



# PRZYGODÓWKI OD A DO Z ADVENTURE ZONE

zapowiedz  
Gothic 3

recenzje  
Still Life  
Stubbs the Zombie  
Beyond Good & Evil

oraz

# PARADISE

a także  
AZ Retro  
AZ Movies  
AZ Music



# Wstępniak

odwiedź nas na [www.adventure-zone.home.pl](http://www.adventure-zone.home.pl)

Witajcie w 70 numerze Adventure Zone! W tym numerze wszystko jest trochę zakręcone. Spowodowane jest to pewnymi problemami, między innymi faktem, że wyemigrował nam na chwilę qbrex, a także tym, że ciężko było zebrać teksty. Przez te "małe" drobnostki numer miał w ogóle nie wyjść. Na szczęście jesteśmy takimi zdesperowanymi świrusami, że postanowiliśmy wręcz stanąć na głowie, aby numer się ukazał. Ze znacznym poślizgiem (za który serdecznie przepraszamy), ale lepiej późno, niż wcale. No i proszę! Udało się!

Co prawda wstępniak jest nieśmiertelnego Still Life'a. Murowanym hitem natomiast jest Gothic 3, godna kontynuacja słynnej gry, możecie tutaj przeczytać jej zapowiedź. Oprócz tego jak zwykle AZ Movies, a w nim Powrót Supermana i letnie kino akcji - Miami Vice, a także wiele, wiele innych atrakcji. Na koniec pozostaje nam życzyć miłego czytania i oczekiwania na kolejny numer, który powinien ukazać się bez poślizgu. Czego sobie i Wam z całego serca życzymy.

Redakcja AZ

Stubbs the Zombie, czy ciągle



**Redaktor naczelny AZ off-line:**

*qbrex*

**Redaktor naczelny AZ on-line:**

*Drozda*

**Redakcja:**

*Black Predator*

*Hardcore*

*mertruve*

*Don Killuminati*

*Eggz Eye (Yoda)*

**DTP:**

*Kami17*

**Korekta:**

*mendosa*

*mertruve*

**Stali współpracownicy:**

*Zebus*



PRZYGODÓWKI OD A DO Z  
**ADVENTURE  
ZONE**

Jesteś kreatywny i chcesz dołączyć do załogi Adventure Zone? Pisz na [kubrex@gmail.com](mailto:kubrex@gmail.com) a w załączniku dołącz swoją recenzję, zapowiedź bądź grafikę.

# Menu

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| <b>Zapowiedzi:</b>            | <b>04</b> |
| <b>Gothic 3</b>               | <b>04</b> |
| <b>Recenzje:</b>              | <b>10</b> |
| <b>Still Life</b>             | <b>10</b> |
| <b>Stubbs the Zombie</b>      | <b>14</b> |
| <b>Beyond Good &amp; Evil</b> | <b>17</b> |
| <b>Paradise</b>               | <b>21</b> |
| <b>AZ Retro:</b>              | <b>25</b> |
| <b>Rob Blanc Trilogy</b>      | <b>25</b> |
| <b>AZ Movies:</b>             | <b>29</b> |
| <b>Miami Vice</b>             | <b>29</b> |
| <b>Superman Returns</b>       | <b>31</b> |
| <b>AZ Music:</b>              | <b>34</b> |
| <b>Myslovitz - Myslovitz</b>  | <b>34</b> |

# Gothic 3

Piranha Bytes powoli kończy prace nad swoją nową grą o nazwie Gothic 3. Ma się ona ukazać w październiku tego roku. Czy będzie lepsza od poprzedniczek? Wszystko wskazuje na to, że tak!

Zastanawiasz się na pewno, mój Drogi Czytelniku, co zapowiedź tak rasowego (no może nie do końca) „ceerpega”, jakim jest Gothic 3 robi w Adventure Zone? Szczerze mówiąc...sam nie wiem. Od kiedy tylko pamiętam, na łamach AZ-etki ukazywały się teksty dotyczące Gothica. Można by nawet powiedzieć, że narodził nam się jakiś rodzaj tradycji. A jak pospolicie wiadomo tradycji zadość stać się musi, nie mogło więc zabraknąć zapowiedzi kolejnej części gry z tej bardzo znanej serii niemieckiego studia Piranha Bytes. Na początek jednak troszkę historii (jeśli nie jesteś zainteresowany, możesz przejść dalej :D).

