



Numer 183

ActionMag

W cieniu Nietoperza: batsuit

Magazyn blogosfery Forum CD-Action

SPIS TREŚCI

HEJ!

Stwora, który drze japę w tle, pewnie poznajecie. To Godzilla w swym najnowszym wcieleniu. Ponoć film słaby, ale widowisko przednie. Więcej dowiedziecie się z recenzji Ottona, oczywiście w dziale filmowym.

Poza tym znajdziecie tu parę innych ciekawych tekstów: Grimmash pisze o tym, jak wyglądał strój Batmana w kolejnych częściach przygód Nietoperza, bielik42 przeczytał wywiad z powracającą właśnie na scenę grupą Monty Python, możecie też poczytać recenzje dwóch głośnych gier ostatnich dni, czyli Murdered: Soul Suspect oraz Sniper Elite III. Nie omińcie również pozostałych artykułów, serio - są ciekawe. Niby lato mamy, ale jest treściwie.

Do zobaczenia za miesiąc!

KRIGORE

Publicystyka:

W cieniu Nietoperza: batsuit [Grimmash]	04
Bollocks – czyli jak brytyjska prasa świętuje powrót Monty Pythona [bielik42]	10

Gry:

Sniper Elite III [Otton]	12
Murdered: Soul Suspect [Otton]	18

Film:

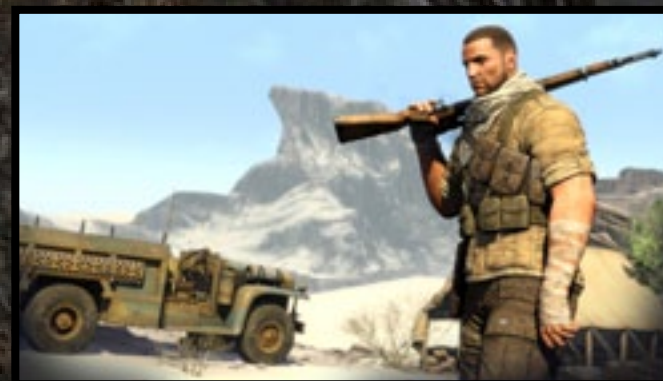
Redline [Grimmash]	22
Godzilla [Otton]	25
Na skraju jutra [Grimmash]	28
X-Men: Days of Future Past [Grimmash]	30

Na luzie

34

Również Twój tekst może trafić do ActionMaga!

Jeśli chcesz **spróbować sił w pisaniu** - **Forum CD-Action** jest **świetnym miejscem**. Tam założysz bloga, spotkasz również ludzi podobnych sobie: graczy zarażonych pasją pisania. Wejdź, napisz kilka słów od serca. Zaczynij dyskutować, przestań być biernym odbiorcą. Bądź prawdziwym graczem.



Odwiedź AM na Facebooku!
www.facebook.com/MagazynActionmag



W cieniu Nietoperza: batsuit

|| Grimmash ||

Strój Batmana na przestrzeni lat stał się oczkiem w głowie fanów i w pewien sposób jednym z bohaterów wspaniałej serii. Wersji tego ikonicznego stroju było już bardzo wiele. Animacje, gry, filmy oraz komiksy – wszystkie miały coś do dodania w tym temacie. Każde medium dołożyło swoją cegiełkę do legendy bohatera, ale czym tak naprawdę jest strój nietoperza? Przecież jego jedynym celem nie może być walor estetyczny.



|| Blog autora:
|| <http://bit.ly/16JPmEq>

W świecie superbohaterów kostiumy pozwalają na ukrycie tożsamości i ochronę wrażliwego ciała przed ewentualnym poranieniem. W przypadku człowieka nietoperza stwierdzenie, że strój jest częścią tego kim jest, nie jest przesadą. Quentin Tarantino (dialog z Kill Billa) twierdzi jakoby heros był tylko jeden. Jest nim Superman, ponieważ jako jedyny urodził się superbohaterem. Reszta przekształca się w bohaterów w wyniku tragicznych wydarzeń, wypadków oraz eksperymentów. Ale przecież herosi powstają w ferworze walki, w trudach dnia codziennego, w przyływie chwili decydującej o przetrwaniu i ratunku niewinnych. Ich narodziny nie są równoznaczne z przyjściem na świat. Na tle formujących się bohaterów w trykotach rycerz Gotham jest wyjątkowy. Zbudował swoją ideologię, wizerunek i przekuł je w wyjątkową postać. Budował od zera, wykorzystując złe doświadczenia z dzieciństwa. Z czysto teoretycznego punktu widzenia to Batman mógłby stworzyć Bruce'a Wayne'a. Przecież zarówno zamaskowany mściciel jak i bogaty playboy odgrywają ważne role, stworzone po to, żeby służyć jednej misji – walce z złem i niesprawiedliwością. Bruce jest maską za dnia, Batman nocą. Tak, że cichy strażnik Gotham nie jest w większym stopniu Wayne'm i Wayne w podobnym stopniu Batmanem.

Różnica polega na tym, że Bruce istniał przed superbohaterem i to on postanowił uformować strażnika miasta na podobieństwo stworzenia nocy. Gdzieś pod maską zblazowanego ekscentrycznego milionera kryje się prawdziwy Bruce, który niegdyś był tym małym chłopcem wpadającym do studni. Chłopak był w ciemności sam, patrzył się w nią a ona odwzajemniła jego spojrzenie, wysyłając mu chwilę później na spotkanie nietoperza. Strata rodziców w tragicznym wypadku, a także wiążące się z nią cierpienie, gniew i wina sprawiły, iż chłopiec poprzysiągł poświęcić swoje życie walce z złem. Nigdy więcej żadne niewinne dziecko miało nie doświadczyć tego, czego on sam stał się świadkiem.

Druga bardzo ważna dystynkcja odróżniająca obie tożsamości to przywdziewany kostium. Młodzian ubiera się w kosztowną odzież, udaje kogoś przed opinią publiczną, ale jego uśmiech jest jego uśmiechem, jego łza jest jego łzą. Najbogatszy człowiek w mieście jest nagi, nie może ukryć się przed emocjami i wznieść moralnie ponad podziały oraz zasady panujące w społeczeństwie. To daje mu batsuit. Batman jest stworzeniem nocy, aby umieszczać strach w przestępcach potrzebował znaczącej fizycznej przemiany. W „Year One” Bruce dochodzi do wniosku, że do walki z przestępczością czegoś mu brakuje, chodzi o strach: „Muszę sprawić, żeby się bali”. Własny strach przed nietoperzami bohater przerzuca na kostium: „Tak, ojcze. Stanę się nietoperzem”. Oczywiście obie tożsamości częściowo nakładają się na siebie. Człowiek nietoperz może być mroczną stroną bohatera, która wychodzi na wierzch, która zaczyna dominować jego umysł. Teorie o tym, że Batman jest tu prawdziwą tożsamością protagonisty nie



Ile ich było?

Przygotowałem listę znanych batsuitów. Przejrzałem dostępne opracowania tematu i policzyłem wymieniane tam stroje, doliczając do nich wersje, które sam dobrze znam z różnych innych mediów. Magiczna liczba to 76 [up. 92]. Do moich ulubionych należą: Knightfall, Dark Knight of The Round Table, Batman Beyond, Gaslight Batman, In Darkest Knight (Bats jako Green Lantern), Arkham Asylum, Dick Grayson, Kingdome Come, Strój przypominający robota z anime Batman Gotham Knight, Batman Nightmare, strój z komiksów lat '90 i jeszcze parę innych. Spis zapewne nie jest ostateczny, ale podzielę się nim:

- DC Comic book 1939 (#27), First Appearance Batman Bob Kane
- DC Comic book 1939 (#30)
- DC Comic book 1940 (#36)

- DC Movie serials (1943/49)
- Golden age, comic books ('40 i '50)
- Yellow oval Batman ('60)
- Adam West tv/series (1966/68)
- Silver age ('60 '70)
- The Dark Knight Returns (1986)
- Modern Age ('80 '90)
- Batman Year One (1987)
- Tim Burtons (1989)
- Batman Returns (1992)
- Animated series (1992-95)
- Azrael Batman (1993-94), Azrael's Knightfall Batsuit
- Batman Troika (1995)
- Batman Forever (1995)
- Kingdom Come (1996), armor

są przesadzone bądź mylne. Ostatecznie to Bruce Wayne stworzył nietoperza a nietoperz stworzył jego.

Bat znaczy nietoperz, man znaczy człowiek. Twórcy komiksów i filmów doskonale odnieśli się do imienia superbohatera, bowiem utożsamiane z wampiryzmem stworzenie i człowiek razem tworzą bohatera. Jedno kształtuje drugie i żyje w symbiozie. Kostium symbolizujący strach i przedstawiający motyw nietoperza jest integralną częścią herosa. Jest fizyczną manifestacją tkwiącej w nim osobowości, jego mrocznej strony wykorzystanej w imię dobra. Bruce osuwając swój lęk i zło staje się ich władcą. Nad dwoma poddanymi panuje dzięki kostiumowi.

Is Batman insane? Behind The Mask

„Inaczej niż ty czy ja, Joker nie ma kontroli nad informacjami sensorycznymi napływającymi z zewnętrznego świata. Musi sobie radzić z tym zalewem chaosu, po prostu płynąc z prądem. (...) Nie ma prawdziwej tożsamości. Codziennie sam siebie tworzy na nowo. Postrzega siebie jako króla głupców, a świat jako teatr absurdu.”

Poddawanie w wątpliwość szaleństwa Jokera i normalności Batmana to nie pierwszy raz dla znawców tematu, jednakże z tego cytatu można wywnioskować, że Joker nie przykładą tak dużej wagi do swojego wyglądu, co stanowi przeciwieństwo mrocznego rycerza. Bez kostiumu protagonista straciłby swoją tożsamość, straciłby kontrolę nad swoim szaleństwem. Wreszcie zostałby pozbawiony atutu strachu i cienia.

Gdy w filmie „Batman – Początek” Ducard wspomina o teatralności, nigdy nie mógł przewidzieć jak jego radę wykorzysta były podopieczny. Teatralność kojarzy się z aktorstwem, tym samym z sztuczkami i podstępem. Dobry aktor potrafi znaleźć drogę do przekazania w sposób naturalny emocji swojego bohatera. Obrońca Gotham robi to samo, zakładając kostium zmienia się w uosobienie swojego własnego lęku. Zna strach od podszewki i wie jak go wykorzystać do własnych celów. Odgrywa rolę bezwzględnego

- Batman & Robin (1997)
- New Batman Adventures tv (1997-99)
- Batman Beyond (1999-01)
- No Mans Land (1999.2000)
- JL, JL Unlimited tv (2001-2006)
- Batman Hush (2000)
- The Batman tv (2004-2008)
- Batman Begins (2005)
- Batman Demon from Batman Begins (2005)
- TDK, TDKR (2008, 2012)
- Brave and the Bold tv (2009-11)
- Batman Arkham Asylum I City (2009,11)
- Batman of Zur-En-Arrh (1958, 2009)
- Bruce Wayne's „Last Batsuit”
- Dick Grayson (2009-10)

drapieżnika, polującego na swe ofiary (kryminalistów). Bierze naturę nietoperza bardzo poważnie i poluje głównie nocą. Wtedy to ciemne zaułki są jego sprzymierzeńcem, wtedy to strach jest jego sojusznikiem. To w pewnym stopniu usprawiedliwia decyzję Christiana Bale’a o zmianie głosu. Drapieżnik jest bestią musi, więc się nią stać w jak największym stopniu. Pod tym względem nie jest częścią społeczeństwa, ale, ponieważ atakuje zło akceptacja społeczna rozciąga się i obejmuje działającego poza prawem mściciela.

