką jazdę i zaimponować dziewczynom najpierw naszymi wozami, a potem naszą własną maszyną seksualną.

Ktoś, kto przejmie po nas pałeczkę w 2050 roku, będzie podróżował, bo ja wiem, może jakąś hybrydą napędzaną trawą. Nasze pokolenie miało szczęście. I dlatego każdy nowy samochód, każde przekręcenie kluczyka w stacyjce jest dla mnie jak narodziny dziecka. Oto, co stworzył człowiek. Oto rock and roll.

Czy ja lubię samochody?!

Dzieciaki w Dunston

Dzieciakom z Dunston w pewne miejsca zabraniano chodzić – i właśnie tam najchętniej łaziliśmy. Im niebezpieczniej, tym lepiej. Elektrownia była absolutnie zakazana z powodu hałd, wśród których gromadziła się woda i które zachowywały się jak ruchome piaski. Ale można tam było znaleźć też stare ciężarówki i wagony kolejowe. Wagony były czerwono-kremowe, z drewnianą wykładziną w środku i pięknymi lampami na stolikach, z siedzeniami pokrytymi obiciem w czerwony deseń, z wysokimi oparciami i zagłówkami. Zakochałem się bez pamięci w tych wagonach i ciężarówkach.

Jeździłem tam rowerem i wspinałem się do kabin tych ogromnych trzytonowców z demobilu. Ach, ten zapach! Nigdy nie umiałem stwierdzić, co to był za zapach. Ale co tam, prowadziłem wóz jak w domu, gdzie stało podwozie z samą kierownicą – tyle że tu wszystko było prawdziwe, pedały, których nie sięgałem stopami, i drążek skrzyni biegów. Boże, wyprawiałem się do Normandii, dalej do Afryki Północnej, wreszcie do Anzio, gdzie jako nieustraszony szofer przewoziłem amunicję przez linię frontu. Po-

tem przechodziłem do wagonów i sobie w nich siadałem – właśnie, po prostu siadałem, bo były szykowne przez duże S. I tu też czułem ten zapach... Co to, u diabła, było?

Całe lata minęły, a ja wciąż pamiętałem ten zapach i chyba wreszcie wiem. Tak pachniał smutek przedmiotów, które się nie zepsuły, a i tak je zostawiono, żeby rdzewiały, bo stały się zbędne. Ożeż, w dupę...

PS. Pewnego niedzielnego południa właśnie tam zebrało się nas dziewięciu i jeden koleś – jego imię niechaj historia przemilczy – powiedział nam, że jego starszy brat pokazał mu właśnie nową sztuczkę, zwaną brandzlowaniem. Wydobył swojego młotka (nazywaliśmy to naszymi młotkami), ujął go dwoma palcami i zaczął poruszać w górę i w dół. Rany, ile było śmiechu. Potem powiedział: „No już, wszyscy, albo mordy wam obję”. Był twardzielem. Wszyscy poszliśmy jego śladem, ale żaden nie miał orgazmu czy nawet czegoś w rodzaju. Bo jak tu mieć orgazm, kiedy my-

ślisz o trzytonowej ciężarówce Bedford z demobilu?

Egzamin na prawo jazdy

Egzamin na prawo jazdy – ostatnia granica, Becher's Brook² kursantów, W samo południe wszystkich egzaministów. Miałem osiemnaście lat, kiedy się zapisałem do British School of Motoring. Miałem jeździć Morrisem 1100³ w kolorze jasnoniebieskim, więc zasadniczo różnym od koloru nosa mojego instruktora, który był fioletowy jak czubek fiuta. Instruktor miał też coś, co wyglądało jak wąsik, jednak bliższe oględziny dowiodły, że było to owłosienie nosowe, które wyglądem przypominało dwie sąsiadujące ze sobą zarośnięte cipki. Miał brwi niczym mapa plastyczna Himalajów – rozrastały się we wszystkie strony. Nosił trzyćwierciowy płaszcz i kapelusz filcowy rozmiaru pięć i trzy czwarte⁴. Nieustannie wydychał nos i badał zawartość chustki, a usposobiony był równie przyjaźnie jak samiec goryla bez szans na dymanie! I oto ja, farciarz, miałem go wyłącznie dla siebie przez okrągłą godzinę.

– Proszę wsiąść do pojazdu.



Chryste, „pojazdu”? O co chodzi?

– Zawsze zwracaj się do mnie per Pan Mefistofeles. Masz wykonywać moje polecenia dokładnie co do joty. Nie wolno ci się do mnie odwracać podczas prowadzenia pojazdu. Masz być posłuszni moim rozkazom i BENDZESZ ROSZCZELANI, JESZLI PRZEKROCZISZ PRENTKOSZCZ CZYDZIESZCZI MIL NA GODZINĄ!

Dobra, nie wyglądał na Niemca (w każdym razie nie z tym owłosieniem nosowym). Samą lekcję pamiętam niewyraźnie, facet głównie wrzeszczał i cały czas mówił: „Nie! Nie! Nie!”. W sumie był równie marnym instruktorem jak ja kierowcą. A czekało mnie jeszcze pięć spotkań.

Między jazdami czytałem biblię kierowców – kodeks drogowy. Na egzamin teoretyczny trzeba było z niego wykuć każdy cholerny szczegół.

Po szóstej lekcji Włochata Gęba zwrócił się do mnie, mówiąc:

– Nie masz żadnych szans, żeby zdać ten egzamin.

– Dlaczego?

– Bo jesteś do dupy.

Nie ma to jak delikatnie rozwiać czyjeś złudzenia! Jasne, miał rację. Podszedłem do egzaminu i odpadłem. Się wie, spięrzyłem pytania z teorii.

Egzaminator: – No dobrze, kiedy nie wolno wyprzedzać?

Ja: – Ee... na szczycie wzgórza.

Egzaminator: – Jeszcze dwie sytuacje.

Ja: – Ee... na szczycie następnego wzgórza?

Nie miał poczucia humoru i od tej chwili czekała mnie już tylko droga w dół. Przybity i zraniony zmyłem się do domu.

Nazajutrz zapisałem się na kolejne podejście. Nagle zrozumiałem, cymbał jeden, jaki popełniam błąd. W domu ćwiczyłem na starym Fordzie Popular z trzema biegami, a tylko godzinę tygodniowo spędzałem w nowoczesnym wozie czterobiegowym, więc nie zdążyłem się przyzwyczaić. W tym czasie grałem w swojej pierwszej kapeli (The

Gobi Desert Canoe Club). Nasz gitarzysta Trevor Chance miał Mini Minora, więc go zapytałem, czy mogę poprowadzić jego samochód w czasie próby, a potem zdawać w nim egzamin. On na to: „Jasne, Brian, nie ma problemu” (ale najpierw musiałem mu dać kasę).

Następny egzamin miałem sześć tygodni później. Instruktor okazał się fajnym gościem. Powiedział, że jedziemy do Dunston, czyli na moje stare śmieci. Na koniec oznajmił: „Zdał pan, panie Johnson, w porządku!”. Nie mogłem się otrząsnąć z wrażenia. Facet, wysiadając, dodał jeszcze z uśmiechem: „Aha, może pan już zdjąć te elki”. Pojechałem prosto do pubu, żeby to oblać.