## O czasach zamierzonych słów kilka

Firma Piranha Bytes została założona w drugiej połowie 1997 roku, w Niemczech, przez małą grupkę osób, w której średnia wieku nie przekraczała 30 lat. Na ich pierwsze dzieło trzeba było jednak poczekać jeszcze 2 i pół roku, kiedy to w 1999 ukazał się Gothic. Gra opowiadała historię pewnego „typka spod ciemnej gwiazdy”, który to został zesłany do Kolonii Górniczej otoczonej magiczną barierą. Oczywiście szybko okazało się, że nasz bohater jest wybrańcem i że to jemu przyjdzie rozwikłać zagadkę

tajemniczego kultu Śniącego, a nawet się z nim (a także) zmierzyć. Gra nie zachwycała oprawą graficzną, nie była także jakoś specjalnie odkrywcza. Nic więc

## Zróbmy sobie grę!

Gothic jest typowym przykładem na to, że aby stworzyć dobrą grę, trzeba mieć przede wszystkim talent. Dlaczego? Pierwsza gra Piranha Bytes była tworzona w C++, do modeli 3D użyto 3DS Max-a, natomiast tekstury narysowano w Photoshopie!



Gothic 3 (po lewej) i Gothic (po prawej). Jak widać, wiele się zmieniło.

dziwnego, że Gothic nie został początkowo zauważony w rodzimym kraju twórców. Doceniono go dopiero w Anglii i Stanach, gdzie sprzedał się świetnie. Zaczęto więc na poważnie myśleć o sequele, który już 3 lata później ujrzał półki sklepowe. Gracz znów wcielał się w Bezimienego (tak fani nazywają głównego bohatera serii, domyście się



Prawy sierpowy...yyy...toporowy?

dlaczego), ale tym razem przyszło mu zmierzyć się ze smokami. Gothic 2 odniósł równie wielki sukces co część pierwsza (choć moim zdaniem

**Bezimienny** brzmiało jego imię...

Wiele się zmieniło od naszej ostatniej wizyty w świecie Gothic-a. Królestwo Myrtany jest

łnym żółtodziobem, wprost przeciwnie, niektórzy ludzie będą zwracać się do Was per. Wybawicielu). Jakiś czas potem stanie przed bardzo ważnym wyborem – do której strony konfliktu dołączyć. Bohater będzie mógł pomóc orkom (których dotąd bardzo skutecznie zwalczał) zniszczyć ostatnie osiedla ludzi, lub pomóc ludziom obronić się przed wrogimi najeźdźcami. Każdy wybór będzie miał wpływ na dalsze losy królestwa. Na swojej drodze gracz spotka wielu znajomych z poprzednich części gry (np. łuczownika Diego – mojego ulubionego bohatera, ale także Gorna i Lee). Spotka także Xardasa – tajemniczego nekromantę, który uratował Bezimiennego, wyciągając go spod gruzów świątyni. Gracz rozpoczyna swą przygodę w małej wiosce rybackiej o nazwie

### Shrek?!

Orki w Królestwie Myrtany znacznie różnią się od tych z Khorinhis. Są znacznie inteligentniejsze i...hmm...ludzkie. Graficznie także się zmieniły (poniżej porównanie). Czy ork z Gothica 3 nie przypomina Wam trochę Shreka?



był od niej trochę gorszy). Wypadałoby także wspomnieć o Nocy Kruka – oficjalnym dodatku do gry, który ukazał się w roku 2004. O tym, że będzie część trzecia wiedział każdy, kto przeszedł dwójkę. W outro Bezimienny siedział na pokładzie statku odpływającego w stronę Królestwa Myrtany (o tym trochę później). Informację potwierdziło oficjalnie Piranha Bytes. Od tego czasu minęły prawie 3 lata. W ciągu tych trzech lat wyłonił się obraz gry lepszej od swoich poprzedników, a przynajmniej bardzo dobrej. Dlaczego? Z bardzo wielu powodów (o których mam oczywiście zamiar wspomnieć w tym tekście)...

Ardea. Bezimienny nie będzie miał łatwo. Już na początku okazuje się, że utracił pewne umiejętności, które zdobył podczas swojej poprzedniej podróży (nie martwcie się, nie będziecie startować tak, jak poprzednio zupe-



cznie różnią się od ich braci z dany przedmiot taniej u kupca nieprzerwanej gry. Oby się spełniły...