Symbol nietoperza zmienia się w symbol walki ze złem. To samo w sobie jest nowe i wyjątkowe, lecz w tej unikalności czai się rutyna. Pewien wzorzec zachowań i kodeks moralny. Najgroźniejsi przestępcy widzą w tym słabość. Najlepiej potrafi wykorzystać ją Joker. Jako wierny sługa chaosu jest zafascynowany tajemniczym strażnikiem miasta. Kiedy miejsce ma odwieczna walka dobra ze złem powstaje nieporządek. Zanim prawość może zatriumfować na krótką chwilę w ludzkiej świadomości szerzą się terror, panika i lęk. Niezdolność głównego bohatera do dalszej zmiany (m. in. stroju) ustępuje nieograniczonego niczym upustowi szaleństwa. Zamaskowanego bojownika ratuje zdolność do zaprowadzania zmian w otoczeniu, zdolność do wywoływania w ludziach nadziei. Nietoperz inspirował do działania, bo sam nigdy się nie poddaje. Oczywiście znajomość pobudek kierujących kryminalistami jest równie przydatna. Lepsze poznanie wroga niż przyjaciela wymaga poświęcenia. Co wiąże się z dużym ryzykiem, w końcu „either you die a hero or live long enough to see yourself become the villain”. Tutaj powracamy do kwestionowania poczytalności Batmana - kto z kim przystaje takim się staje. A obcowanie z najgroźniejszymi i obłąkanymi łotrami wiąże się z takim prawdopodobieństwem.

Moim zdaniem kluczem do tego zagadnienia i odpowiedzi na pytanie - czy Batman jest równie szalony co Joker – jest po raz kolejny Batsuit. On gwarantuje kontrolę, jego przeznaczenie odróżnia go od przestępczej elity. Jedno spojrzenie w odbicie w lustrze wystarczy, aby dostrzec ideologię kryjącą się za maską.



- Incorporated (2010-11),
- Batman Live (2011-?)
- Earth One Batman (2012)
- Batman: The Long Halloween (1996)
- Earth 2 Batman (2012)
- Earth 2 Dark Knight (2012)
- Batman: Dark Knight of The Round Table (1998-99)
- Thrillkiller Batman (1997)
- Batman Vengeance (2002)
- Batman Injustice Gods Among Us (2013), Injustice Batman
- Batman Gotham Knight (2008) x10 (4x Have I Got a Story for You, Crossfire, Field Test, In Darkness Dwells, Working Through Pain, Deadshot)
- Batman of Shanghai (2012)
- Batman One Million

- Worst Nightmare Batman
- Batman Nightmare
- Red Son Batman (2003)
- Noel Batman
- New 52 Graphics Batman (2011)
- New 52 Metallic Batman (2011)
- Blackest Night Batman (2009–2010)
- Brightest Day Batman (2010-2011)
- Gotham by Gaslight Batman (1989)
- Batman: In Darkest Knight (1994)
- Extreme Environments Suit „XE” („A Cold Cold Heart” DLC-2014)
- Batman Arkham Origins (2013)
- Sinestro Corps Batsuit
- Thomas Wayne „Batsuit”
- Zebra Batsuit

Means to fight injustice

Nietoperz na piersi bojownika symbolizuje wszystko, co w życiu przerażające, tragiczne i bezwzględne. Własny strach umieszcza w sercach przestępców, tylko Batman może okiełznać wewnętrzną bestię, zaakceptować ją i wykorzystać w słusznej sprawie. Za strojem kryje bardzo ważne przesłanie - niezgoda na krzywdę niewinnych. Zatem powiedzenie, że to nie szata zdobi człowieka jest wciąż bardzo aktualne, bo kostium superbohatera nie tylko dobrze wygląda, przede wszystkim musi spełniać praktyczną funkcję.

Poza dużym znaczeniem ideologicznym i symbolicznym batsuit spełnia szereg innych funkcji. Ułatwia wtopienie się w otoczenie zanurzone w cieniu, chroni ciało przed kulami i innymi atakami. Ukrywa tożsamość i ma działać na psychikę wroga. Kryje w sobie różne gadżety od noktowizora i urządzeń podsłuchowych po baterangi i granaty dymne. Liczba gadżetów zaprezentowanych w różnego rodzaju tytułach (gry, filmy, komiksy, animacje) nie należy do małych – doliczyłem się 48-u (na pewno jest ich więcej). Na przestrzeni lat „utility belt” stał się schowkiem coraz bardziej zmyślnych wynalazków.

Nolan sam strój uczynił osiągnięciem techniki. Zapewnia utrzymanie odpowiedniej temperatury ciała, kevlar dodatkowo chroni przed bronią palną i kłótą. Kostium przemalowany na czarno kryje ciepłotę ciała i utrudnia wykrycie za pomocą noktowizora. Peleryna jest zbudowana z materiału zapamiętującego, gdy przepuszcza się przez niego elektryczność natychmiast sztywnieje, odpowiedni szkielet umożliwia szybowanie. Metalowe rękawice wyposażone są w trzy ostrza do blokowania ciosów mieczem, zdolne są do złamania katany. Kevlarowe zbroje i oddzielne maski zrobione wzorem kasków motocyklowych nijak się mają do dekad tworzenia komiksów. Tam strój jest wykonany przeważnie z materiału na oko nie różniącego się specjalnie od normalnej odzieży. Wersji przypominającej zbroję Iron Mana było parę. Pojawiały się stroje odzwierciedlające różne epoki i style np. średniowieczni rycerze (Batman Knight of the Round Table) i kostium będący interpretacją ubioru Sherlocka Holmesa, hołd dla epokowego detekty-

wa (Batman by Gaslight). Skoro przeszłości to i projektów futurystycznych nie zabrakło - Batman Knightfall i Batman Beyond.

AM



- Photo-Reactive Batsuit
- Anti-Freeze Suit
- Batman Arkham Knight
- Batman v Superman Dawn of Justice Batsuit
- metal Batsuit from Batman Beyond/The Bat Armor.
- fireproof batsuit animated
- Savage Time Batman.
- Justice Lord Batman
- future Batman T5 armor
- The Batman of Moscow

- UPDATE:
- Green Lantern Batsuit (2006)
 - Two-Face Batsuit
 - Archivist suit
 - The Batsuit of an Elderly Batman in Superman/Batman:Generations
 - Jason Todd Batsuit
 - Young Justice Batsuit animated
 - The Batman animated
 - Arkham Asylum Carlos D’anda Batsuit

Bollocks – czyli jak brytyjska prasa świętuje powrót Monty Pythona

|| bielik42 ||

Jak zapewne wiecie – „Latający Cyrk Monty Pythona” uważam za świętość komedii, dlatego też me emocje, związane z ogłoszonym kilka miesięcy temu powrotem grupy na scenę, były dosyć... burzliwe. Natychmiast rzuciłem się na strony z biletami, które pękały pod naporem setek tysięcy innych miłośników mówienia „Ni!” i skeczu z papugą. Biletu nie zdobyłem, choć miałem w sobie odwagę, by zapłacić te 70 funtów za dobre miejsce i samotnie pojechać do Londynu 20 lipca – niestety, nie udało się (ale mam bilet na pokaz w Rotterdamskim kinie). Kilka dni temu brytyjski „Time” opublikował obszerny wywiad z członkami „Monty Pythona” i choć całość ma raczej spokojny przebieg, to znalazło się w tym tekście parę świńskich zagrywek, ale po kolei...



Do pierwszego od 40-lat oficjalnego „Reunion” Pythonów coraz bliżej, tak więc i kampania marketingowa z mozołem zaczyna pracować – poza wrzucanymi na fb fotkami z przygotowań do występu, grupa komików postanowiła udzielić wywiadu dla jednego z wiodących brytyjskich magazynów – „Time”. Poza zbiorowym wywiadem, będącym raczej krótką wymianą żartobliwych odpowiedzi na typowo dziennikarskie pytania, możemy przeczytać wywiady z każdym z Pythonów osobno, listę najpopularniejszych skeczy, zdanie brytyjskich celebrytów na temat „Cyrku”, komentarz producenta i to by było na tyle – jak na zwykły wywiad to i tak sporo. Wywiad zbiorowy jest najweselszy – Pythoni narzekają, żartują lecz także mówią krótko i zwięźle, dużo więcej dzieje się w osobnych wywiadach.

Wywiady te nie należą do zbyt rozbudowanych – pytający zadaje około dziesięciu pytań, Pythoni odpowiadają zaś różnie. Problem w tym, że dziennikarz działa bardzo sprytnie – pomiędzy pozornie błahymi pytaniami typu „Ulubiony skecz?” zadaje także pytania „drażniące” – dla przykładu każdemu Pyhonowi wspomina, że Palin powiedział, iż „większość z tego, co stworzyli, to bzdury”, lub „Gilliam uznaje powrót Pythonów za depresyjny” oraz najważniejsze – „Robicie to dla pieniędzy”. Na całe szczęście nasi ukołchani komedianci mają za sobą całkiem sporo medialnych trudów, więc podpuszczać się nie dają. To, co mnie zaniepokoiło, to typowo brudna robota dziennikarska, budząca niesmak w ustach.

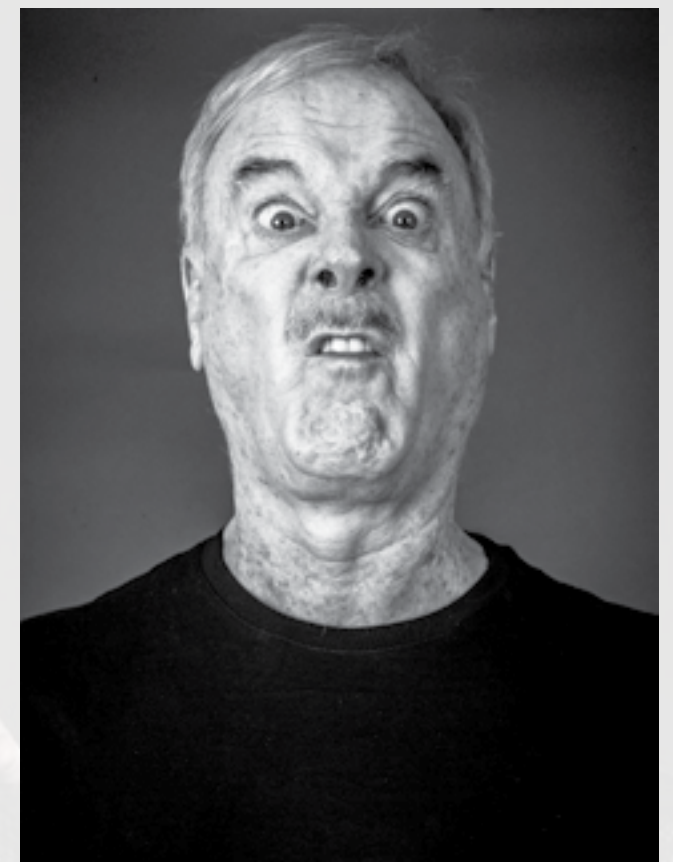
Zacznijmy od ostatniego zarzutu, czyli pieniędzy. Jak złośliwie stwierdził John Cleese: „Pokażcie mi dziennikarza, który pracuje za darmo” i miał tu całkowitą rację – jednym z głównych powodów powrotu „Latającego Cyrku” są właśnie pieniądze. Otóż rok temu producent legendarnego „Monty Python and Holy. Grail” wytoczył Pythonom proces o należne mu kwoty z zysków przedstawienia scenicznego „Spamalot”, bazującego właśnie na wspomnianym filmie. Jakkolwiek irytujące te zarzuty by nie były – grupa przegrała sprawę, co zaowocowało sporą sumą do spłacenia poszkodowanemu. Poza tym Cleese wciąż opłaca alimenty, a Jones hipotekę, więc pieniądź się przyda. Oczywiście

to doskonały temat dla tabloidów i tego samego dnia, gdy bilety trafiły do sprzedaży, „Daily Planet” opublikowało pełen zawiści tekst o łasych na pieniądź komikach. Podobnie zareagował „Time”, umieszczając wśród swych pytań wspominkę o tym, że Terry Gilliam rzekł, iż „Monty Python się sprzedał”. Brzmi to groźnie i na dodatek obraźliwie, lecz jak dowiadujemy się z wywiadu z Gilliamem – to była najprostsza manipulacja słowna. Gilliam rzeczywiście rzekł: „Monty Python sprzedał się... w 43 sekundy”, bo dokładnie tyle czasu było potrzebne, by wyprzedać wszystkie bilety na występ Pythonów na arenie O2 w Londynie. Nieładnie, panowie dziennikarze.