To był jeden z tych dni, kiedy młodość aż cię rozpiera, bo dostałeś to, na co zasługujesz, a młody człowiek potrafi się upić sukcesem – to coś jak utrata dziewictwa. Wiem, że się rozklejam, ale w dupę tam! Zdobyłeś władzę nad maszyną. Stałeś się „mężczyzną”. Zyskałeś niezależność. Mogłeś jechać, gdzie chciałeś, bez pytania. Spełniało się wszystko to, o czym marzyłem od dziecka (no, w wieku osiemnastu lat jeszcze ciągle byłem dzieciakiem). I założę się, że wśród was, czytelnicy, nie ma osoby, która nie pamiętałaby tamtego dnia, kiedy poculiście się wolni.

Przekład: Filip Łobodziński

1. Bedford – brytyjska fabryka samochodów produkująca ciężarówki, furgonetki i autokary. Działała w latach 1930–1986 (wszystkie przypisy tłumacza, chyba że zaznaczono inaczej).

2. Becher's Brook – jedna z najtrudniejszych przeszkód w Wielkiej Liverpoolskiej, hydra (żywopłot na murku), za którą znajduje się spadzisty teren. Od lat trwa debata nad jej likwidacją, ponieważ niejednokrotnie stała się przyczyną śmierci koni.

3. Morris/Austin 1100 – popularny samochód brytyjski produkowany w latach 1962–1967.

4. Bardzo mały, raczej dla bobasa.

PREMIERY *filmowe*

reż. Benh Zeitlin

Bestie z południowych krain

Nagrodzony na festiwalu w Sundance i Cannes debiutancki film Benha Zeitlina ***Bestie z południowych krain*** jest jednym z najlepszych filmów roku.

Kim są Bestie? To ludzie wyrzuceni poza nawias społeczeństwa, ci którzy nie mogli ani nie chcieli przystosować się do norm i obyczajów. Żyjąc w wiosce o nazwie Bathtub, na obrzeżach dużego miasta w Luizjanie, narażeni są na żywioły, przed którymi nie chronią ich prowizoryczne domy. Mieszkają w szałasach, drewnianych budach, nie mają żadnych wartościowych dóbr. Blżej im do zwierząt niż do ludzi.

A jednak jest w nich rodzaj prawdy, której na próżno szukać u ludzi wielkich miast, odgradzonych od natury. Zeitlin przygląda się mieszkańcom Bathtub, w centrum umieszczając małą dziewczynkę, Hushpuppy, i jej ojca. Dzięki tej dziecięcej perspektywie film nabiera baśniowej, onirycznej oprawy. Nie brakuje w nim jednak momentów drastycznych, pełnych przemocy. Są one dopełnieniem filmu, stawiając go na pograniczu realizmu magicznego. Z seansu wychodzi się z uczuciem spełnienia, jakie daje tylko zetknięcie z doskonałym dziełem filmowym.



reż. Wiktor Skrzynecki

*Felix, Net i Nika oraz Teoretycznie
Możliwa Katastrofa*

Powieści przygodowe dla młodzieży mają się na polskim rynku całkiem dobrze, między innymi dzięki serii książek Rafała Kosika pt. **Felix, Net i Nika**. Perypetie trójki nieprzeciętnie zdolnych przyjaciół ubrane w nowoczesny sztafaż science-fiction mają swoich oddanych wielbicieli, a każdy nowy tom cieszy się sporą popularnością. Jak to zwykle bywa z bestsellerami, kino nie może przejść koło nich obojętnie i naturalne jest, że powstaje ekranizacja.

Założenie szlachetne, zważywszy na minimalną wręcz ofertę filmową dla młodzieży. A powieść Kosika oferuje rozrywkę SF na najwyższym poziomie, z inteligentnie i sprawnie poprowadzoną fabułą. Co z tego trafiło koniec końców do adaptacji? Niewiele, a już najmniej z pomysłowej intrygi z wątkiem przeniesienia w czasie. Słabe efekty specjalne, drętwa reżyseria, dobrzy ale źle poprowadzeni młodzi aktorzy – wszystko to sprawia, że z oryginału nie pozostaje nic, co stanowiło o jego unikatowym charakterze.

reż. Oliver Stone

Savages: ponad bezprawiem,

Oliver Stone już nie porusza tak wyraźnie kontrkulturowych kwestii w swoich filmach. Dawno minęły czasy **Plutonu**, **Urodzonych morderców** czy **The Doors**. Niemniej jego najnowszy film przemyca nieco hippisowskich wątków w nabitej szybką akcją fabule.

Pierwszym takim motywem jest trójkąt miłosny, składający się z dwóch



hodowców marihuany: Bena i Chona oraz, O (skrót od imienia Ophelia). Najważniejszym składnik trójkąta, jako ukochana obu panów, wpada w łapy meksykańskich konkurentów. Ben i Chon stawiają wszystko na jedną kartę, aby ją odzyskać.

Odrębnym motywem jest sposób, w jaki główni bohaterowie traktują hodowlę marihuany. Nie jest to dla nich tylko źródło zarobku, ale swoista filozofia życia. Są wolnymi duchami. Kiedy inni chcą wciągnąć ich w grę, gdzie stawką są niebagatelne wprost pieniądze, oni wolą się wycofać. Nawet po trupach.

Nie można też nie wspomnieć świetnych ról Salmy Hayek i Benica Del Toro, wcielających się w postaci złych oprawców. Doprawdy, stanowią kwintesencję niegodziwości.

reż. Pete Travis

Dredd 3D

Komiks już na stałe stał się zapleczem kina, z którego czerpie nowe pomysły na filmy. Do ostatniego wysypu kinowych adaptacji powieści obrazkowych spod znaku Marvela dołączyła także nowa odsłona postaci Sędziego Dreda. Obraz można nazwać rebootem, ponieważ wszyscy dobrze znamy wersję z 1995 roku z Sylwestrem Stallone – teraz patrzymy na nią z sentymentem.

Dredd jest historią, która powstała w czasach realnego zagrożenia bronią nuklearną. Jeśli spojrzeć na to, co dziś dzieje się na Bliskim Wchodzie, czasy zagrożenia wcale nie minęły. Aktualność niebezpieczeństwa sprawia, że inaczej postrzegamy rzeczywistość, a tym bardziej tę filmową. Na tę przemianę odpowiada sposób, w jaki

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!



twórcy podeszli do postaci Sędziego. Z ekranu nie epatuje już twarz znanego aktora, ale bezlitosna maska, symbol prawa. Brutalnego, ale jedy- nego, jakie pozostaje w tym postapo- kaliptycznym świecie. **Dredd** należy do tego rodzaju SF, w którym nie brakuje mocnych scen i krwi, ale jest ona na tyle uzasadniona, że nie przeszkadza. Warto zapoznać się z tą nietypową wi- zją świata po zagładzie.