**Nową umiejętnością w Gothic 3 będzie pieczenie kielbasek...**



**Punkty, punkciki i profesje**  
Z zapowiedzi Gothica, wynika (ooo... rym) też, że Bezimiennego będzie określało aż 9 atrybutów: siła, łowiectwo, dawna wiedza, kowalstwo, złodziejstwo, alchemia, życie, wytrzymałość (będzie malała podczas biegania i pływania) i mana, nie będzie się ich jednak dało wyćwiczyć samemu, tak jak to ma miejsce w The Elder Scrolls. Podczas gry Bezimienny może wyuczyć się jednej z 6 profesji (walka, polowanie, magia, kowalstwo, złodziejskie umiejętności oraz alchemia), które to z kolei będą dzielić się na 70 talentów. Za naukę danej profesji gracz będzie musiał tak, jak poprzednio zapłacić złotem oraz PN (Punktami Nauki), które to z kolei będzie otrzymywał za awans na

### Questy, te małe i te duże

A teraz czas na questy, których to przecież w cRPG-ach zabraknąć nie może (wszak to one pchają fabułę do przodu). Piranha Bytes obiecuje graczom, że w Gothicu 3 będzie aż 550 questów, w tym tylko 25 powiązanych fabularnie. Jednak nie będzie można wykonać ich wszystkich podczas jednej rozgrywki, ponieważ rodzaj zadań przydzielanych Bezimiennemu zależeć będzie od tego, do jakiej frakcji należy. A właśnie, frakcje. Twórcy zapewniają, że będzie ich dużo, a to ze względu na liczne podgrupy. Ogólnych frakcji będzie razem sześć: królewscy rebelianci (partyzantka), orkowie, łowcy orków, leśni ludzie, nomadzi oraz mordercy (a dokładniej skrytobójcy). Utrzymując dobre kontakty z daną grupą Bezimienny otrzyma dostęp nie tylko do nowych zadań, ale będzie mógł skorzystać z tańszego treningu, lub kupić

frakcji. Zależnie do którego z ugrupowań gracz postanowi się przyłączyć, historia Bezimiennego zostanie opowiedziana nieco inaczej. Oczywiście akcja gry będzie szła od punktu do punktu i nie będzie zupełnie nieliniowa. Twórcy Gothica mówią, że ukończenie głównej osi fabularnej zajmie około 50 godzin. Drugie tyle gracz będzie musiał poświęcić na zadania dodatkowe. Łatwo obliczyć, że  $50 + 50 = 100$  godzin. Więc jeśli obietnice Piranha Bytes się spełnią, Gothic 3 zapewni nam zabawy na ponad 4 dni

nia, życie, wytrzymałość (będzie malała podczas biegania i pływania) i mana, nie będzie się ich jednak dało wyćwiczyć samemu, tak jak to ma miejsce w The Elder Scrolls. Podczas gry Bezimienny może wyuczyć się jednej z 6 profesji (walka, polowanie, magia, kowalstwo, złodziejskie umiejętności oraz alchemia), które to z kolei będą dzielić się na 70 talentów. Za naukę danej profesji gracz będzie musiał tak, jak poprzednio zapłacić złotem oraz PN (Punktami Nauki), które to z kolei będzie otrzymywał za awans na



...najpierw jednak trzeba ją opanować. Ten gracz tego nie zrobił.

wyższy poziom. Piranha Bytes zapewnia jednak, że nie powtórzy się sytuacja z jaką gracz spotkał się pod koniec Nocy Kruka, czyli nagły brak PN na trening. W Gothic 3 wyćwiczenie umiejętności będzie kosztowało zawsze tyle samo, czyli 5 PN. Z gry usunięto także skalę procentową, a dokładniej zastąpiono ją talentami.

W nowym Gothicu, tak jak w każdym prawdziwym cRPG-u nie mogło także zabraknąć poziomów, na które gracz awansuje w trakcie gry, zabijając jakiegoś potworka, lub wykonując questy. Twórcy ogłosili, że będzie dało się osiągnąć nawet 30 level, każdy awans zapewni z kolei 10 PN.

### Ten świat żyje własnym życiem

Pamiętam pewną rzecz, która

bardzo podobała mi się w poprzednich częściach Gothica. Mianowicie inteligencja NPC. Każda napotkana postać miała swój dom, swoją pracę. Jeśli