Sprawa jednak nadal cuchnie, pomimo powyższych wyjaśnień. Musicie wiedzieć, że pomiędzy Pythonami istniały spore spięcia, pomimo ciepłego orzeczenia, iż „jesteśmy jak rodzina”. Piąty sezon „Latającego cyrku” był tworzony bez Johna Cleesa, co odbiło się na jakości dowcipów dość poważnie i stanowi to wciąż świeżą ranę. Poza tym Terry Jones niespecjalnie lubił Johna Cleese’a, a niemal wszyscy Pythoni mieli pewne pretensje do Terry’ego Gilliama, że ponoć „wywyższa się artystem” – powód jest prosty – tylko jemu się udało karierę reżyserską, Jones kręcił dużo słabsze filmy, a Cleese, Idle oraz Palin zazwyczaj występowali niż tworzyli. Najmniej awantur dotyczy Michaela Palina, którego zdają się lubić wszyscy, co jest jak najbardziej zrozumiałe, bowiem Palin to osobnik bardzo urokliwy, a do tego ma niezłe doświadczenie w podróżowaniu. W każdym



|| Blog autora:
|| <http://bit.ly/1dZmSFS>



razie wyżej wspomniane spięcia trafiły do wywiadów, w celach oczywiście prowokacyjnych, lecz dzięki sprytniej argumentacji aktorów żaden z nich nie rzekł nic obraźliwego na temat kolegów.

Czytałem te artykuły z zapartym tchem, czasami przecierając oczy ze zdumienia wymyślnymi sposobami, którymi posługiwał się dziennikarz, aby tylko wykrzesać w swych rozmówcach złość lub gorycz. W swym asortymencie miał nie tylko garść plotek, lecz także przekręty słowne – najbardziej znaczącym jest wspomniane zdanie, o „depresyjnym” nastawieniu Gilliama. Zdanie to zostało wycięte z wywiadu z Gilliamem i nie odzwierciedla faktycznego przekazu, który miał na myśli Gilliam – jeżeli zerkniemy do tekstu, to okaże się, że „ponowne połączenie wpływa na mnie depresyjnie, albowiem zaczynam wspominać dawne lata „Cyrku” i uświadamiać sobie, że te czasy już nie wrócą”. Ech, ci dziennikarze...

Na koniec rzec mogę, iż wywiady (pomimo świństw „Time’a”) są warte uwagi i każdy miłośnik Monty Pythona powinien sobie przeznaczyć na nie z pół godziny, oczywiście o ile zna angielski. Link do wywiadów – <http://www.timeout.com/london/comedy/the-monty-python-live-reunion>, a ja w napięciu czekam na 20-stego lipca, gdy zasiądę w kinie i zobaczę po raz pierwszy Hiszpańską Inkwizycję na scenie, bo co jak co, ale tego się nie spodziewałem. **AM**

Sniper Elite III

|| Otton ||

Sniper Elite III nie bez powodu ukazuje się właśnie w okresie wakacyjnym, kiedy megahity dopiero przechodzą ostatnie szlify przed zaplanowaną na koniec roku premierą. To tytuł, który byłby poza sezonem ogórkowym skazany na pożarcie, a tak? Na bezrybiu i rak ryba...



|| Blog autora:
|| <http://bit.ly/19pq8VT>

Snajperska seria od Rebelionu nigdy nie aspirowała do miana wybitnej, podobnie zresztą jak i inne tytuły autorstwa brytyjskiego developera. Obie odsłony, mimo licznych niedociągnięć, były jednak zdecydowanie dobrą propozycją dla tych, którzy oczekują nie tyle produkcji wybitnej, co zwyczajnie zapewniającej parogodzinny, niekoniecznie bezstresowy relaks dla ducha i ciała. Trójka zasadniczo też nie jest wyjątkiem – nie wywoła zachwyty, na listy najlepszych gier tego roku nie trafi, ale ostatecznie spędzony z nią weekend zalicza się do doświadczeń pozytywnych. Nie można też wreszcie przeoczyć, że wraz z afrykańską częścią w serii nastąpił pewien postęp, który bardzo dobrze zwiastuje dla ewentualnej czwartej odsłony. Po kolei jednak...

Fabula? Znowu kiepska...

Próby zmienienia wizerunku marki widać już od pierwszej chwili, panowie z Rebelionu doszli bowiem do słusznego poniekąd wniosku, że kiepsko wyreżyserowane przerywniki filmowe niekoniecznie się graczom podobały. W Sniper Elite 3 ich miejsce zajęły bardzo ładne, ręcznie rysowane tła i szkoda w zasadzie tylko tego, iż podobnie jak cut-scenki z V2, nie zawierają praktycznie żadnych ciekawych treści fabularnych. Historia toczy się przed wydarzeniami z poprzedniej części i ponownie dotyczy superbroni, przy pomocy której naziści chcą zawładnąć światem. Również i tym razem pomysł na tajną zabawę Fryców zaczerpnięto z kronik historycznych, zmianie uległo jedynie to, że w rzeczywistości projekt nie wyszedł poza fazę prototypu, gdyż stwierdzono ostatecznie, iż gigantyczny czołg Ratte miał jednak więcej wad, niż zalet.

Cóż, Rebelion uznał, że to świetny pomysł na fabułę, ponownie jednak scenarzysta forszę wziął, potem zaczął pić. W kwestii scenariusza nie udało się dosłownie nic. Zwroty akcji są do bólu oklepane, a główny bohater ma szansę na tytuł najbardziej bezpłciowego dodatku do celownika w tym roku. Cały czas tylko prawi nam jakieś morały o mordowaniu nazistów, o wielkiej misji, ale tak naprawdę nie zagrzewają one do boju, a jedynie sprawiają, że mamy ochotę nacisnąć spację i przerwać jego czcze wywody. Również postaci poboczne nie mają jakichkolwiek cech charakterystycznych i w zasadzie mogłoby ich tu nie być. Pies jednak drapał historię i stertę płytkich, bezpłciowych postaci – ważne, że można postrzelać i to konkretnie...

Zmiany, zmiany!!!

Chociaż pod względem silnika i oprawy graficznej mamy do czynienia z kalką



V2, po ukończeniu pierwszej, dość liniowej misji rozgrywającej się w Tobruku, jesteśmy świadkami kolejnej, znaczącej zmiany w serii. Mimo, iż poprzedniczki oferowały opcję cichego radzenia sobie z problemami, konstrukcja map sprawiała, że skradanie się było piekielnie niewygodne. Afrika ucieka jednak od klaustrofobicznych lokacji, oferując graczom zestaw ogromnych nieraz hubów i choć etapów jest mniej, niż poprzednio, Sniper Elite III wyrwie nam z życiorysu trochę więcej czasu, bo około 10 godzin. Twórcy twierdzą, iż plansze są trzy razy większe od tych z części drugiej i trudno im w tej kwestii zarzucić kłamstwo. Na początku każdej misji pojawiają się znaczniki celów, ale już drogę do nich musimy wypracować sobie samodzielnie. Szczęśliwie wraz z rozszerzeniem map Rebelion zdecydował się także na wprowadzenie opcji szybkiego zapisu.

Obok celów głównych pojawiają się również zadania poboczne, niestety zwykle ograniczają się tylko do prostego „zniszczyć obiekt A”. Uzupełnieniem tego wszystkiego są liczne znajdźki poukrywane na mapach, część wprowadzi nas głębiej w mimo wszystko dość płytkie uniwersum, reszta natomiast ładnie wygląda w steamowym profilu. Na początku można odnieść wrażenie, że rola snajperki została w znaczący sposób zmarginalizowana i... rzeczywiście karabinu wyborowego używamy jakby rzadziej. O wiele częściej przydają się za to nóż i pistolet z tłumikiem, pozwalające na dokonywanie cichych egzekucji. Gra sprawia też wrażenie dużo prostszej od poprzedniczki, to z drugiej strony zaleta, bowiem poziom trudności V2 polegał wyłącznie na nadzwyczajnym słuchu przeciwników oraz zabójczej celności.

Z czym do ludzi...

Dostępny w grze arsenał nie jest zbyt rozbudowany, ale za to w pełni licencjonowany, każdy model przypomina swój rzeczywisty odpowiednik. Nie mogło zabraknąć czterech karabinów snajperskich, mamy tu choćby Gewehra 43 czy Carcano. Każda snajperka oferuje kilka ulepszeń: alternatywne lunety, zamek, kolbę czy zmniejszającą odrzut lufę, a nawet alternatywne siatki celownicze. Wszystkie poprawki wpływają na parametry broni takie jak celność czy zasięg. Kolejne zabawki odblokowujemy wraz z postępem w kampanii, ale także podczas zabawy w multiplayerze czy trybie wyzwania. Warto jednak podkreślić, iż ich wpływ na zabawę jest w zasadzie poza trybem autentycznym raczej niewielki.

W ekwipunku znajdziemy także broń do rozwiązań siłowych – karabiny Sten, Thompson, MP40 czy pozwalającego na konkretniejszą rozwałkę Panzershrecka. Ponadto zabierzemy do plecaka również jeden z trzech pistoletów, choć jedynie tłumiony Welrod sprawia wrażenie rzeczywiście przydatnego gadżetu. Całość uzupełnią dodatki w stylu TNT, różnego rodzaju miny czy bandaż i apteczki. Warto wspomnieć, że zdrowie regeneruje się jedynie do pełnych segmentów – takowych jest pięć – a i Karl nie jest

herosem ze stali, szybko więc nauczymy się medykamenty doceniać. Ekwipunek nie powala na kolana ilością dostępnych gadżetów, ale oferuje jednocześnie kilka zróżnicowanych opcji walki. Aha, z maszynówek dalej strzela się piekielnie niewygodnie.