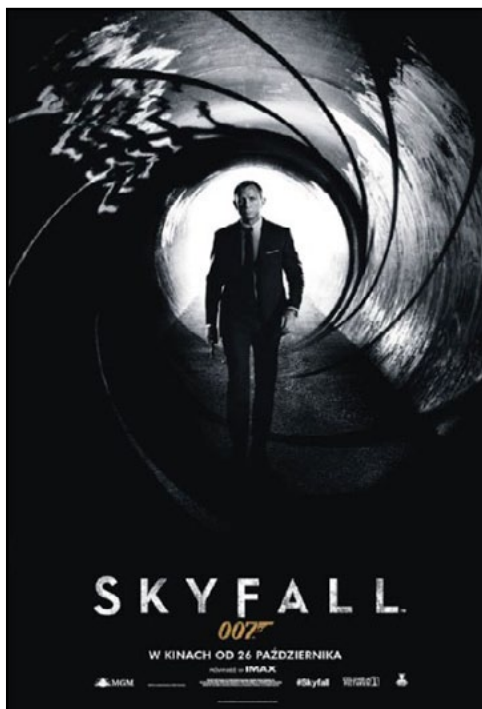
reż. Sam Mendes

Skyfall

Każdy, kto wychował się na filmach z Bondem i traktuje je emocjonalnie, ale nie jako nietykálną świętość, będzie się cieszył nową odsłoną jak prezentem gwiazdkowym.

Już od czasu powstania *Casino Royale* twórcy starają dać fanom coraz lepszego Bonda, odświeżyć całą kon- wencję i wypróbować do tego różne chwytły. Jednak dopiero zaangażowa- nie w roli reżysera Sama Mendesa dało ciekawy wynik. Chociaż niektórym taki remont może się wydać tylko powierzch- chowny, ten znany z *American Beaty* twórca psychologizującego kina po- stanawia dodać do wybuchowej akcji nieco osobistych komplikacji.

Ale po kolei: agent 007 umiera, przeżywa rezurekcję, MI6 zmienia kie- rownictwo a M i Bond muszą razem zmierzyć się z „niebem walącym się im na głowy” oraz nietypowym, jak na ka- non bondowski, wrogiem. Jest tu pełno nawiązań do klasyki serii, momentów mrugania do widowni i inteligentnego cytowania, tak że możemy się poczuć „jak w domu”. Dzięki spleceniu ze sobą nowych i klasycznych już elementów powstaje bardzo współczesna jakość,



która zapowiada, że następne części mogą okazać się jeszcze pyszniejsze.

Chciałabym także podziękować twórcom za Bena Wishawa w roli Q. Chylę czoła!

reż. Sophie Lellouche

Paryż – Manhattan

Woody Allen kręci nowy film przynajmniej raz w roku. Rozmieniając na drobne to, co zdążył już dawno wytłumaczyć. Ale jeśli taka jest jego wola, to Mistrzowi się nie odmawia. Co innego, jeśli za te same tematy, w ten sam sposób zabiera się kto inny.

Można rzecz nazywać hołdem, nawet jeśli niekoniecznie spełnia wszystkie warunki hołdu. Co jeśli po prostu żeruje na sprawdzonej formie? Bohaterka filmu Lellouche, Alice, uwielbia filmy Allena i znajduje w nich większe oparcie niż w rodzinie. Kieruje się w życiu radami neurotycznego nowojorczyka, a nawet rozmawia z jego podobizną z plakatu. Ale taka monotematyczna fascynacja nie jest niczym zdrowym. Rzuca podejrzenie na samą reżyserkę, że po prostu brakuje jej pomysłu na własną twórczość.

Po co tworzyć kolejne kopie Allena, skoro on sam sobie z tym doskonale radzi? Film wychodzi może i uroczy, ale co z tego, skoro po tygodniu nie pamiętamy, że w ogóle go oglądaliśmy?

reż. Renzo Martinelli

Bitwa pod Wiedniem

*

Jeśli tropem interpretacyjnym dla filmu może być jego tytuł, to w tym wypadku lepiej sięgnąć do oryginału, czyli **September Eleven 1683**. Jeżeli komuś



jeszcze nie włączyła się alarmująca czerwona lampka, to spokojnie może pójść do kina. Natomiast każdemu innemu trzeba odradzić ten pomysł.

Twórcom tego filmu można by wybaczyć niedociągnięcia techniczne, fabularne czy aktorskie, gdyby ich opowieść była zrobiona z pasją. Niestety, pasji wystarczyło na wymyślenie powyższego tytułu. Nachalne eksploatawanie tragedii z 11 września w filmie historycznym, opowiadającym o zupełnie innej epoce, innym konflikcie, jest pospolitą niestosownością. Bitwa pod Wiedniem miała swoje własne tło, które warto byłoby zgłębić, a nie bawić się w powierzchowne analogie. Szkoda zmarnowanych pieniędzy sponsorów, czasu aktorów, a tym bardziej czasu i pieniędzy widza.

reż. Marcin Krzyształowicz

Oblawa

W porównaniu z *Bitwą pod Wiedniem* o naprawdę sporym budżecie, film Krzyształowicza z niewielkim zapleczem finansowym robi zupełnie piorunujące wrażenie. Opowiadając o jednym z niesławnych aspektów II wojny światowej, czyli o wymierzaniu kary konfidentom, film ociera się o ascetyczny minimalizm. Nie operuje scenami zbiorowymi ani bitewnymi, nie ocieka dekoracjami, ważniejsi są w nim aktorzy i co znamienne, beskidzki las, będący domem dla partyzantów.

Nagrodzona w tym roku na Festiwalu w Gdyni *Oblawa* jest porównywana do dzieł Smarzowskiego. Z pewnością wpisuje się w trend, jaki od niedawna panuje wśród polskich filmowców. Jak bez bagażu osobistych doświadczeń wojennych opowiedzieć prawdziwie



o tamtym momencie. Bez patosu i uniesień, bez mityzacji polskiego żołnierza. Te filmy otwierają zupełnie nowy rozdział w naszej kinematografii.

Innym ważnym elementem tego nowego kina są możliwości, jakie mają dzisiejsi aktorzy. Obok Marcina Dorocińskiego, wcielającego się w główną rolę, także Maciej Stuhr, Sonia Bohosiewicz czy Weronika Rosati pokazują, że są gotowi na wyzwania stawiane im przez reżyserów.

reż. Sarah Polley

Take This Waltz

Motywy wygasania miłości w małżeństwie, przyzwyczajenia na granicy obojętności, jest często obecny w kinie. Rzadko jednak pokazywany z perspektywy czysto kobiecej. Słodko-gorzka historia filmowa Sary Polley pokazuje trochę inne ujęcie, wydawałoby się, stereotypowej sytuacji.

Reżyserce udało się uchwycić w swoim filmie dość przełomowy moment w naszej kulturze: małżeństwo przeszło ewolucję z instytucji do umowy między dwojgiem ludzi. Umowy ważnej do chwili, gdy obojgu jest z nią dobrze. Bez dzieci, bez kredytów, ale i bez większych emocji. Można zgadzać się na przyjacielskie stosunki w związku, tak jak do czasu robi to główna bohaterka, lub szukać wyjścia z takiej sytuacji. Ale Margot, świetnie grana przez Michelle Williams, wie, że żaden wybór nigdy nie będzie jednoznaczny z osiągnięciem szczęścia w życiu.

Czy poznany zupełnie przypadkowo mężczyzna może odmienić życie Margot? A może „mała stabilizacja” przy boku sympatycznego, ale niezbyt namiętnego męża, jest tym, co powinno ją satysfakcjonować?



reż. Ken Loach

Whisky dla aniołów

Robbie, Albert, Rhino i Mo pochodzą z nizin społecznych. Za drobne (wręcz śmieszne) przestępstwa zostają im zasądzone prace społeczne. Mają szczęście, bo ich opiekunem zostaje Harry, miłośnik szkockiej whisky. Splotem dziwnych przypadków razem wyruszają na degustację tego szlachetnego trunku i tam jeden z młodych skazańców, Robbie, odkrywa w sobie nowy potencjał i zmienia swoje życie.