Gothicu 3 działa także tzw. sieć informacyjna. To dzięki niej wiadomości o czynach Bezimiennego (przekazywane ustnie) trafiają z jednego końca miasta na

drugi. Piranha Bytes twierdzi, że gracz będzie mógł spotkać około tysiąca npc-ów, a każdy z nich będzie posiadał swój unikalny wygląd. Nie zabraknie także różnej maści potworów, potworków i innych złych i brzydkich. Przeciwnicy znacznie zyskają na inteligencji, i nie rzucają się na gracza w dzikiej fu-

gracz przechadzał się po mieście mógł usłyszeć rozmowy kolegów, krzyki przekupek. Tak będzie i tym razem. Co więcej...nawet rozwinęto ten system. Jeśli jakiś przechodzień zauważy, że gracz walczy z Orkiem, pomoże mu. Okazuje się, że w ten sposób będzie można nawet wywołać bunt ludzi przeciwko orkom. W

rii tak, jak to bywało poprzednio, a będą chować się, uciekać, a także wykorzystywać nierówności terenu. Gracz do obrony przed nimi użyje pancerza (który będzie trzeba sobie skompletować) oraz tarczy, a do ich eliminacji będzie mógł wykorzystać różnej maści narzędzia zagłady (takie jak miecze jedno- i dwuręczne, topory, pałki, łuki, a także laski magiczne), grubo ponad 50 czarów, oraz całkowicie nowy system walki. Według zapowiedzi ma się on znacznie różnić od tego z poprzednich części, zresztą całe sterowanie uległo odmłodzeniu. Pamiętacie, jakie były z tym problemy w poprzednich częściach Gothica? Trzeba było stosować jakieś kombinacje klawiszowe, Ctrl + kursor...cuda niewiary. Teraz natomiast, żeby skorzystać z jakiegoś przedmiotu wystarczy na niego kliknąć. Gryzonie będzie można także użyć podczas walki i do



przeglądania przedmiotów w wysokie góry, mróz, śnieg i ekwipunku. najstraszliwsze stwory.

A właśnie...ekwipunek. Z informacji prasowych można się dowiedzieć, że zostanie on zbudowany zupełnie od podstaw. Podzielono go na różne kategorie, ale tak, jak to miało miejsce poprzednio, nie będzie miał ograniczeń (właśnie to zawsze przeszkadzało mi w Gothic-ach - gdzie Bezimmienny pakuje te całe tony żelastwa?).

### **Nordmar, Myrtana, Varant i Wyspy Południowe**

Piszę Wam o całej masie różnych rzeczy, a nie wspominałem jeszcze dokładniej o świecie w którym przyjdzie graczowi się poruszać? Ach...biję się w piersi i już naprawiam ten błąd. Tak, jak to już wcześniej pisałem, gracz rozpocznie swoją przygodę w wiosce rybackiej Ardea. Takich wiosek, a także miast i miasteczek będzie w Królestwie Myrtany w sumie 20. Ale co to jest, to Królestwo Myrtany? Jest to, mój Drogi Czytelniku, nazwa kontynentu skupiającego cztery państwa na Morzu Myrtańskim zjednoczone przez Rhobara II. Są to Nordmar, Myrtana, Varant oraz Wyspy Południowe (tych ostatnich nie będzie można zobaczyć w Gothicu 3, ale może w dodatku?). Każde z państw jest inne. Myrtana to ogromne lasy, polanki itp. (w Myrtanie mieści się także stolica Królestwa Myrtany), Varant – pustynia z rozsianymi gdzieniegdzie małymi osiedlami ludzkimi oraz licznymi ruinami – pozostałościami z czasów zamierzchłych. Nordmar natomiast to

Ogólnie cały świat Gothica 3 jest aż 4 razy większy od tego z poprzedniej części (wraz z dodatkiem)! Największym z miast będzie Vengard. Drugie co do wielkości miasto o nazwie Geldern, będzie o połowę mniejsze od Khorinhis. Wszystkie tereny, które gracz napotka w Gothicu 3, będą bardzo szczegółowe i urozmaicone.

Powiedziałbym nawet, że niektóre widoczki przedstawiane na screenach wyglądają nawet lepiej od tych z Oblivionu, a na pewno są dużo mroczniejsze i ciekawsze. A to dzięki zupełnie nowemu silnikowi graficznemu "przekodowanemu" specjalnie na potrzeby gry, o nazwie Genome Force (który wykorzystuje Directx 9c, a nawet może generować oświetlenie w czasie rzeczywistym). W końcu w Gothicu pojawił się także porządny silnik fizyczny (który dzięki dodatkowemu patchowi będzie mógł wykorzystywać nowe karty do obliczania fizyki). Właśnie to sprawi, że będzie można zapomnieć o

super\_full\_wypas\_bajerów, Gothic 3 wygląda o wiele ładniej i prawdziwiej (jeśli w ogóle można mówić o "prawdziwości" w miejscu gdzie żyją orki, tróle etc.). Niestety...także dzięki tym shaderom i mappingom wielu graczy będzie mogło zapomnieć o uruchomieniu gry, bo jej zalecane wymagania sprzętowe to: Procesor 3 GHz, 1024 MB RAM oraz co najmniej GeForce 6800 GT. Co prawda będzie także można pograć na GeForce 3 z procesorem 2 Ghz, ale to tak, jakby jeździć Maybachem bez skórzanej tapicerki i kierowcy. Można to robić, ale to już nie ta sama przyjemność.