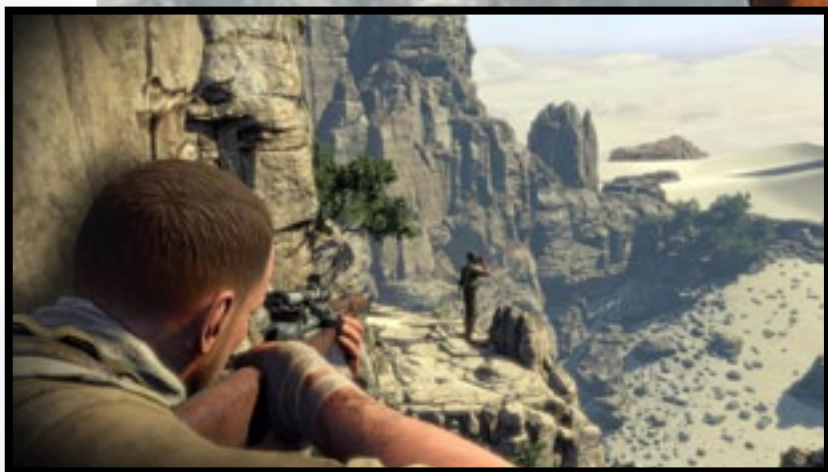
Ciemność, ciemność widzę...

W Sniper Elite III działa też bardzo fajnie pomyślany system wykrycia. Kiedy wejdziemy w obręb wzroku przeciwnika, nad jego głową łąduje się żółty wskaźnik. Napełnienie go powoduje, że oponent opuszcza aktualną pozycję i idzie sprawdzić czy faktycznie tylko mu się wydawało, iż dostrzegł właśnie największego wroga III Rzeszy. Na status „żółty” można sobie zasłużyć również hałasując czy strzelając, wtedy na radarze zapala się ikonka, a gracz ma parę chwil na oddalenie się od miejsca, gdzie był widziany. Gdy zaalarmujemy przeciwnika, dalsze pozostawanie w jego polu widzenia powoduje ładowanie statusu czerwonego. Napełnienie paska krwistą barwą powoduje, że oponent otwiera ogień w naszą stronę, jeżeli jednak szybko zareagujemy i strzelimy mu z pistoletu w twarz, mamy jeszcze szansę na uniknięcie pełnego wykrycia.

Bugienko

Zdumiewająca jest niestety dość spora liczba Bugów. Sztucznej inteligencji ewidentnie nie służą powiększone mapy, ich zachowanie jest bowiem dość często zwyczajnie kuriozalne. Zdarza im się nie zareagować na dźwięk ciała upadającego na ziemię dwa metry dalej, a czasami po odwróceniu się w naszą stronę doznają chwilowego „zamrożenia”. Zwykle stajemy się dla nich widoczni dopiero po przekroczeniu magicznej linii skryptu, zdarza się więc, że zamordujemy bez przebierania w środkach wrogów w jednym pomieszczeniu, nie alarmując żołnierzy w kolejnym. Warto przy tym rozpocząć zabawę na minimum trzecim z czterech stopni trudności. Choć nie eliminuje to błędów, pałki alarmu łądają się szybciej, co potrafi dać w kość.

Kiepska detekcja kolizji często zmusza nas do wczytania stanu gry, gdy na przykład pokonany na wieżycze przeciwnik z niezrozumiałych powodów przefrunie przez podłogę, by wylądować parę metrów niżej i wywołać alarm wśród kolegów. Absurdalny jest również Ragdoll, czego skutkiem są nienaturalnie upadające ciała wrogów, częstokroć blokujące się na teksturach. Rozczarowuje również niedobór animacji. Kiedy podchodzimy z nożem do śpiącego przeciwnika, jesteśmy świadkami sytuacji, w której podnosi się z ziemi, by przyjąć cios nożem. Jeżeli odpowiednio szybko podbiegniemy od przodu do stojącego Niemca i aktywujemy czynność kontekstową, model postaci odwróci się, by bohater wygodniej mógł podciąć mu tętnicę. O błędach możnaby stworzyć esej, brak jednak na to czasu. Wiele niedociągnięć da się jednak poprawić przy pomocy łatek.



Tryb dla (nie)wielu graczy

Poza kampanią, Sniper Elite III oferuje kilka aktywności dodatkowych. Kolejną pozycją w menu jest tryb wyzwania. Samotny Wilk i Przetrawanie to właściwie identyczna walka z kolejnymi falami przeciwników, z tym że jedna przeznaczona jest dla solistów, w drugiej pobawią się natomiast dwie osoby. Mamy piętnaście fal przeciwników, zastosowano dodatkowo dość ciekawy patent – z każdą falą odblokowujemy kolejne fragmenty lokacji. Trochę inaczej wygląda Obserwacja, w której jeden z graczy oznacza cele, drugi zaś pociąga za spust. Zabawa ma potencjał ale dość szybko się nudzi ze względu na jedynie dwie mapy przeznaczone dla każdego z trybów.

To w zasadzie wstęp do multiplayera, oferującego pięć całkiem fajnych mapek i tyleż samo trybów. Pierwsze dwa to Deathmatch Drużynowy oraz Solowy, oprócz tego mamy też Bez Krzyża i Króla Odległości. Pierwszy z nich to też w zasadzie wariacja Deathmatchu, różnica polega na tym, że drużyny nie mają ze sobą kontaktu, a jedynie próbują wystrzelać przeciwników z dystansu. W królu odległości wygrywa natomiast gracz lub drużyna, której zabójcze pociski pokonają w czasie meczu większą drogą. Wszystko to uzupełniono o różne opcje kustomizacji czy możliwość wybrania sobie modelu postaci. Naprzeciw siebie stają drużyny liczące po maksymalnie 12 osób i po opanowaniu snajperki gra się w miarę przyjemnie, ale nie jest to zabawa na długie wieczory, do tego serwery już teraz świecą pustkami.

No i tyle...

Sniper Elite III ma identyczne wymagania sprzętowe jak pierwowzór i też za bardzo się od niego w kwestii grafiki nie różni. Oznacza to mniej więcej tyle, że całość jest dość ładna, ale lepiej nie przyglądać się teksturom, gdyż czasami mogą zakłuć w oczy kiepską rozdzielczością, tudzież przenikaniem przez inne. Poprawiono trochę charakterystyczną dla serii kamerę zza pocisku – teraz szczegółów anatomicznych jest dużo więcej i oglądanie rozpadających się nerek/płuc/jąder dalej się po prostu nie nudzi. Za wymagania sprzętowe i optymalizację należą się wielkie brawa, ale jednak najwyższy czas, by następna odsłona zrobiła w kwestii oprawy krok naprzód.

To z resztą chyba najlepsze podsumowanie trójki – pokazuje, że twórcy mają dobrą wizję rozwoju serii, lecz choć to najlepsza jak na razie gra Rebelionu, można ją było zrobić lepiej. Afrika to pozycja dobra, ale nie wybitna, na pewno zaś nie pierwszoligowa. Z drugiej strony nieprzypadkowo wychodzi właśnie teraz, gdy wielcy wydawcy albo wystrzelali się z głośnych tytułów albo trzymają je na okres powakacyjny. W obliczu tego jak najbardziej warto dać się porwać kuszącym podszeptom piasków, których ani pod Tobrukiem, ani nigdzie indziej na trasie podróży Karla zabraknąć nie może...

AM

Murdered: Soul Suspect

|| Otton ||

Murdered, opatrzone w polskiej edycji podtytułem Śledztwo zza Grobu, to gra, która od początku zdawała się odbiegać od branżowych schematów, szukać czegoś nowego. Niestety, finalnie pozostawia odbiorcę z pytaniem: czy poszukiwanie oryginalnego wizerunku to wartość sama w sobie?

To tytuł, który podczas prezentacji przyciągał uwagę odbiorców dlatego, że sprawiał wrażenie czegoś odmiennego od kolejnych, taśmowo produkowanych shooterów, sandboxów etc. Przy tym od początku było jasne, iż mamy do czynienia z przedstawicielem „grupy wysokiego ryzyka”, czyli produkcją, w której twórcy skupiają się na dopracowaniu jednego tylko elementu, fabuły, przy jednoczesnym ograniczeniu samej mechaniki rozgrywki. Innymi słowy mają nadzieję, że ich opowieść okaże się tak ciekawa, by gracz wcale nie chciał mierzyć się ze skomplikowanymi problemami, a po prostu chłonać kolejne sekrety scenariusza. Niestety z tego typu grami jest taki kłopot, że w przypadku gdy ten jeden ciekawy element nie wypali, nie da się go bardzo da się coś ocalić.

Duch z papierochem

Tutaj bezpłciowy jest już główny bohater, niby dowcipny, ale poza byciem duchem niczym szczególnym się nie wyróżnia. Pierwsze parę minut to przedstawienie jego trudnej przeszłości, bo choć Roan O'Connor występował na zwiastunach z oznaką policyjną, to jednak nim zapracował na tytuł detektywa, miał okazję parokrotnie trafić za kraty. W noc gdy go poznajemy, bohater odpowiada na wezwanie telefoniczne, gotowy by stanąć po stronie słabszych i upolować tajemniczego mordercę o pseudonimie Dzwonnik. Naturalnie przeciwnik okazuje się silniejszy, po krótkiej szarpaninie O'Connor wypada na ulicę przez okno i ginie, dobitny siedmioma strzałami z własnej broni. Zanim jednak trafi na wieczny spoczynek, musi dokończyć swe ziemskie sprawy i poznać prawdę o bandycie.

Na wszystko nakłada się także wątek tajemniczych morderstw na kobietach, odbywające się dawniej w Salem

palenie wiedźm i pewna panna, będąca medium spirytystycznym. Rozwiązanie nietrudno zgadnąć już w połowie odliczonej na około pięć godzin kampanii. Do tego scenariusz razi pewną sztucznością już od sceny, w której główny bohater jako duch obserwuje swoje ciało. Oczywiście wpada w rozpacz, ale ostatecznie własna śmierć... splaya po nim jak po gimnazjaliście jedynka z kartkówki. Mamy tu sytuację podobną jak w przypadku nowego Tomb Ridera – Lara zabija pierwszego wroga, płacze przez 10 sekund, a następnie staje się maszyną do zabijania. W O'Connorze nie ma jakiegś stopniowej przemiany, to po prostu bardzo jednowymiarowa, a przez to łatwa do zapomnienia, postać.

Samobójca nieumyślnie się zabił...

To oczywiście niejedyny, zmarnowany przez scenarzystów motyw w historii wytatuowanego gliny, który nawet po śmierci nie rozstaje się z papierosem. O wszystkich naturalnie opowiedzieć nie mogę, bo zaraz ktoś mnie prześwieci za spoilery, przejdźmy więc do świata gry. Miasteczko Salem nie jest przesadnie ciekawe, bo choć twórcom należy się wprawdzie wielki ukłon za podbudowanie go odpowiednią mitologią i masę znajdziek powiązanych z jego przeszłością, nie wypełniono go niestety barwnymi bohaterami. Niestety społeczność – zarówno ta materialna jak i troszkę mniej – to postaci wybitnie płaskie nawet w porównaniu z O'Connorem.