W tej na pierwszy rzut oka klasycznej komedii angielskiemu reżyserowi udaje się przemycić dużo więcej, niż tylko sporą dawkę humoru. Loach po raz kolejny zaprosił do swojego filmu naturszczyków, tym razem takich, co sami na koncie mają kilka złamanych praw i wyroków „w zawiasach”. Ci ludzie, wzięci przed kamery prosto z ulicy, zamieniają banalną w sumie historię w niezwykłą opowieść filmową. Autentyzm ich postaw i języka, który pokazuje miejsce skąd pochodzą, budują ten film tak samo, jak komediowa fabuła. Jednak śmiech więźnie w gardle, gdy widz uświadamia sobie, że obraz społeczeństwa, jaki odkrywa Loach, jest całkowicie zdegenerowany. W tym tkwi siła tego filmu, że w atrakcyjnej formie ukazuje ważki, społeczny temat.

reż. Ron Fricke

Samsara

Paradokumentalny film, który bez słów opowiada o otaczającym nas świecie. Źródłem, z którego wypływa pomysł na nakręcenie **Samsary**, są filmy **Koyaanis-**



sqatsi, Powaaqatsi i Naqoyqatsi, zwane trylogią życia. Tworzone przez Godfreya Reggio w przeciągu prawie 20 lat, pokazują życie na Ziemi w jego całkowitym różnicowaniu. Przy pierwszym **Qatsi** swoje umiejętności operatorskie szlifował Ron Fricke. Doświadczenia z tego projektu umieścił w swoim autorskim filmie z 1992 roku pt. **Baraka**.

Po kolejnych 10 latach reżyser powraca z nowym filmem, poruszającym podobne zagadnienie. Samsara, termin związany z hinduizmem i buddyzmem, oznacza cykl reinkarnacji, przechodzenia życia z jednej formy w inną. Film Fricke'ego pokazuje nieustanną wędrówkę, w oszałamiających zdjęciach ujawniając niestałość świata. Symbolem tego są mnisi, usypujący z piasku mandalę, tak jak reżyser tworzy dla nas zachwycający obraz. Mnisi jednak po ukończeniu niszczą swoje dzieło. Potem zaczynają na nowo.

Samsara, tak jak poprzednik **Baraka**, jest ilustrowany muzyką Dead Can Dance i głosem Lisy Gerarrd.

Opracowała: Karolina Joisan

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)

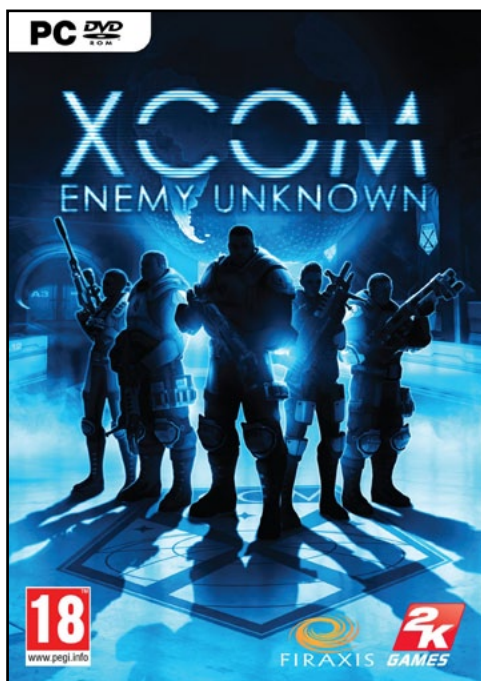


PREMIERY.

gier

XCOM: Enemy Unknown

Legendarna marka powstaje z martwych i z miejsca zamyka gęby nawet największych malkontentów. **XCOM: Enemy Unknown** to chyba najlepsze, co mogło się przytrafić tej serii po tylu latach absencji. Programiści z Firaxis Games tchnęli starego ducha w nowe ciało, dokonując niemożliwego – zadowolili zarówno fanów serii, jak i nowych graczy. A z doświadczenia wiem, że taki zabieg wcale do łatwych nie należy. Nowa część klasycznej, turowej strategii to indywidualna opowieść każdego gracza o walce z najeźdźcami z kosmosu. Zmniejszona została skala działań względem poprzednich części – jesteśmy ograniczeni do jednej bazy i oddziału składającego się z maksymalnie sześciu żołnierzy. Pozwala to jeszcze bardziej spersonalizować historię i przenieść rozgrywkę na indywidualny poziom. W mordę kopie tu praktycznie wszystko – począwszy od daleko idących wyborów moralnych, a na śmierci podopiecznego, którego szkoliliśmy przez połowę rozgrywki, kończąc. I wiecie co? Taka strata naprawdę boli, co chyba świadczy o najwyższej randze gry.



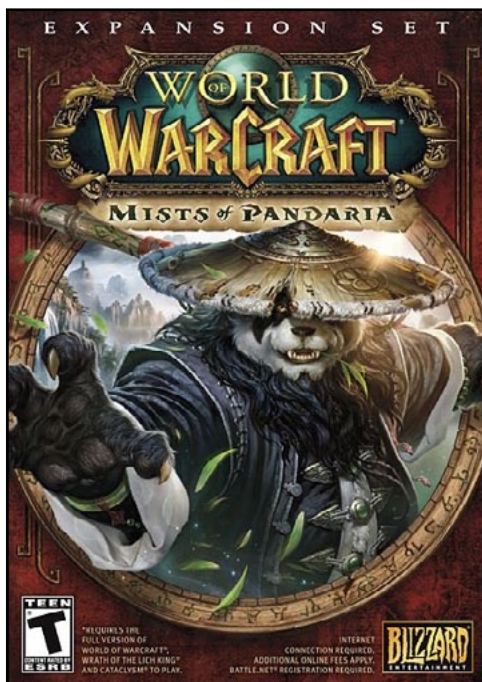
Zombie Driver HD

Prosta polska gierka doczekała się odświeżenia i wnet wylądowała na platformach cyfrowej dystrybucji, gdzie święci triumfy. Historii opowiadającej o niezwykle utalentowanym taksówkarzu, który w obliczu zombie apokalipsy postanowił wykorzystać swój największy atut, nie można brać na poważnie. Równie mocno należy przymknąć oko na sam gameplay. Czym się on wyróżnia? Wsiadamy w pojazd, dozbrajamy go arsenałem na modłę Mad Maxa i ruszamy ratować ocalałych, rozjeżdżając przy okazji biliony mózgozerców. Klasyczna, zręcznościowa rozwałka pozwala odreagować po całym dniu, bez zbędnego obciążania zwojów mózgowych. I trzeba przyznać, że w swojej klasie **Zombie Driver HD** sprawuje się całkiem nieźle.



World of Warcraft: Mists of Pandaria

Blizzard po raz kolejny atakuje ze swoim sieciowym tasiemcem. Tym razem na arenę wkraczają waleczne pandy, o których od momentu pierwszych zapowiedzi aż huczy w Sieci. Czy się to graczom podoba, czy nie, nowa frakcja zawitała do Azeroth i wprowadziła niemałe zamieszanie. Pandy są bowiem pierwszą rasą neutralną, mającą możliwość opowiedzenia się, po której stronie bariery stanąć. Twórcy położyli przy okazji większy nacisk na narrację, by podróżowanie po lokacji startowej nie było tak nudne, jak do tej pory. Dostajemy zatem więcej przerywników filmowych oraz zdubbingowanych kwestii. Czy to wystarczy, aby przyciągnąć nowych graczy? Raczej



nie. **World of Warcraft** to dryfujący po oceanie okręt z dziurą w kadłubie. Każdy kolejny litr wody wdzierający się na pokład wypłukuje sławę, jaką kiedyś ta gra mogła się poszczycić. Kwestią czasu pozostaje szukanie jej na dnie.