### **Orkiestra gra**

Pamiętacie ścieżkę dźwiękową z dwójki – nic szczególnego. Stworzył ją Kai Rosenkranz. Teraz Kai powraca mając jednak dużo większe doświadczenie oraz... możliwości finansowe. Dzięki większej ilości pieniędzy, jak sam mówi, spełnił swoje marzenia tworząc oprawę muzyczną wspólnie z wieloma innymi wykonawcami. Muzykę w Gothicu 3 podzielono na kilka



Tutaj stoi ta chałupa...zaraz gruzu będzie kupa.

dłoniach a la bochenki chleba i o ogólnej "kwadratowości" świata gry. Dzięki obsłudze całego wachlarza shaderów, mappingów oraz

innych

grup, które dzięki systemowi dynamicznych zmian, będą odtwarzane w zależności od tego, w jakiej sytuacji znajduje się Bezimienny. I tak w podniosłych momentach gracz usłyszy sześćdziesięcioosobową orkiestrę symfoniczną pod przewodnictwem dr Hansa Jaskulskiego z Uniwersytetu Ruhr. Podczas walk, ucieczek, pogoni itp. za muzykę będzie odpowiadał japoński zespół o nazwie GOCOO. Ma on już na swoim koncie utwory z soundtracków takich hitów, jak dwie ostatnie części Matrixa. Didgeridoo, flet bawu, du z kilkunastoma strunami, staroindiański santur, turecki flet saz, mandolina – za sprawą Merca Iwaszkiewicza i Borisa Slavova (ścieżka dźwiękowa do gry Knights of Honor), gracz przemierzając myrtańskie polany i lasy usłyszy etniczne brzmienie tych instrumentów. Podczas duchowych – boskich fragmentów pokaże co potrafi S.A.M. Gospel Choir, który tworzy muzykę sakralną. Przechadzając się po miejskich targowiskach, czy popijając piwo w tawernie – w tle przygrywać będzie muzyka inspirowana średniowieczną tradycją Europy. Odpowiedzialny za nią będzie zespół Corvus Corax

(soundtrack do Dungeon Keepera), który wszystkie swoje utwory wykonuje używając naj-bardziej pospolitych w średniowieczu instrumentów muzycznych. Co więcej – Gothic 3 będzie pierwszą grą z serii, na której ścieżce dźwiękowej będzie można usłyszeć partie wokalne. Będzie za nie odpowiadać Lisabet Scott (współtworzyła muzykę do takich filmów jak Shrek, czy Szósty Zmysł).

### Gothic 3!!!

Trzeba by już ten króciutki tekst kończyć, a ja mam Wam jeszcze tyle do opowiedzenia. Przecież jest jeszcze tyle nowości, które wprowadza Gothic 3, a o których ja nie wspominałem. Widocznie sami będziecie je musieli odkryć. Premiera gry zapowiadana jest na październik tego roku, czyli już niedługo. Dodatkowo znając CD-Projekt, gra w Polsce ukaże się w pełni zlokalizowana. Już nie mogę się doczekać, bo z tego co dotąd widziałem, ta podróż Bezimiennego ma szansę stać się najciekawszą.



# STILL LIFE



Nie należałem do osób, które uroniły łzę po upadku Microids – osławionego producenta, przez wielu uwielbianej, Syberii. Gry Benoita Sokala kompletnie nie przypadły mi do gustu, a realizowana już przez inną ekipę – Post Mortem, utwierdziła w przekonaniu, że Microids i dobre przygodówki nie chodzą w parze.

wek zrobiły jednak swoje i w końcu ostatnia gra studia Microids zagrościła na moim dysku twardym.

wicielka – Victoria – próbuje ująć grasującego we współczesnym Chicago mordercę prostytutek. Nieoczekiwanie okazuje się, że coś do powiedzenia na ten temat ma dziadek Victorii, znany nam już skądinąd, Gus McPherson. A właściwie jego stare notatki, dotyczące okresu pobytu w Pradze w latach 30-tych XX w. Zagadkę morderstw, w których ciała ofiar są pośmiertnie okaleczane i układane w wystudiowane pozy, odkrywamy więc – razem z Victorią – i na miejscu, w Chicago, i przenosząc się podczas lektury zapisków Gusa do dawnej Pragi, podczas pobytu w której, został on wynajęty przez tamtejsze prostytutki, by rozwikłać sprawę zabójstw i zaginięć ich koleżanek. Filmowe