Teoretycznie można każdemu na chwilę wskoczyć do główki i poczytać w myślach, ale w praktyce ich myśli są równie ciekawe jak sznurowanie obuwia. Dodatkowo ze zdobytymi od przypadkowych ludzi informacjami nie zrobimy nic. Niektóre duchy mają dla nas zadania poboczne, ale tak po prawdzie to większość z niematerialnych również pełni rolę zapchajdziury. Wyobraźcie sobie choćby, że w ramach szperania po świecie gry spotkacie ducha samobójcę – gościu chciał się pociąć żyletką w wannie, ale stchórzył. Podczas wychodzenia z wody zabiło go jednak... radio, z którego puszczał muzykę. Zbliżyliśmy się do



niego, odpalamy rozmowę, on opowiada nam swoją historię, a następnie przestaje być interaktywnym elementem świata gry. Całej masy motywów w ogóle nie rozwinęto.

Naciśnij „R”, naciśnij „E”...

Na żyjących można wykonać trzy interakcje dodatkowe. Jeżeli dany bohater akurat coś czyta, da się spojrzeć na oglądaną przez niego kartkę/monitor komputera, aczkolwiek bajer ten jest wykorzystywany wyłącznie w celach fabularnych. Na niektórych wpłyniemy poprzez podsuniecie im jakiejś myśli, wtedy zwykle przypomną sobie coś związanego z badaną sprawą. Wskakujemy w umysł bohatera, naciskamy odpowiedni przycisk i wybieramy dowód z listy – jak nie zależy wam na achievementach, błędy nie mają żadnych konsekwencji. Można opętać dodatkowo... kota, co posłuży nam do podróży przez ciasne zakamarki – bo duch oczywiście nie może się przecisnąć... Można nawet zamiauczeć, tylko po co? Nie wiadomo.

(nie)interaktywny film

W przypadku kulawego scenariusza gracz zaczyna szukać ucieczki w samej rozgrywce, ta jest niestety kiepsko pomyślana i przez cały czas polega na spacerowaniu po mapie i wciskaniu wyświetlających się na ekranie przycisków. Chcecie prowadzić śledztwo? Proszę bardzo, gra zamyka was na wąskim skrawku terenu i nie wypuści, dopóki nie upolujecie wśród pikseli wszystkich dowodów. Podchodzisz, naciskasz klawisz, podchodzisz, naciskasz klawisz i tak dopóki nie zbierzemy wszystkiego. Niektóre dowody wiążą się dodatkowo z obejrzeniem cutscenki. Kiedy już zbierzemy wszystkie, gra wyświetla je nam na ekranie i wtedy zwykle trzeba wybrać trzy spośród nich i połączyć, by rozwiązać sprawę. Najeżdżasz kursorem, klikasz, najeżdżasz, klikasz etc.

Można je wybierać w zasadzie losowo – w przypadku pomyłki dany obiekt po prostu podświetla się na czerwono. Czasami gra poprosi nas też o wybranie jednej istotnej rzeczy spośród trzech innych i oferuje... zagadkę muzyczną. Na ekranie wyświetlają się trzy przedmioty, w tle słyszymy określony dźwięk. Następnie musimy wybrać spośród nich odpowiedni, by aktywować cutscenkę – również tu można skutecznie metodę na oślep. Czasami też trzeba dobrać kilka określeń dotyczących choćby postawy odnajdywanych na mapie widmowych śladów działalności bohaterów. To chyba najtrudniejszy element zabawy, ale tylko dlatego, że twórcy pytają nas choćby o odmalowane na twarzach uczucia, mimika zaś mistrzowskiego LA Noire na oczy nie widziała.

Duch to istota niematerialna

O'Connor jako duch, nie może przenikać przez obiekty materialne, w praktyce jednak nie mamy swobodnego dostępu do zabudowań. Wiadomo, ograniczenia technologiczne, a wolność to nie cecha charakterystyczna przygotówek, bardziej jednak od ograniczeń boli to, iż twórcy z

dość miernym skutkiem próbowali te limity tłumaczyć fabularnie. W przypadku domostw okazuje się, że mieszkańcy miasteczka są nieco zabobonni i poświęcili swe mieszkania przeciw niegodziwościom złego ducha, kiedy jednak otworzą drzwi, można swobodnie wejść do środka. To tak logiczne jak stwierdzenie, że wampir boi się czosnku, ale może jeść go w kotletach mielonych. Podczas wędrówek po Salem spotkamy także „elementy otoczone niebieską poświatą”. Od jednego z duchów usłyszymy wytłumaczenie, że nie można przez nie przenikać, bo... uwaga... fanfary... są otoczone niebieską poświatą. I wszystko jasne!

Skrrrradamy się

Nudny gameplay w stylu zbliż się do obiektu A i klepnij pokazany na ekranie przycisk starają się urozmaicić dwa typy sekwencji skradankowych, ale ogólnie są średnio udane. Pierwsza grupa to pojedynki z upiorami, które polegają na tym, by podejść do wrogów od tyłu i wysłać ich w piekielną czeluść. To niestety skradanka na pół gwizdka – również tutaj rozgrywka ogranicza się do wciskania pokazujących się na ekranie przycisków. Pomiędzy „kryjówkami” przemieszczamy się przy pomocy jednego klawisza, zaś wykończenie wroga to dość proste do wykonania QTE. Ewidencja widać, że sekwencje te są wyłącznie zapychaczem.

Drugi rodzaj misji skradankowych to fragmenty, w których musimy pomóc towarzyszącej nam dziewczynie - chyba najciekawsza postać – w ominięciu strażników. Oczywiście myślenie nie jest jakkolwiek wymagane, bo twórcy potraktowali nas jak idiotów i... za każdym razem podświetlają strażnika, który stoi dziewczynie na drodze. Jak go przepędzić? Z pomocą przychodzi nam zdolność zwana poltergeist, czyli innymi słowy możliwość wpłynięcia na urządzenia elektryczne. W praktyce wygląda to tak, że mamy na planszy kilka miejsc, w których wspomniany efekt możemy wywołać, a klucz do sukcesu to znalezienie przedmiotu położonego najbliżej strażnika. W efekcie mamy kolejną aktywność typu „podejdz i naciśnij wskazany klawisz”. Słabiutko...

Przygodówka dla przedszkoli?

Przez cały czas spędzony przed monitorem gracz czuje się traktowany jak dziecko specjalnej troski. Serio, po przeszkoleniu z obsługi pada, tytuł byłby w stanie ukończyć średnio rozwinięty pawian. Oczywiście w bardzo ciekawe LA Noire grało się dość podobnie, ale Team Bondi ze swojej gry „wysokiego ryzyka” wybrnął całkiem sensownie serwując ciekawą historię. Udało się w ten sposób zamaskować brak ciężaru jakościowego gameplayu. W przypadku Śledztwa z za Grobu ten magiczny czar czuć jedynie na początku i w paru bardziej klimatycznych momentach, niestety niedobór elementów gameplayowych ze zdwojoną mocą obraca się przeciwko produkcji, a odbiorcę dopada nuda. Airtight Games nie miało niestety do dyspozycji scenarzystów tej



Blog autora:
<http://bit.ly/19pq8VT>

klasy co Team Bondi, dlatego stworzenie tytułu bazującego na jednym elemencie nie udało się.

Oprawa graficzna dla odmiany prezentuje się bardzo schludnie, aczkolwiek tylko w obrębie gatunku. Zdumiewa niestety to, że przemycany tu i ówdzie klimat Noir nie bardzo oddziałuje na odbiorcę. Równie nieudolnie tytuł próbuje udawać thriller – dreszczyk czuć bardzo rzadko. Trochę dziwny jest natomiast fakt, że na pudełku zabrakło znaczka PEGI 18, gdyż niektóre cutscenki opowiadają o sadyzmie i są o wiele bardziej drastyczne, niż przeciętna strzelanka.

Zagadka rozwiązana, do widzenia...

Zabawna rzecz polega na tym, że podczas obcowania ze Śledztwem z za Grobu poza znudzeniem odczuwa się przede wszystkim żal. Tytuł ma sceny, w których klimat prawdziwie pożera, ale jest ich na całą grę bardzo mało. Ma ciekawy pomysł, jednak nie potrafi go wykorzystać i jedynie pozostawia gracza z nadzieją, że twórcy będą mieli szansę się poprawić i stworzyć coś naprawdę wybitnego. Szkoda tylko, że zapewne wyniki sprzedaży na nikim wrażenia nie zrobią i marka Murdered prawdopodobnie szybko trafi tam gdzie ostatecznie jej bohater – dwa i pół metra pod ziemię.

AM



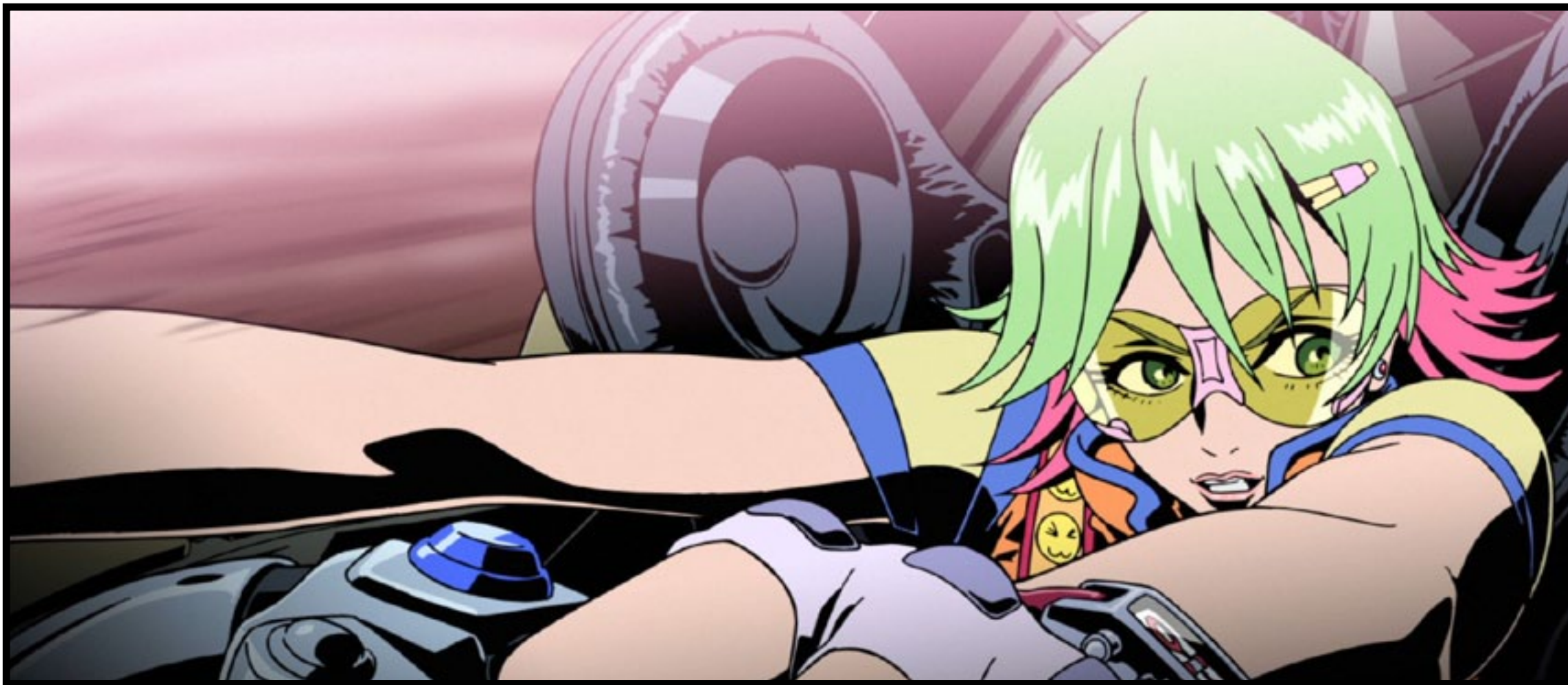
A dynamic anime-style illustration for the movie Redline. On the left, a young woman with short green hair and a purple scarf looks forward. In the center, a yellow and black racing car is shown from a low angle, appearing to speed towards the viewer. On the right, a man with spiky blue hair and a black racing suit with red stripes is shown from the chest up, looking intensely at the viewer with a slight grin. The background is a bright yellow-orange with motion lines and the word "Redline" in large, red, stylized letters.