McPixel

McPixel to polski jednoosobowy projekt, dlatego też warto o nim wspomnieć. Z pozoru jest to klasyczna przygodówka point&click, jednak na tym kończą się charakterystyczne elementy tego gatunku. Na każdej lokacji spędzamy maksymalnie 20 sekund. W tym czasie musimy wykombinować, w jaki sposób zatrzymać bombę i nie dopuścić do wybuchu. Warto przy tym pamiętać, aby porzucić racjonalne myślenie. Kopanie bomby i molestowanie krów jest tu na porządku dziennym. Gra swoim niecodziennym humorem przebija wszystko, co do tej pory widziałem. A trochę tego już było. Oprawa graficzna godnie reprezentuje nazwę gry, oferując nam kłującą w oczy pikselozę. Ale cóż tam, zagrać warto. Z ciekawostek – projekt na tyle zyskał sympatię graczy, że był promowany na słynnej Zatoce Piratów, a to nie zdarza się zbyt często.

Dead or Alive 5

Kolejna część goliz... to znaczy bijatki z bardzo charakterystycznymi bohaterkami wkroczyła na salony młodych onanistów. Wbrew zatwardziałym zapowiedziom twórców, piąta odsłona serii podtrzymuje sztandarowe elementy. Czy trzeba przypominać, że są to głębokie dekolty, o pół rozmiaru za małe staniki oraz jędrne pośladki?



Team Ninja w umiejętny sposób łączy tanią erotykę (która działa jak magnes na graczy) z brutalną akcją, której nie powstydziliby się najwięksi zawodnicy w tej dziedzinie – **Tekken** i **Soul Calibur**. Co powiecie na wciśnięcie przeciwnika w cysternę z gazem? Akcji tego typu jest tu wiele, co w połączeniu z niesamowicie wiarygodną animacją tworzy niezapomniany efekt. Cieknący po rozgrzanym ciele pot daje natomiast do zrozumienia, że autorzy w kwestii fizyki doszli do perfekcji. Lata pracy nad godną symulacją siły ciężkości wpływającej na pewne elementy ciała robią swoje. Ach, byłbym zapomniatł. Wraz z postępami w grze można odblokować jeszcze skromniejsze fatalaszki dla naszych wojowniczek.

Resident Evil 6

Capcom powraca ze swoją sztandarową serią i... strzela sobie w kolano. Jeżeli wydaje się grę z szóstką w nazwie, to należy mieć na uwadze fanów, którzy z pewnością do tego czasu zdążyli się zgromadzić. Tymczasem japoński gigant gwizdże na nich, tworząc grę przystosowaną dla przysłowiowych laików. Nowa odsłona legendarnego survival horroru wieje nudą, jest schematyczna i w wielu miejscach żenująca. Co powiecie na kilkukrotne przemierzanie tych samych lokacji, bo tak zamierzili sobie twórcy? Mało? Dorzucam całkiem długie i przy okazji nudne scenki przerywnikowe. Podzielona na mniejsze etapy kampania jest bardzo nierówna. Ciekawie prezentują się przygody znanego z drugiej części Leona, niestety reszta bohaterów przynudza i nie wpisuje się w kanon. A chyba zagorzałym fanom chodzi o kanon, prawda?

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



FIFA 13

Po zeszłorocznej rewolucji nadszedł czas na postępującą ewolucję. Taka już jest niepisana zasada EA Sports. Co zatem w świecie wirtualnej piłki kopanej słyhać? Przede wszystkim nowy tryb treningowy, pozwalający na jeszcze dokładniejsze przećwiczenie zagrywek czy też po prostu pogranie w podwórkowego dziada. Na znaczeniu zyskał także tryb menedżerski. Teraz oprócz trenowania wybranego zespołu możemy objąć kontrolę nad reprezentacją danego kraju. Fornalik – strzeż się! Pogrzebano także w systemie wykonywania rzutów wolnych. Niestety EA Sports po raz kolejny olewa polską ligę. Fani Kolejorza będą zawiedzeni. Szwankuje również polski komentarz, ale to pomału już taka nasza swojska tradycja.



Battlefield 3: Siły pancerne

Tradycją w naszym zestawieniu premier stało się goszczenie na jego łamach kolejnych dodatków do **Battlefield 3**. Electronic Arts uczy się od Activision, jak wyciskać kasę z naiwnych graczy. Rzekome Siły pancerne to tak naprawdę zestaw czterech klasycznych map. Owszem, nacisk na opancerzone puszki jest jakby większy, jednak wciąż jest to stary **Battlefield**. Czyli jest całkiem dobrze, jednak nie do końca jestem przekonany do takiej polityki wydawcy. Nie można po prostu puścić rozszerzenia z dodatkowymi mapami za przysłowiowe grosze, zamiast dorabiać do niego niepotrzebną ideologię? Tym bardziej że dwie z czterech udostępnionych lokacji są po prostu słabe...



War of the Roses

Call of Duty w średniowieczu zawitało na dwór. I wbrew pozorom, jest to akurat komplement. **War of the Roses** opowiada o angielskiej Wojnie Róż, która położyła trupem wielu zacnych wojowników. Przedstawione realia są tu jednak zaledwie pretekstem do toczenia wielkich bitew w trybie sieciowym. Brak jakiejkolwiek fabuły jest rekompensowany zaawansowanym systemem zadawania obrażeń, który respektuje takie elementy, jak grubość pancerza i kąt natarcia oręża. Niestety nad liczbą udostępnionych map ubolewam jak świeżo pasowany giermek nad truchłem swojego pana. Wśród pospólstwa krążą jednak plotki, jakoby waszmościowie mieli udostępnić nowe tryby w nadchodzącej aktualizacji. Aż chyba zawitam w kuźni, by miecz za-wždy ostry był.

WRC 3

W dobie postępującej hamburgeryzacji wirtualnych rajdów przez firmę Codemasters, bardziej klasyczne spojrzenie na zagadnienie jest na miarę złota. Do takiego wniosku doszła najwidoczniej firma Milestone, gdyż wydała trzecią już część rajdów opartych na oficjalnej licencji WRC. O ile dwie poprzednie odsłony odstraszały swoim wykonaniem, tak **WRC 3** to zupełnie inna bajka. Poprawiono tu praktycznie wszystko. Oprawa graficzna nie razi w oczy, a model jazdy wymaga nie łada skupienia wirtualnego kierowcy. Trasy są wąskie, pełne wybojów oraz niespodziewanych dziur, co pozytywnie wpływa na wrażenia z jazdy. **WRC 3** nie jest może symulatorem, z drugiej jednak strony