Próbowano w niej umożliwić graczowi (w szczególności w pierwszej części gry) działanie nielineowe, podejmowanie decyzji pozwalających drażyć fabułę różnymi torami. Jednakże wymagało to od NPC-ów „wiedzy” o czym rozmawiać z bohaterem – prywatnym detektywem Gusem McPhersonem; „świadomości”, czego udało mu się dotąd dowiedzieć. Najwyraźniej jednak twórcy ich w nią nie wyposażyli, bo ci pletli bez ładu i składu, często kompletnie bez związku z zadawanymi pytaniami, a nawet bez związku z czymkolwiek, co gracz spotkał do tej pory w świecie Post Mortem! Makabryczna nieudolność w sposobie realizacji dialogów sprawiała, że trudno było się zdecydować czy śmiać się podczas gry, czy płakać. Nie zdziwi was wobec tego zapewne fakt, że nie paliłem się zbytnio do zakupu Still Life, zachwalanej jako kontynuacja Post Mortem. Tania seria i miłość do przygodó-

Kilkadziesiąt godzin później mogłem, ku własnemu zaskoczeniu, stwierdzić że i czas, i pieniądze zainwestowane w Still Life nie okazały się zmarnowane. Czasu tego nota bene nie potrzeba zbyt wiele – mnie zajęła raptem cztery popołudnia z wieczorami. Niemniej jednak, inaczej niż przy niektórych innych niezbyt długich pozycjach, kończąc nie czułem niesmaku, że ledwie zacząłem i już po wszystkim. Może sprawiła to dość gęsta, poruszająca fabuła, dzięki której miałem wrażenie intensywnego uczestnictwa w opowiedzianej historii. Została ona zaprojektowana naprawdę zmyślnie, opłatając się wokół historii rodziny McPhersonów, której przedsta-



przejścia pomiędzy jedną, a drugą rzeczywistością, bywają niekiedy tak doskonale zrealizowane, tak płynne, że można zastanawiać się, które elementy obrazu należały jeszcze do jednej, a które już do drugiej. W ogóle scenek filmowych dłuższych i krótszych jest w tej grze sporo. Są dobre. Zaryzykowałbym twierdzenie, że Still Life jest tytułem, który najlepiej, spośród znanych mi gier, wykorzystuje ten instrument. Doskonale komponują się z całością, wzbogacają wrażenia, bardzo wiele robiąc dla wzmocnienia poczucia zanurzenia w świecie gry, napięcia, atmosfery. Ta jest mroczna, przykra, nieprzyjemna chyba dla każdego, kto nie pasjonuje się widokiem krwi, nie potrafi z uśmiechem na ustach oglądać filmów typu „Siedem”. Dużo jest brutalności na ekranie w Still Life, ale ani przez chwilę nie miałem wrażenia bezsensownego epatowania okrucieństwem. Raczej smutku, czegoś na kształt przerażenia, że człowiek może być taki... Może chory, ale jednak człowiek. I współczucia dla prowadzonych bohaterów, potęgującego chęć doprowadzenia sprawy do końca... możliwie szczęśliwego końca.

Już w Post Mortem autorzy zdradzali zainteresowanie sztuką, zwłaszcza malarstwem – malarzem czyniąc zresztą samego głównego bohatera. W Still Life rozwija się ono, stawiając obrazy w roli „współbohatera” prezentowanej opowieści. Polska szkoła nie potrafi uczyć o sztuce,

ograniczając się do podśpiewywań na „Muzyce” i pochwał za piękny portret mamy (dla tych, którzy sami z siebie potrafią narysować go pięknie) na „Plastyce” – z zawstyżeniem muszę więc przyznać, że brak mi umiejętności, aby stwierdzić czy spotkamy się na ekranie z malarstwem dobrym, czy kiczowatym, a tym bardziej by powiedzieć o nim coś więcej. Na szczęście właściciel galerii, którego spotkamy w trakcie gry, oprowadzi nas po kluczowych dla fabuły płótnach, przedstawiając ich interpretację; interpretację cenną – rzucającą, choć w pewnym zakresie, nowe światło na dotychczas uzyskane informacje. Pozwalającą przy tym zastanowić się przez chwilę nad tą formą ludzkiej ekspresji.