Redline

|| Grimmash ||

W odległej przyszłości, kiedy samochody z kołami przestały być modne i porzucone zostały na rzecz pojazdów antygrawitacyjnych. Nadal istnieli głupcy, którzy kontynuowali ściganie się z zanikającym duchem.

|| Blog autora:
|| <http://bit.ly/16JPmEq>



Redline, którego produkcja trwała 5 lat nie należy do najpopularniejszy tytułów na rynku japońskich animacji. Dla Takeshiego Koike jest to pierwszy samodzielny film i można powiedzieć, że jeden z lepszych od strony technicznej jakie dane mi było widzieć. Reżyser miał wcześniej doświadczenie w pracy przy ciekawym projekcie pt. *Animatrix*. Animacje mają podobny styl, podobną kreskę. O produkcji było przez pewien czas głośno, ale prędko zniknęła z radaru. Swoje pięć minut anime miało nawet u nas, pojawił się niesamowity zwiastun na jednym z polskich portali filmowych.. Niesamowity trailer pozostawił mnie pod wielkim wrażeniem i kazał mi czekać na szansę obejrzenia filmu bardzo długo.

Fabula krąży wokół tytułowego wyścigu - Redline. Najlepszy, najpopularniejszy i najbardziej niebezpieczny wyścig w galaktyce odbywa się raz na 5 lat. Za każdym razem na innej planecie. Trasa jest dowolna, trzeba jedynie przejechać przez tytułową linię mety. Ziemia stała się jednym z wielu miejsc, do których człowiek może zawitać. Naturalne jest, więc że wśród kierowców są roboludzie, obcy, cyborgi i rozlegniżowane panienki. W świecie przyszłości podróże międzyplanetarne to norma, tradycyjne cztery kółka poszły w odstawkę. Nawet Redline, który jest sportem dla kierowców wciąż lubujących się w oponach

i osiach zdarzają się pojazdy z możliwościami unoszenia się. Wiele różnych i kolorowych istot pozaziemskich ściga się używając różnych nowoczesnych technologii. Najnowsza odsłona ryzykownej dyscypliny ma odbyć się na zmilitaryzowanej planecie, Roboworld.. Jej władca nie życzy sobie wyścigu u siebie. Wyścig zamienia się w walkę o przetrwanie, akcja toczy się dwutorowo – rywalizacja między kierowcami i walka organizatorów z armią Roboworldu.

Główny bohater JP to młody i zdolny kierowca, który ma przed sobą jeszcze wiele wyścigów do wygrania. Przeżywają go Sweet (eng. Słodki), bo podczas wyścigu nie używa broni i jest czarujący wobec kobiet. Niestety wpadł w złe towarzystwo, które lubi ustawiać wyścigi. Nie wie, że jego menadżer wykorzystuje go do zgarnięcia dużej kasy na zakładach wyścigowych. Podkłada w jego aucie mini-ładunek wybuchowy zdolny do wysadzenia jednego koła w powietrze. Mimo przegranej w Yellowline (wyścig, z którego można się zakwalifikować do Redline) JP wskazuje na miejsce jednego z kierowców, który wycofał się z Redline. Słodki zawsze chce wygrywać. Jest to możliwe dzięki niewielkiej, zwrotnej i szybkiej maszynie - Trans Am 20000. Ten podrasowany samochód, gdy pędzi zostawia za sobą smugę dymu i wygląda jak żółta

smuga. Redline prezentuje wiele pojazdów, większość z nich wygląda jak statki kosmiczne, tymczasem auto JP to jak dla mnie zmodyfikowany 1973 Pontiac Firebird Trans Am. Wielkie, skomplikowane i uzbrojone po zęby wozy rywali czynią maszynę głównego bohatera klarownym faworytem – wyróżnia się samym prostym i muskularnym designem. Wyposażony w system nitro, gdy się rozpędza może wyciskać z kierowcy łzy i krew. Ta bryka to dzika bestia, bardzo wymagająca maszyna. Kosmici i roboty nie są jedynymi przeciwnikami na trasie, pośród rywalizujących kierowców jest dziewczyna imieniem Sonoshee, którą bohater kocha od dawna.

Protagonista momentami przypomina Spike'a Spiegelą, a Sonoshee to urodziwa piękność. Ogólnie wszystkie dziewczyny w filmie prezentują się gibko i apetycznie. Twórcy nie bali się skąpych ubrań i drażnienia gałek ocznych facetów. Wszystko podane jest na srebrnej tacy z bardzo dobrym smakiem, nie jest to typowe ecchi. Na trasie pojawia się prawdziwa banda twardzieli i dziwaków - Trava i Shinkai, uroczą parę śpiewających pilotek (Superboins), łowcy nagród Lynchmana i Johnyboya oraz czterokrotny mistrz Machinehead. Niebieską planetę reprezentują Miki i Todoroki. Projekty postaci są fenomenalne, bardzo indywidualne, tak bardzo, że można się spierać co jest lepsze – pojazdy czy postacie.

Nowoczesna, znakomicie dopracowana, by cieszyć oko kreska pięknie się prezentuje w niesamowitym festiwalu fajerwerków, rakiet, potu i krwi. Dynamiczna oraz płynna animacja świetnie współgra z żywymi, kontrastowymi barwami. Kadry bogate są w cienie, półcienie i blaski. Rzadko zdarza się anime z tak dopracowaną animacją, która przepełniona jest po brzegi akcją, pędzącą na pełnych obrotach. Nawet warstwa fabularna bardziej przypomina odcinek pełen zakrętów niż długa prosta. A przecież główne założenie fabularne jest banalne – wyścig i osiągnięcie mety. Jednak w trakcie wyścigu wiele rzeczy się dzieje i trudno przewidzieć, co będzie za chwilę.

Jak już wspomniałem pojazdy bardziej przypominają statki kosmiczne niż auta. Wszystkie mają szalone nazwy m. in. Psycho Rod, Snake Head, Crab Sonoshee, Classic Captain. Na starcie znalazło się nawet miejsca dla wozu, który może transformować się w mecha. Podobne „kosmiczne” wrażenia wywołują same wyścigi, przypominają słynną scenę z Mrocznego widma na planecie Tatooine. Kierowcy są bezwzględni, prą do przodu używając różnych broni. A gdy pędzą naprawdę szybko to widz odczuwa to bardziej niż w jakimkolwiek innym anime. Maski pojazdów i kokpity drgają jakby się miały rozlecieć. Wszyscy się pocą, żyły wychodzą im na wierzch. Otoczenie rozmywa się tworząc różnokolorowe linie. Uczucie prędkości gwarantowane. Pytanie tylko jak wielu jest fanów anime lubi szybką jazdę. Bądź odwrotnie. Z racji tematyki obraz faworyzuje chłopców bawiących się resorakami kosztem dziewczynek bawiących się lalkami, ale tak już musi być.

Film obfituje w bardzo dobrą, skoczną muzykę. Kilka numerów jest naprawdę godnych polecenia, zwłaszcza dwa - Yellow Line i Redline. To mieszanka przeróżnych rodzajów elektronicznej muzyki. Elektro, techno, trance i tym podobne. Nie brak też bardziej tradycyjnej orkiestrowej muzyki oraz rockowych rytmów. W pamięć zapadają jednak bardziej nowoczesne bity. Miłośników muzyki ucieszą również piosenki w języku angielskim oraz japońskim. Na przykład melancholijne And it's so beautiful mocne Volton Unit. Ten OST to bogata w różne dźwięki mieszanka. A wszystko to robota mało znanego Jamesa Shimoji'ego.

Reżyser Takeshi Koike prezentuje oryginalny styl, dobrze widoczny w projektach postaci, pojazdów, kresce o zabawie światłocieniem. Zadbał on o widza, dając mu wysokooktanową rozrywkę naszpikowaną klimatyczną muzyką z znakomitymi efektami i elegancją na miarę XXI wieku kreską. Kombinacja dobrej muzyki i wrażenia prędkości przypomina najlepsze odsłony Need For Speed. Doświadczeni fani anime dostrzegą nawiązania do innych anime m. in. Akira, Tetsujin 28-go i filmu Tetsuo. Długie lata pracy widać w każdym kadrze. Pełna dymu, żaru i spalin silnikowych nietuzinkowa jazda bez trzymanki. Jest co podziwiać!

AM

Godzilla

|| Otton ||

Olaboga, naszą kochaną planetę zaatakowały dwie wielkie bestie chcące zniszczyć Stany poprzez zjedzenie im broni atomowej. Nie bójcie się jednak, bo jak głosi stare porzekadło – gdzie pan Bóg nie może, tam ba... wielką jaszczurkę pośle. Odłóżcie karabiny i posłuchajcie chwilę! Mam dla was raport z pola bitwy.

Przy recenzowaniu filmów winno się zwykle stosować dwie skale – jedną dla arcydzieł, drugą dla popkultury. Takie dostosowanie się recenzenta do filmu jest oczywiście ukłonem w stronę serwowanej nam współcześnie, odmóżdżającej papki. Nie ma ona żadnego startu do klasyki kina, ale przy założeniu, iż ma stanowić zwyczajny relaks dla zwojów mózgowych, nie zaś podłoże ambitnych dyskusji, trudno zarzucać reżyserowi prezentowanie absurdałnych treści. To w końcu tylko pretekst, by wymasować gałki oczne odbiorcy przy pomocy sterty efektów specjalnych. „Godzilla” również stara się ten standardowy dla blockbustów program realizować i nawet nieźle jej to idzie. A jednak, bez potknąć się nie obyło...

Zmierz się z ikoną

Wielka jaszczurka urodziła się ponad 60 lat temu w Japonii i natychmiast stała się jedną z ikon popkultury, o sławie równej tej, która stała się udziałem Dartha Vadera. Jej oddziaływanie było tak wielkie, że nawet jeden z Kimów – tych morderców z Korei Północnej – zlecił swojej propagandzie przygotowanie podobnego filmu i uczynienie z niego wizytówki własnego kraju. Zapewne mieszkańcy tego raju na ziemi nawet o omawianym filmie nie wiedzą i myślą, że to wszystko wymyślił ich wódz. Urodzona dzięki próbom atomowym Godzilla stanowiła symbol upadku naszego gatunku – skutek używania broni atomowej. Pluton i uran doprowadził także do narodzin innych poczwary, ona jedna miała dobre serduszeko.