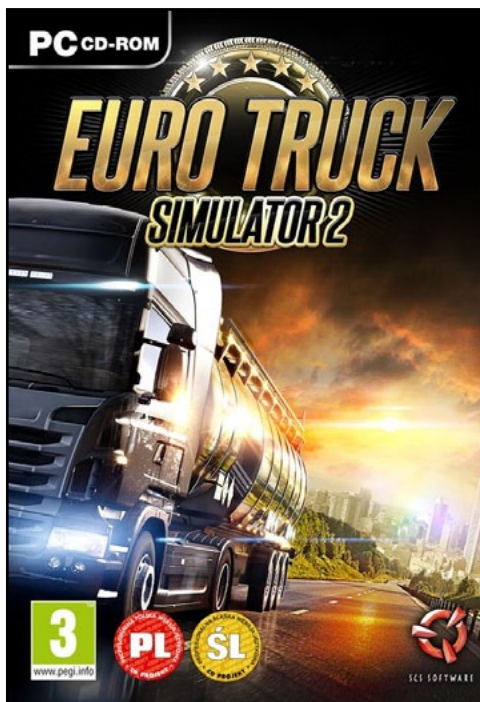


odbija się szerokim łukiem od bardziej zręcznościowego **DiRTa**. Zupełnie niepotrzebnie kopiowano niektóre kretyńskie mechanizmy z tego ostatniego, ale takie są już prawa rynku. Aby zaistnieć, należy choć trochę upodobnić się do najpopularniejszych.

Euro Truck Simulator 2

Marzenie wielu osobników płci męskiej właśnie się spełnia. Po raz kolejny, należy wspomnieć, ale dobrego nigdy za wiele. SCS Software ponownie zaprasza nas na wycieczkę po Europie w kabinie osiemnastokołowca. **Euro Truck Simulator 2** stworzony został na nowym silniku graficznym, co po prostu widać. Przemierzane drogi nie świecą pustkami, a krajobrazy potrafią zafascynować swoimi widokami. Skończono z monotonią, tak samo jak z kiepską symulacją fizyki. Ciężarówka w końcu zachowuje się w sposób naturalny, często zmuszając gracza do zwiększonej czujności. Godny podziwu jest także teren działania. Ponad 40 europejskich miast to wystarczająca liczba, aby przez wiele godzin nie odczuwać znużenia. Dziwi natomiast dobór rodzimych metropolii – obok Poznania, Wrocławia i Szczecina zabrakło miejsca dla Warszawy i chociażby Krakowa. Czyżby nadchodziło rozszerzenie? Ciekawostką jest natomiast to, że wydawca zdecydował się na dwie wersje językowe – polską oraz... śląską. No to kaj jedziesz pieronie?

Opracował: Wojciech Onysków



Hong Kong

jakiego nie znamy

Seria **True Crime**, choć nie zachwycała jakością wykonania, dostarczała rozrywki na wysokim poziomie. Po perturbacjach prawnych firma Square-Enix straciła prawa do marki, jednak kolejna część była już w produkcji. Szybkie przemianowanie tytułu pozwoliło wydać grę pod nazwą **Sleeping Dogs**. Nikt się chyba nie spodziewał, że chwilę po premierze tytuł ten będzie na ustach wszystkich miłośników sandboxów.

Producent gry zachwyił praktycznie pod każdym względem. Owszem, zdarzyły się pewne wpadki, ale każdy w miarę rozsądny człowiek przytknie na nie oko w obliczu tak wspaniałej rozgrywki. Intrygująca fabuła, klimatyczne miejscówki, nietuzinkowa walka oraz masa pobocznych atrakcji to tuzy programu. Zaczniemy jednak od początku.

Gracze wcielają się w niejakiego Wei Shena – policjanta działającego pod przykrywką. Jego głównym zadaniem jest rozpracowanie lokalnej triady. Aby to zrobić, chłop musi nabierać niezbitych dowodów przeciwko gangsterom. Opowieść z pozoru klasyczna i nudna nabiera głębi już w pierwszym rozdziale. Okazuje się bowiem, że do gangu należy jego dawny przyjaciel. Wykorzystując go, Wei przedostaje się do struktur mafijnych i pomału pnie się w górę hierarchii. Scenarzyści odwalili kawał dobrej roboty. Postacie są wyraziste, przerywniki filmowe interesujące,

a cała opowieść chwytająca za serce. Wraz z postępami w fabule gracz coraz bardziej utożsamia się ze swoim alter-ego i odczuwa te same rozterki, co policjant pod przykrywką. Okazuje się, że członkowie triady to także ludzie. Mają swoje problemy, dbają o rodziny, cieszą się z drobnych rzeczy. Cienka linia



Sleeping Dogs





wyznaczająca prawo z każdą godziną zacierają się coraz bardziej. W ***Sleeping Dogs*** nic nie jest czarno-białe. Dominują tu odcienie szarości, które można interpretować na wiele sposobów.

Przyciąga także kreacja głównego bohatera. Wei jest po prostu gościem, którego nie sposób nie lubić. Gdy sytuacja jest odpowiednia, rzuci chwytnym żartem. W przypadku utraty bliskiej osoby zatracą się w sobie i dusi emocje, które później biorą nad nim górę. Wszystko to sprawia, że jego historię chce się poznawać. Chce się kontynuować to, co zaczął. ***Sleeping Dogs*** to wyśmienity kryminał w azjatyckim wydaniu, którego nie powstydziliby się sam John Woo.

Naleciałości wschodniej kultury jest tu znacznie więcej. Akcja rozgrywa się w Hong Kongu, który przyciąga swoim wykonaniem. Miasto nie jest przesadnie duże, dzięki czemu gracz nie traci czasu na przemieszczanie się po nim. Już na samym początku

atakowani jesteśmy klasycznym, chińskim bazarem, na którym sprzedaje się przeróżne dobra – począwszy od podkoszulków, poprzez bransoletki, a na rybach kończąc. Na ulicach świecą charakterystyczne czerwone lampiony, a w tle na wzgórzu majaczy buddyjski klasztor. Klimat dopełniają dialogi, które w pewnej części prowadzone są w ojczystym języku Shena. Nie ma chyba nic lepszego, niż siarczyste przekleństwo rzucone po chińsku.

Warto także wspomnieć o niezwykle trafnie dobranym soundtracku. Osobiście w sandboxach zwracam dużą uwagę na oprawę dźwiękową, wydobywającą się zazwyczaj z radia prowadzonego aktualnie pojazdu. Tutaj twórcy ponownie odwalili kawał dobrej roboty. Kilka rozgłośni radiowych zaspokoi gusta nawet największego malkontenta. Jest chiński pop, muzyka orientalna, znajdzie się także miejsce dla klasyki. Generalnie królują

brzmienia elektroniczne, ale coś dla siebie znajdzie nawet fan Kasabian.

Jak zatem wygląda sama rozgrywka? Wei to znawca wschodnich sztuk walki, dlatego też większość czasu spędza na wymianie ciosów z przeciwnikami. System walki został zrealizowany w wymianieniu. Nasz protagonista potrafi uderzyć szybko, a gdy sytuacja tego wymaga, potężnym ciosem wbija wroga w ścianę. Potyczki są niezwykle brutalnie. Wei łamie karki adwersarzy, nabija ich na wystające rury, rozcina na przypadkowo znajdującej się w pobliżu pile elektrycznej czy wrzuca w wielkie akwarium, które z hukiem eksploduje, zalewając pomieszczenie. System jest w miarę prosty do opanowania, jednak trudny do osiągnięcia perfekcji. Dzięki temu niektóre pojedynki powtarzamy kilkakrotnie, gdyż nie dajemy rady z przeważającą liczbą przeciwników. Co istotne, nie zniechęca to do dalszej

gry. Wręcz przeciwnie, jest dodatkową zachętą do szlifowania umiejętności.