Techniczna realizacja Still Life, zarówno od strony graficznej, jak



i muzycznej stoi na dobrym poziomie. Muzyka zwykle nieźle dostosowana jest do okoliczności. W żadnym wypadku mnie nie raziła, nie nużyła. Brzmiała czysto, ciekawiąc uszy zmieniającymi się dźwiękami. Warto wspomnieć, że w intrze wykorzystano utwór Dies Irae Mozarta\*. Warto wspomnieć, bo autorzy jakoś dziwnym trafem zapomnieli napomknąć o nazwisku kompozytora w stosownym miejscu. Jeśli idzie o grafikę, to zwłaszcza wygląd wczesnodwudziestowiecznej Pragi zapada w pamięć, przedstawiony interesująco, w niepełnej jakby paletzie kolorów, przywołującej klimat starych zdjęć. Inne lokacje także wykonane zostały starannie, zwykle z wystarczającą dbałością o szczegóły. Również wygląd i animacja postaci powinny sprawiać przyjemne wrażenie. Choć pewnie mnie podobałaby się także animacja w Keepsake. O ile bowiem postać nie porusza się w sposób ewidentnie nienaturalny, uważam animację za dobrą

\* na co zwrócił uwagę Mendosa na forum Przygodoskopu.



i nie zajmuję tym, czy kąt pod jakim uginają się jej kolana odpowiada rzeczywistości. Nic mnie to nie obchodzi. Niech inni wciskają fire na joysticku, wzdychając z zachwytem nad doskonale animowanymi setkami klatek scenami upadku rozerwanej właśnie pociskami postaci. Ja wolę chłonąć historię i myśleć nad zagadkami, choć lektura rodzimej prasy wskazuje, że nie wszyscy są w stanie to zrozumieć.

Still Life nad zagadkami pomyśleć pozwala... czasami i zwykle przez chwilę. Czasami, bo nierzadko Victoria, czy inna postać w grze nie da ci, gracz, szansy przeprowadzenia własnego wniosku, radośnie informując sekundę po jakimś zdarzeniu, czy uzyskaniu nowych informacji, co też należałoby teraz zrobić. Nie lepiej byłoby, wpisywać to do notatnika? Ten, kto nie chce, mógłby tam nie zaglądać. Choć tak po prawdzie, żadnych wielkich sekretów zwykle nie wyjawiają, bo dość oczywiste zazwyczaj jest, gdzie i po co należy udać się w następnej kolejności. Sam wspomniany notatnik jest przydatny o tyle, że pojawiają się w nim niekiedy informacje, do których sami na podstawie obserwacji tego, co widzimy na ekranie, raczej byśmy nie doszli. Trudności czekające na gracza podczas gry, to głównie zagadki logiczne „typu Myst”, co może być zaskakujące, biorąc pod uwagę, że prowadzoną postać obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Wynika to z tego, że klasyczne zadania przygodó-

wkowe polegające na znalezieniu właściwego przedmiotu i użyciu go we właściwym miejscu są w Still Life banalne. Przedmiotów nie niesiemy nigdy więcej naraz niż parę, wszystkie do czegoś się przydają, a na dodatek interfejs skonstruowany jest tak, że można ich użyć tylko w miejscach, po podejściu do których w lewym górnym rogu pojawi się ikona rączki. Trudno długo się głowić, co zrobić. Co do „logiki” wspomnianych zagadek logicznych można mieć niekiedy wątpliwości. Ja nie wykryłem takiej przy otwieraniu pewnego świątynnego sejf, do którego wnętrza dostałem się częściowo przypadkiem i nawet znając już prawidłową kombinację szyfru, nie byłem w stanie stwierdzić, dlaczego ta jest właśnie właściwa. Słyszeliście pewnie i o słynnych ciasteczkach, których wypiek miałby jakoby być skazą na tym tytule. Wątpię. Ustalenie właściwej kombinacji składników, nie powinno nikomu, kto ma jako takie pojęcie o kuchni sprawić większych trudności. A może raczej potencjalnie właściwej, bo nasi tłumacze pozbawili gracza niektórych wskazówek, zawartych w oryginalnej wersji gry. Pamiętajcie tylko, że **[UWAGA SPOJLER]** ciasto należy pomieszać także po drugiej porcji składników, pomimo że w przepisie nikt nie raczył o tym wspomnieć. **[/SPOJLER]** Z ostatnią z trzech podobno najtrudniejszych zagadek – otwieraniem zamka za pomocą wytrychów, poradziłem



sobie w jakieś 10 minut, dużo większe problemy mając z pewną układanką z kafelków. Zdarzają się więc zadania łatwiejsze i trudniejsze, w sumie jednak gra nie należy do specjalnie wymagających.