Uwaga, bo ugryzie

Rok 1999, Filipiny. Chciwa banda ludzi poszukuje złóż uranu, ale jedyne na co się natykają to wielki, zakopany pod ziemią kręgosłup poczwary oraz dwa zarodniki. Niedługo potem trochę dalej na tej samej półkuli, w Japonii, dochodzi do katastrofy elektrowni atomowej. Jeden z zajmujących się projektem naukowców traci w jej wyniku własną żonę, a przez kolejne piętnaście lat rządowy apa-

rat do spraw paniki karmi ludzkość głodnymi kawałkami o błędach konstrukcyjnych. Sukces propagandy przerywa dopiero wspomniany naukowiec, który odkrywa, co tak naprawdę było powodem katastrofy. Wdziera się do zamkniętej strefy, by odnaleźć dowody na poparcie swoich teorii... i jakoś tak się stało, że akurat wtedy bestia postanawia się obudzić.

Oczywiście jak to zwykle w filmach z wielką jaszczurką bywa, obudzony w elektrowni potwór to zupełnie inny przedstawiciel gatunku nieprzypominających człowieka. Godzilla „lubi” natomiast człekokształtnych i gdy dowiaduje się o obudzeniu żywiącej się energią nuklearną poczwary, natychmiast przybywa, by zbawić ludzkość. Jak jednak powszechnie wiadomo, nasz gatunek to również nieufne bestie, stąd też niosący zbawienie jaszczur również parę kuksańców od ziemian dostanie nim trafi na piedestały. Taki los bohaterów... Tak z grubsza przedstawia się scenariusz i w sumie to nic tu specjalnie nie ziębi, ale i nie grzeje. Opowieść, mimo paru naciąganych scen, jest jak na popkulturowy szlam całkiem niezła.

Dlaczego Godzilla?

Podobać się może szczególnie początek, który od razu sugeruje nam, że film o wielkiej jaszczurce będzie miał również ludzkich bohaterów. Zupełnie nie mogę natomiast zrozumieć tego, co nastąpiło później. Po przyzwyczajeniu do sto minut tłukło mi się po głowie pytanie „dlaczego tytuł to Godzilla”. Potencjał postaci jakby nie było najważniejszej zmarnowano przez stosowanie zabiegów rodem z „Ósmego pasażera Nostromo”. Jaszczurkę widzimy na ekranie łącznie może przez 20 minut filmu, przez resztę czasu pałają się po nim inni.

Można to oczywiście nazywać szacunkiem dla ikony, ale z drugiej strony Ridley Scott ograniczył obecność kreatury dlatego, że chciał uczynić każde jej wejście na ekran małym zawałem serca. „Godzilla” do miana horroru zaś w ogóle nie aspiruje, toteż nie należało poczwary w takim stopniu ograniczać – Ksenomorf „grał rolę” nawet kiedy był nieobecny, Jaszczur gra tylko przed kamerą. Słabe wyeksponowanie tytułowego bohatera zabiło też dynamikę

pierwszej połowy widowiska. To oczywisty błąd ekipy filmowej. Podobnie skopano przedstawienie reszty postaci. Nie ma tu nikogo z kim widz mógłby się zżyć, przełamującego stereotyp bohatera patrioty, naukowca szaleńca czy kochającej żony czekającej z obiadem. W chwili pisania tej recenzji – to jest dwie godziny po wyjściu z kina - nie pamiętam już właściwie żadnego bohatera.

Pieśelek uciekający przed tsunami

Parę razy pobrzmiwa również kilka fałszywych nut. Ekipa filmowa nie potrafi zainteresować widza ani jednym bohaterem, woli za to poświęcić taśmę na pierdołowate, nic nie wnoszące do całości scenki. Wyobraźcie sobie, że w stronę wielkiego, amerykańskiego mostu zbliża się Godzilla. Zwierz ten jest w takiej sytuacji równie przychylny człowiekowi, co i głupi – przejdzie środkiem rzeki i zniszczy misterną konstrukcję. Ktoś wpadł na pomysł, że w tym momencie warto wprowadzić trwający około minuty wątek bohaterkiej ucieczki z mostu w wykonaniu kierowcy autobusu szkolnego. Ach, dzieciaczki ocalił i tyle go było widać na ekranie.

Kiedy natomiast Godzilla przypląwa do Japonii, wywołuje tsunami i... tak, zgadliście – obejrzymy ucieczkę pieska przed falą. Spoiler – najpierw w widowiskowym stylu zerwie się z łańcucha, następnie zaś utonie kilkadziesiąt sekund po wprowadzeniu go do fabuły. W założeniu taki rzut oka na „szarych obywateli” jest czymś fajnym, problem w tym, że ostatecznie obniża wiarygodność wydarzeń na ekranie, fragmenty te sprawiają wrażenie nieco infantylnych. Jak już wspominałem scenariusz to i tak typowa bajda, ale utrzymana w ryzach powagi. Mimo to trudno nie parsknąć śmiechem gdy się takie rzeczy widzi. Nie o to w tym wszystkim chodziło...

Pranie po mordach

Same efekty specjalne wypadły natomiast bardzo fajnie. Wszystkie te pękające budowle, wielkie fale uderzające o brzeg, wybuchy czy wreszcie pojedynki między potworami to prawdziwa uczta dla oka. Można z powodu wyżej przedstawionych problemów się na reżysera gniewać, trudno jednak nie docenić wielkiego widowiska wizualnego jakie nam serwuje. Ostatecznie tym właśnie „Godzilla” miała w pierwszej kolejności być – przyjemnym wizualnie odpoczynkiem dla mózgu. Trudno krytykować szampową grę aktorską, skoro wiemy, że już za

chwilę coś wybuchnie czy się rozpadnie. Również dźwięki otoczenia są odpowiednio soczyste. A muzyka? Pomińmy ją milczeniem, bo niewiele jej w sumie słychać.

Kiepski film, wielkie widowisko...

„Godzilla” to film, który zdecydowanie warto obejrzeć, by zachwycić się jego wykonaniem. Zapewne za jakiś czas wyparuje z naszych głów – nie poszerza horyzontów kina, a także nie jest najlepszą częścią przygód słynnej poczwary. Jego bohaterowie to banda stereotypowych banałów, a samego Jaszczura jest jakby za mało na ekranie. Mimo tego, że większa część recenzji to zarzuty, ostatecznie całość pozostawia po sobie jak najbardziej pozytywne wrażenie. „Godzilla” ostatecznie wcale nie ma być filmem, a widowiskiem. W tej roli sprawdza się wręcz wybornie. Dobra rozrywka na niezobowiązujący sobotni wieczór po wypełnionym obowiązkami tygodniu!

AM



Na skraju jutra

|| Grimmash ||

Na skraju jutra zabiera widza w ekstremalną wersję dnia Billa Murraya. Co by zrobił podstarzały komediant, gdyby został rzucony na wojenny front? Zamiast niego mamy przegryzionego i przerzutego przez Hollywoodzką maszynę Toma Cruise'a. Jednym już zbrzydł, innym wciąż nie przeszkadza. Mnie nie denerwuje, nie stał się jeszcze w moich oczach parodią samego siebie, ale przejdźmy już do filmu.

Oto spec od kontaktów z mediami, Bill Cage dostaje szansę żeby znaleźć się na froncie wojny z obcą rasą, która przybyła na Ziemię 5 lat temu. Taka przygoda do opowiadania wnukom w przyszłości. Facetowi od PR się ten pomysł wcale nie podoba, odmawia wizyty na froncie za co zostaje aresztowany i wcielony siłą do oddziału J. Uznany za dezertera mężczyzna ledwie sobie radzi z lądowaniem na plaży, nie wie jak walczyć w egzoszkielecie. Nie potrafi nawet odbezpieczyć broni palnej, a jednak zabija jednego z Mimików. Jak się potem okazuje wcale nie takiego zwykłego. Jego krew daje mu moc resetowania dnia. Za każdym razem kiedy umiera, odradza się na nowo.

Sam pomysł na „Dzień Świstaka” w cieniu zagłady ludzkiej cywilizacji jest interesujący, ale i bardzo łatwy do spartaczenia. Akcję posuwają na przód kolejne przełomy w walce z obcymi. Protagonista odkrywa, że nie on jeden wie o istnieniu niezwyklej mocy. Rita zwana „Full Metal Bitch” kiedyś doświadczyła tego co on. Razem planują, jak pokonać rasę Mimików, nim tego dokonają będą musieli przeżyć bitwę wielokrotnie i odnaleźć jedną, jedyną właściwą ścieżkę. Cage się szkoli, odkrywa plany wrogiej armii i zakochuje się. Postać Toma uwięziona w pętli czasowej staje się coraz większym wymiataczem, przewiduje ataki obcych i wie co się za moment stanie. Doug Liman nie chciał zbyttno grać na motywach filmu, do którego wiedział, że będzie porównywany. Szybko wychodzi poza kameralne ramy tych samych sytuacji i rzuca bohatera w nowe zdarzenia, nowe spotkania i miejsca. Mamy w kampanii reklamowej słowo „Powtórz”, nie wiedziałem, że tak mało będzie tego powtarzania, a to za sprawą sprytnych

|| Blog autora:
|| <http://bit.ly/16JPmEq>

wyborów scenarzystów, których widz nie dostrzega i wcale nie kwestionuje.

Twórcy serwują publice wartę całej masy pieniędzy efekty specjalne. Na szczęście nie zapominają też o grze aktorskiej, operatorzy bardzo często trzymają się wąskich kadrów, wypełnianych przez dwójkę głównych bohaterów. Emily Blunt w roli wojowniczk przyszości tworzy coś niezapomnianego. Jest połączeniem wdzięku dobrze urodzonej szlachcianki z prawdziwą żyłętą, wygadana i bardzo niebezpieczna. Dla Cruise'a to nie pierwsza potyczka z obcymi, więc daje sobie radę bardzo dobrze.

CGI nie służy tutaj jednemu słowu, jakim jest spektakularność. Wręcz przeciwnie służy fabule, trzymając się aury teatralności tak skutecznie utrzymywanej przez pracę kamery. Oczywistym skojarzeniem z produkcją są gry komputerowe. Przecież główny bohater za każdym razem zaczyna w tym samym momencie i walczy z hordą obcych istot. Utrzymanie filmu w ryzach wymagało wielkiej samodyscypliny reżysera, który stosując fabularne skróty musiał zakładać, że widzowie będą mieli wystarczająco wiele szarych komórek do uzupełnienia brakujących elementów. Udało się przypisać obraz z gatunku sci-fi komedią i subtelnie solidnym wątkiem romantycznym. Lekkość poruszania się między tymi sferami mnie osobiście powaliła. Zaskakująco lekki film jest jednocześnie obrazem z wieloma argumentami na ekranie.

Na skraju jutra wbrew pozorom nie jest banalnym, żeby nie użyć angielskiego sformułowania „no brain movie”, widowiskiem, a jako takie sprawdza się naprawdę fenomenalnie. Nie spodziewałem się, że sezon letnich block busterów tak dobrze się zacznie. Najpierw Godzilla, potem X-Men a teraz kolejna ekranowa inwazja obcych z miłym urozmaicheniem - pętla czasowa. Dodatkową frajdą jest zaskakująco dobre i całkiem niespodziewane zakończenie. Wystarczy posłuchać piosenki po ostatnim kadrze, I need to know now.....

AM

X-Men: Days of Future Past

|| Grimmash ||

Krótki wstęp: Sony powinno się uczyć od Singera jak używać postaci w filmie, zebranie takiej obsady do jednego projektu może być przytłaczające dla reżysera, a jednak Bryan wywiązał się z powierzonego mu zadania w sposób perfekcyjny. Stworzył obraz działający na wielu polach i warstwach. Sprawdza się jako obraz sci-fi, superhero movie, dramat, a nawet komedia. Przede wszystkim to pozbawiony większych wad film.