Czymże byłaby gangsterska opowieść bez ani jednego wystrzelonego pocisku? Zapewne kolejną operą mydlaną. Z tego samego założenia wyszli twórcy, implementując w grze satysfakcjonujące wymiany ognia. Nie ma ich zbyt dużo, dzięki czemu nie nużą swoją obecnością, co często zdarza się w innych sandboxach. Podczas strzelanin mamy możliwość wyskoczenia zza osłony i sprzedania kilku celnych kulek w zwolnionym tempie – na modłę **Stranglehold**. Bo jeśli na kimś się wzorować, to na najlepszych, prawda?

Sleeping Dogs oferuje oczywiście szereg aktywności pobocznych, którymi zapełnimy sobie czas pomiędzy kolejnymi misjami. Możemy na przykład wziąć udział w nielegalnych wyścigach, powalczyć za pieniądze, pójść do klubu z karaoke, kraść konkretne modele samochodów, chodzić na randki, kupo-





wać nowe ciuchy, napadać na konwoje itp. Powtórzę się po raz kolejny – każdy znajdzie coś dla siebie.

Czyżby gra idealna? Niestety nie. ***Sleeping Dogs*** cierpi na spore problemy techniczne, przejawiające się w spadku płynności i problemach z celowaniem do przeciwników. Widać, że zabrakło czasu na doszlifowanie pewnych elemen-

tów. Średnio przypadł mi również do gustu model jazdy samochodem. Zdecydowanie zbyt zręcznościowy.auta wręcz kleją się do podłoża, co przy szybkiej jeździe stwarza niesamowicie komiczny efekt. No ale cóż, nie można mieć wszystkiego.

Sleeping Dogs to jedna z największych niespodzianek tego roku.

Gra nie stara się kopiować wszystkich elementów z GTA, wprowadzając własne, równie ciekawe rozwiązania. A gdy dorzucimy do tego intrygującą fabułę, okaże się, że jest to tytuł, w który po prostu trzeba zagrać. No chyba że jesteście fanami ***Simsów***.

Wojtek Onysków

Profesjonalnie wydajemy książki, albumy, czasopisma.

WYDAMY CIĘ!

Outsourcing wydawniczy
Książki na cele charytatywne

www.ekwita.pl



Pandora ver. 2.0

Borderlands, choć zebrało wysokie oceny, było w gruncie rzeczy monotonna przygodą. Nużyła przede wszystkim powtarzalność lokacji oraz fabuła, która opowiadana była w niezbyt zachęcający sposób. Czy studio Gearbox Software wyciągnęło wnioski i poprawiło największe mankamenty w kontynuacji? Czy **Borderlands 2** w końcu z czystym sumieniem można polecić każdemu? Tak, tak i jeszcze raz tak!

Metamorfoza

Już na pierwszy rzut oka widać, że twórcy rozpoczynając prace nad kontynuacją, wypisali na ogromnej tablicy największe bolączki Borderlands. Pandora wita nas zatem zupełnie odmienioną stylistyką. Przygodę rozpoczynamy na skutym lodem obszarze, zamieszkiwanym przez mały skrzyżowane z yeti. Kilkadziesiąt minut później biegamy po klasycznych, zielonych lokacjach, by na koniec trafić na pustynię rządzoną przez bandytów. Monotonne miejscówki poszły zatem w niepamięć,

a odwiedzanie kolejnych lokacji to radość nie tylko dla palca osadzonego na spuście, ale także dla oczu.

Wielkie zmiany poczyniono także w kwestii opowiadanej historii. W jedyne fabuła gdzieś tam była, jednak nikt specjalnie nie zaprzętał sobie nią głowy. Borderlands 2 to świeże spojrzenie na styraną wojnami planetę. Bogactwo naturalne Pandory zostało dostrzeżone przez poszukiwaczy przygód, a także przez wielkie korporacje z Hyperionem na czele. To właśnie lider tej ostatniej – Przystojny Jack – jest sprawcą wszelkich kłopotów. Ma on ochotę na otwarcie kolejnego Skarbca i obudzenie pewnego kosmicznego przybysza, który może sporo namieszać. No i oczywiście trzeba gościa powstrzymać.

Starzy przyjaciele

Jakkolwiek to jednak nie brzmi, fabuła jest głównym motorem napędowym Borderlands 2. Przedstawione postacie posiadają własną osobowość, a przez to zapadają w pamięć. W pewnym momencie pojawiają się także osoby znane z jedynek. Twórcy chcieli chyba zrekompensować fanom braki z Borderlands i udało im się to z nawiązką.



Borderlands 2



Nie chcąc zdradzać szczegółów, wspomnę tylko, że dużą rolę odegrają postacie, w które wcielaliśmy się trzy lata temu. Pełna absurdów fabuła sprawia, że po prostu chce się w ten tytuł grać.

Nie wiem, czy można tu jeszcze mówić o humorze, czy już bardziej o koncepcie szaleńca. Claptrap, doskonale znany robot z jedynki, od samego początku mianuje się naszym panem, Scooter inspirując się brutalnymi scenami próbuje napisać poemat dla swojej ukochanej (która po jego przeczytaniu strzela sobie w łeb), Tiny Tina – domorosta piromanka – zaprasza przywódcę bandytów na popołudniową herbatkę w angielskim stylu, a napotkany mech koniecznie chce zostać człowiekiem, przebijając się w zmyślne ciuchy. W pewnym momencie zabijamy nawet Pimona i Tumbę. Zwariowanych sytuacji jest tutaj za-

trzęsienie, a gracz tak naprawdę nigdy nie przestaje się śmiać.

Be my hero!

Gearbox Software dotrzymał obietnicy i całkowicie przemodelował dostępne klasy postaci. Co prawda, pewien trend jest kontynuowany, jednak każdą postacią gra się zupełnie inaczej. Klasyczne archetypy posiadają dodatkowo trzy ścieżki rozwoju. Zdecydowanie się na jedną nie wyklucza brnięcia w inną, jednak jest to utrudnione ze względu na ograniczoną ilość punktów umiejętności. Rozwój postaci przejawia się także w zdobywaniu badass points. Są to punkty przydzielane za wykonanie konkretnej czynności – wystrzel 1000 pocisków, odstrzel 150 głów czy przejeźdź 100 kilometrów. Wynik przekuwamy na zdolności, które na stałe przypisywane są do naszego konta.





A więc z bonusów skorzysta także inna, stworzona przez nas postać.

Gazylion spluw

Borderlands wpisało się w księgę rekordów Guinnessa jako gra oferująca największą ilość różnorodnej broni. Dwójka kontynuuje tę tradycję, dorzucając dodatkowo kilka groszy od siebie. Standardowo mamy tutaj podział na charakterystyczne klasy broni – snajperki, strzelby, karabiny szturmowe czy pistolety – jednak na tym monotonia się kończy. Każda giwera posiada losowo dobrane statystyki. Szybkostrzelny rewolwer z amunicją podpalającą? Jest. Snajperka strzelająca serią pocisków elektrycznych? Odnotowano. Wymieniać można do końca świata, a nawet jeden dzień dłużej. Tylko po co?

Wub, wub, wub, drop!