W przyszłości mutanci i ludzkość są wymierającymi rasami, Magneto i Profesor X są teraz sprzymierzeńcami jest z nimi Storm i Wolverine. Szukają innych mutantów i wreszcie odnajdują Bishopa, Blinka, Colossusa, Iceman, Warpath, Sunspota i oczywiście Kitty. Pryde może przesłać czyjąś świadomość w czasie o kilka dni, tygodni, ale nikt nie może sprostać fizycznie kilkudziesięcioletniej podróży. Nikt poza Loganem. Tak oto Charles i Eric wysyłają go w przeszłość, ostrzegając go przed sytuacją, którą zastanie. Jego zadaniem jest przywrócić światu słynnego profesora, wyciągnąć go z dołka i sprowadzić Magneto, by obaj powstrzymali nadchodzącą przyszłość stworzoną przez Bolivara Traskę, twórcy Sentineli.

Pod względem aktorstwa jedynym słabym elementem dla mnie jest człowiek grający Richarda Nixona, poza nim ciężko stwierdzić czy produkcja ma jakieś rysy. Z tłumu dobrych ról muszę wyróżnić te najlepsze: Hank, Xavier, Raven, Lensherr i Logan. Te postaci wypadają nie tylko wiarygodnie, ale wprowadzają na ekran głębie i dramatyczny aspekt, którego próżno szukać w wielu innych adaptacjach komiksów. Hugh Jackman został aktorem, by grać Wolverine'a i dzień, w którym przestanie będzie dla wszystkich fanów złym dniem. Relacja między McAvoyem i Fassbenderem jest rewelacyjna, chemia między tymi aktorami jest fenomenalna. Wreszcie dostajemy wyjaśnienie, dlaczego ich drogi musiały się rozjeść. Nie chcę zdradzać wiele, ale w zderzeniu z wydarzeniami w przyszłości postać Magneto nabiera kształtów bohatera, gotowego do poświęceń. Podczas gdy w przeszłości wciąż jest osobą o innej ideologii. Nie jest w pewien sposób klasycznym łotrem, gdyż wierzy w to, że postępuje słusznie, broni swojej rasy przed ludźmi. W ciekawy sposób wprowadzono głębię do po-

|| **Blog autora:**
|| <http://bit.ly/16JPmEq>

staci profesora. Utraciwszy swoją szkołę, uczniów, Raven i bliskiego przyjaciela, który stał się mordercą zmienia się nie do poznania. Najpotężniejszy umysł na ziemi jest w głębokim psychicznym dołku. Pojawia się żal i nostalgia w wątku z przyszłości, tyle lat spędzonych na walce między sobą sprawiło, iż nie dostrzegli prawdziwego zagrożenia.

Idąc dalej wątek Bestii, lojalnego przyjaciela Xaviera, który ciągle się nim opiekuje wprowadza zaskakująco sporo elementów kina omawiającego męską przyjaźń. Jego zmaganie się z potworem w środku nie jest kwint esencjonalne dla produkcji, ale zostało zaakcentowane. Mystique, jej rozdarcie między Magneto a Prof. X, próba pójścia swoją własną ścieżką zmienia ją, staje się powoli postacią z poprzedniej inkarnacji w wykonaniu Romijn Stamos, w dalszym ciągu nie jest tak dobrym mutantem, jak ona, ale zdecydowanie lepiej sprawdza się w elementach dramatycznych, bo ostatecznie, mimo że Logan przybywa do przeszłości to nie on jest głównym bohaterem na tej scenie. Film oparty jest na Jennifer Lawrence i Jamesie McAvoyu, ich relacja jest bardzo istotna dla całości. Środek ciężkości produkcji został w pewnym momencie pchnięty w ich stronę, bardziej niż w stronę Fassbendera i McAvoya. Sukcesem filmu jest, że tak wiele interakcji w obrazie nie przytłacza i nie usuwa ich z świadomości widza. Gdybym miał zawęzić ilość relacji i podać te najlepsze to będą to: Professor X i Magneto, Wolverine i Professor X, Mystique i Professor X, Mystique i Magneto.

Postaci Logana i Xaviera nabierają nowego tonu. Z ucznia i mistrza zmieniają się w partnerów, przyjaciół. To chyba najbardziej zaskakujący wątek w produkcji. Scena między młodym a starym profesorem wcale nie jest absurdalna, jest niesamowicie zagrana i stanowi punkt zwrotny w opowiadanej historii. Singer jest jak dyrygent, wie, kiedy i jakiego instrumentu użyć. Wygląd Quicksilvera nie napałował mnie przed premierą zbyt dużym optymizmem, a jednak widząc postać w akcji wszystko nabrało sensu. Maximoff na kilka chwil kradnie film, postaci Magneto, Wolverine'a i Profesora X są wówczas w jego cieniu. Scena w pentagonie pod wieloma względami przypomina Nightcrawlera z „X-Men 2”, początek w białym domu. Mogę zaryzykować stwierdzenie – Quicksilver jest lepszy. Jest przeźabawny (najsilniejszy komediowy akcent w filmie) i zobaczenie go w akcji pozostaje w pamięci na długi czas, pewnie na zawsze. Specjaliści od efektów sporo musieli się napracować nad jego scenami, rezultat przeszedł moje najśmielsze oczekiwania.

Efekty specjalne w filmie to wisienka, a może cytując klasyka „wiśniówka” na torcie. Strażnicy z przeszłości i przyszłości wyglądają fenomenalnie, spodziewałem się zróżnicowania w ich szeregach, chociaż dwóch modeli tych zbliżonych rozmiarem do znanych z komiksów i tych zaprojektowanych na potrzeby produkcji. Paru nowych mutantów zaprezentowało ciekawe możliwości, najlepiej z nich pre-

zentuje się Bishop. Walki z użyciem różnorodnych mocy wyglądają spektakularnie, biorąc pod uwagę ich choreografię można rzec, iż dorównuje starciom z drugiej części Kapitana Ameryki. Tam chodziło o poetykę ruchów, sztuki walki, tutaj chodzi o efektowne i efektywne posługiwanie się mocami. Potęga Magneto, sunący na stworzonym przez siebie lodzie Iceman, absorbujący energię Bishop, zwinna Mystique i nieprawdopodobnie szybki Quicksilver - gwarancja epickiego spektaklu. Ilość wprowadzonych postaci służy produkcji, różnicując akcję. Połączenie praktycznych planów i rekwizytów z grafiką komputerową zlewa się w jedną, wizualnie spójną całość. Można żałować jedynie, że nie było tego więcej.

Smaczki i mrugnięcia w stronę widza pojawiają się licznie, niestety są przeznaczone dla osób, które widziały poprzednie części i znają, choć trochę komiksy. Zaskoczony Logan, przechodzący przez bramkę z wykrywaczem metalu. Maximoff wspominający faceta, którego znała jego matka. Czółówka przypominająca poprzednie części, motyw muzyczny. Mnóstwo rzeczy w filmie wywoła uśmiech na twarzy fanów.

Jedną z wad produkcji jest to, co miało być jej silną stroną. Mianowicie naprawienie wszystkich szkód wyrządzonych przez poprzednie odsłony. Moim zdaniem nie wszystko udało się usunąć. Jak odnosi się do nowej części scena po napisach z ostatniego Wolverine'a? W końcu jak to jest z jego szponami, adementowe czy z kości? Udało się naprawić wątki z „X-Men: The Last Stand”, udało się połączyć historię z „Pierwszej klasy” z oryginalną serią, ale sporo zdarzeń z filmów o rosomaku pozostaje skazą. Abstrahując od tych drobnych potknięć przyszłość mutantów franczyzy wygląda kolorowo. Zwłaszcza w obliczu nadchodzącej apokalipsy. Napisy trwają długo, ale warto poczekać na ostatnią scenę, jest bardzo ekscytująca. Rozpala do czerwoności i sprawia, że okres czekania na kolejny sequel będzie się dłużał.

Przez całą długość trwania seansu to, co dzieje się na ekranie przykuwa uwagę. Urozmaicenie fabuły fenomenalną akcją, wciągającą fabułą, wyposażoną w elementy komedii i dramatu nie pozwala zmrzyć oczu. I to w tym pozytywnym znaczeniu. Bryan Singer doskonale zna świat mutantów, umiejętnie prowadzi historię na dwóch torach – przeszłości i przyszłości. Reasumując aktorskie kreacje można powiedzieć, że to głównie film McAvoya i Lawrence z silnymi momentami w wykonaniu Evana Petersa, kradnącego na krótką chwilę film. „Przeszłość, która nadejdzie” wywiązuje się ze swojego zadania, więcej przekroczyła moje najśmielsze oczekiwania wobec tego dzieła. Wszystkie elementy historii znakomicie się uzupełniają i balansują. Nie jestem w stanie dopatrzeć się zbyt wielu błędów, wad i potknięć.

Waham się przy ostatecznej ocenie między 9 a 10. Można spokojnie zaryzykować, że to jak na razie najlepszy block-



buster w tym roku; można zaryzykować stwierdzenie, potwierdzające pierwsze miejsce tej części w stawce całej serii X-Men. Czytałem opinie tak pochlebne, że wskazujące na najnowsze dzieło Singera, jako jeden z najlepszych filmów comic book w historii. Bez względu na to czy, to jest prawda czy nie, produkcja zasługuje na takie opinie. Seans mija przyjemnie, jest śmiech, jest powaga, jest coś głębszego dla zwolenników dramatu i puszczanie oka w stronę widza; seans mija tak przyjemnie, iż kończy się zbyt szybko. Tak jak zbyt szybko kończy się udział Quicksilvera w akcji. W starciu z mutantami, tegoroczny pajęczek wygląda bardzo blado.

Ostatni akapit trzeba poświęcić na konwencję produkcji. „X-Men: Days of Future Past” opiera się na ciężkiej do zrealizowania zabawie z czasem. Wiele produkcji z rodzaju podróży w czasie stało się klasykami, zaliczanymi do kanonu kina, chociażby serie „Powrót do przyszłości” i „Terminator”. X-Meni jako „czasowa” przygoda i kolejna część kinowego serialu spisują się doskonale. Jako osobny produkt, całość ratują aktorzy. Na ich barkach spoczywa ciężar, pokazując głębiej w najpiękniejszych momentach w scenariuszu. Odwieczne przesłanie ludzi z genem X walki o tolerancję w nadętej (dla wielu), zbyt podniosłej tonacji i tandetności niektórych postaci dla osób postronnych tym razem się nie gryzie. Kiedy robi się zbyt poważnie na ekranie pojawi się coś, co wywoła śmiech. Żonglowanie dwoma rzeczywistościami z młodymi i starymi wersjami Magneto i Profesora dodaje smaczku, użycie Logana jako doręczyciela wiadomości z przyszłości nie czyni go bohaterem produkcji, chociaż użyty jest wspaniale, Singer wykorzystał wszystkie jego najsilniejsze strony. Ostatnia scena przed napisami przywracająca serii dobrze znaną obsadę, wywołuje ciarki. Peter Dinklage daje czadu, cóż chcieć więcej, kawał dobrej roboty.

Na koniec warto się zastanowić, co jest w mutantach faktorem X, ich moce, a może ich człowieczeństwo? **AM**

Moja ocena: 9,5/10



*Nie wiem jak wam, ale mnie znudziło się już to słońce...
Może trochę jesieni dla odmiany?*

McA