Deweloperzy pracowali także nad ścieżką dźwiękową. Podczas potyczek przygrywa nam klimatyczna muzyka, która nabiera rozmachu wraz z rozwał-

ką dziejącą się na ekranie. Króluje tu przede wszystkim popularny ostatnimi czasy dubstep, jednak znajdzie się także miejsce dla gitarowych brzmień czy leniwych, meksykańskich pobrzękiwań na mandolinie. Odpowiednio dobrany soundtrack sprawia, że każdy kolejny wystrzał jeszcze bardziej nakręca do działania, a adrenalina zaczyna buzować w żyłach.

Borderlands 2 to mimo wszystko wciąż ta sama, specyficzna rozgrywka, polegająca na strzelaniu, zbieraniu sprzętu i wykonywaniu przygłupich zadań. Podana została jednak w bardziej strawnej formie, dzięki czemu powinna zadowolić większe grono osób. Wycieczki na odświeżoną Pandorę nikt nie powinien żałować.

Wojciech Onyszków



Zbrodnia *doskonała*

Rzadko kiedy jest mi dane decydować, w jaki sposób chcę przejść grę. A jeszcze rzadziej możliwe drogi są tak bardzo rozbieżne. **Dishonored** to pierwszoosobowa gra akcji, ale równie dobrze sprawdza się w roli skradanki na modłę nieśmiertelnego **Thief**a. To właśnie możliwość wyboru stylu, w jaki ukończymy grę, sprawia, że tytuł przyciąga jak żaden inny.

Arkane Studios dokonało rzeczy niezwyklej w dzisiejszych czasach – stworzyło wciągającą grę przeznaczoną wyłącznie dla jednego gracza. Brak trybu sieciowego jest tu rekompensowany niesamowicie intrygującym światem, w którym nic nie dzieje się bez przyczyny. Owszem, można by dorzucić średniej jakości moduł wieloosobowy, aczkolwiek bałbym się o frekwencję na serwerach. Gry takie jak **Dishonored** od początku do końca starają się nam opowiedzieć ciekawą historię i nie potrzebują dodatkowych

elementów, aby obronić się przed nawalnicą wtórnych gier akcji.

Zemsta ma dwa oblicza

W grze wcielamy się w Lorda Protektora, zasłużonego gwardzistę królowej, który właśnie wraca z długiej i męczącej wyprawy. Jednak na miejscu nie czeka na niego balia z gorącą wodą i rozgnięta dziewczyna, a kolejne kłopoty. W wyniku brutalnego ataku królowa ginie z ręki skrytobójcy, a nasz bohater zostaje wrobiony w zabójstwo i łąduje w więzieniu. Jak się jednak okazuje, nie wszyscy przestali wierzyć w jego czyste sumienie i z pomocą nowych przyjaciół uciekamy z lochu. Od tej pory jedynym celem Corva jest zemsta na brutalnych oprawcach.

Z dalszej części gry dowiadujemy się, że wszystkie działania mają wymiar polityczny. Drobne zagrywki przechylają szalę w nadchodzących wyborach, a niewygodne osoby muszą zniknąć ze sceny. Jakby tego było mało, w mieście od dłuższego czasu panuje śmiertelna zaraza, co jest dodatkową kartą przetargową w politycznej batalii. Corvo



Dishonored



z braku lepszej alternatywy przystaje do nowych sojuszników i przysięga zemstę na swoich wrogach.

Steampunkowa dżuma

Nasze poczynania mają bezpośredni wpływ na dalsze wydarzenia. I nie chodzi tu tylko o samo zakończenie przygody, ale także wygląd ponurego Dunwall. Miasto to reaguje na nasze czyny. Jeśli w jednej z misji zabijemy dużą liczbę ludzi, to ich ciała przyczynią się do rozprzestrzenienia zarazy. Owoce takiej sytuacji mogą być chodzące zombie w kolejnych scenariuszach, które skutecznie uprzykrzą nam wykonanie wyznaczonych celów.

Arkane Studios pracowało wcześniej nad projektem City 17 z **Half-Life 2** oraz maczało palce przy pierwszym **BioShocku** – co po prostu czuć. Dunwall to ciężki, steampunkowy klimat z masą skrzętnie skrywanych tajemnic. Znakomity projekt poziomów zachęca nas do zagłębienia w boczną uliczkę czy sprawdzenia pobliskiej fabryki go-

rzałki. Gęsta mgła przytłacza swoim ciężarem, a rozprzestrzeniające się szczury przypominają, co tak naprawdę się dzieje. Grając w **Dishonored**, nie miałem ochoty szybko przeć do przodu. Zamiast tego wolałem powoli przemierzać każdy zakątek miasta i poznawać historie z nim związane.

Zabij mnie na sto sposobów

W grze w ogóle nie trzeba zabijać. Nawet cele z pozoru skazane na śmierć przez wątek fabularny można uratować, na przykład zsyłając je do głębokiej kopalni. Jeżeli jednak zdecydujemy się na krwawą jatkę, musimy przygotować się na głębokie doznania. **Dishonored** jest brutalne, co widać już od pierwszego kontaktu z grą. Odcięte głowy i ręce latają w powietrzu, przeciwnicy nie starają się być honorowi, strzelając do nas z pistoletów, a kroczące roboty parowe robią z wrogów miazgę przy pomocy wyrzutni rakiet. Walka jest ciężka, o ile zdecydujemy się na wyższy poziom trudności. Do czego





zresztą zachęcam – trzykrotnie przegrany pojedynek zmusza do myślenia i ewentualnego ominięcia przeciwnika. Sprawę ułatwiają magiczne zdolności, jakimi obdarzony został Corvo. Początkowo dysponujemy tylko skromnym teleportem. W późniejszym czasie do naszego wachlarza umiejętności dochodzą takie sztuczki, jak opętanie czy spowolnienie czasu. I szczerze mówiąc, moje uczucia odnośnie tego rozwiązania są mieszane. Z jednej strony magia znacznie urozmaica walkę, z drugiej jednak całkowicie psuje zabawę.

Myślenie boli

Nieznacznie lepiej jest ze sztuczną inteligencją naszych przeciwników. Ich pole widzenia jest mocno ograniczone, co znacznie ułatwia skradanie. Tajemnicze zniknięcie towarzysza, z którym jeszcze przed chwilą rozmawiali, nie wzbudza w nich żadnych emocji. Trzaśnięcie drzwiami? To pewnie wiatr. **Dishonored**

jako skradanka jest czasami po prostu zbyt łatwa, co po pewnym czasie potrafi znużyć.

Sytuacji nie poprawia nawet główny bohater. Corvo jest, bo jest... i nic więcej. Bezpłciowość tego bohatera boli tym bardziej, że przecież gość targany sprzecznymi emocjami dąży do pomszczenia swojej królowej i oczyszczenia własnego imienia. Zdecydowanie nie jest to powód, aby przez całą przygodę nie wypowiedzieć ani jednego słowa. Mimo pewnych niedociągnięć, **Dishonored** jest jedną z bardziej intrygujących gier tego roku. Wolność wyboru, klimatyczny świat i niegorsza fabuła sprawiają, że warto się z nią zapoznać. Jeżeli przymkniemy oko na nie do końca wykorzystany potencjał miasta i momentami absolutny brak inteligencji wirtualnych przeciwników, to może się okazać, że Corvo jest idealnym zastępstwem pod nieobecność Garretta.

Wojciech Onyszków