Wspomniałem już o polonizacji, której wykonawcy zawiedli przy tłumaczeniu przepisu na ulubione ciasteczka ojca Victorii. Nie wydaje się ona odbiegać poziomem od średniej. Czyli niestety nie powala. Szczęśliwie sama gra aktorów podkładających głosy jest przyzwoita. Stosunkowo rzadko zdarzają się na przykład pomyłki w intonacji, zupełnie nieadekwatnej do obserwowanej sytuacji. Gra zlokalizowana została wraz z wszystkimi przekleństwami, którymi gęsto usiana jest i wersja oryginalna. Zwłaszcza na początku gry byłem nimi mocno zaskoczony, a nawet zniesmaczony, bo sprawiały wrażenie wciśniętych na siłę – jakoś tak nienaturalnie wypowiadanych, nie do końca pasujących do okoliczności. W dalszej części gry, ciągle obecne, wydają się jednak pojawiać bardziej „na miejscu”. Wrażliwi mogą mieć jednak z nimi problem, zwłaszcza że





wodzi nieco zakończenie Still Life\*\*. Można co prawda uznać, że rzeczywiście mogło stać się tak, jak się stało – życie nie zawsze przecież podsuwa nam rozwiązania takie, jakich byśmy sobie życzyli. Ale jednak... pierwszym uczuciem jest zawód.

tłumacze nie popisali się, nie korzystając z bogatego zestawu polskich wulgaryzmów, a ograniczając się do kilku i to grubszego kalibru.

W sumie więc Microids zaskoczyło mnie pośmiertnie całkiem pozytywnie, pozwalając uczestniczyć w ciekawej historii, rozwiązać parę nienajgorszych zagadek i podziwiać (choć niekiedy ze zgrozą) widoki na ekranie. Za-

Wyraźnie też końcowa część gry przygotowuje grunt pod kontynuację. Ta jednak, z wiadomych względów, nie ujrzy najprawdopodobniej światła dziennego. Szkoda. A Benoit Sokal pewnie dalej będzie mnie prześladował swoimi wizjami Raju czy innych wyobrażeń, tym razem spod skrzydeł Białych Ptaków.

\*\* choć naprawdę ostatni filmik pokazuje się dopiero po napisach końcowych.



OCENA

7.5

PLUSY

- klimat ☒
- cut-scenki ☒
- historia, która nie ☒
- jest o niczym

MINUSY

- prowadzenie gracza ☒
- za rączkę ☒
- za krótką ☒
- zbytnią wulgarność ☒
- słowna

## Still Life

Producent: **Microids**

Wydawca PL: **Cenega**

Tryb gry: **single player**

Wymagania:

- **Pentium III 1.2 GHz**
- **128 MB RAM**
- **karta graficzna 64MB**
- **1.2 GB HDD**

WWW: **Oficjalna strona**

Cena: **ok. 30zł**



# STUBBS™ THE ZOMBIE

IN  
*Rebel Without a Pulse*

Utopia to miasto doskonałe.  
Ludzie są szczęśliwi, nie mają  
żadnych zmartwień. Regularnie  
płacący podatki obywatele żyją w  
luksusie. Piękne, wysokie wieżowce  
sięgają samych chmur uświadamiając  
nam zaawansowany postęp technologiczny.

Każdy każdego zna, mówi dzień dobry, uśmiech nigdy nie znika z twarzy. Miasto idealne, można by rzec - raj na ziemi.

Pewnego pięknego, słonecznego dnia w małym parku gdzie zielona trawka rośnie spokojnie, budzi się jeden niemiły, ohydny pan. Dokładniej ujmując Zombie. Stubbs The Zombie to główny bohater gry o tym samym tytule. Był niegdyś komiwojażerem, który zamordowany po kilku latach przebudza się z nieodpartą chęcią wcinania ludzkich mózgów. Twórcy z Wideoland Games wpadli na świetny pomysł. Pomyśleliśmy, ile razy zabijaliśmy Zombie w grach typu Resident Evil, Alone in the Dark czy Silent Hill. Teraz natomiast to my jesteśmy tym przebrzydłym stworem, który za cel stawia sobie opanowanie miasta i zjedzenie kilku(set?) mózgów.

Trzeba przyznać, że tematyka gry jest oryginalna. Nigdy jeszcze nie mieliśmy do czynienia z tak dziwnym bohaterem. A jaki on jest? Hmm, na pewno Stubbs to nie jest zwykły Zombie. Mogłbym powiedzieć nawet, że to Zombie Chiquita :) Potrafi skakać, kierować pojazdami, oczywiście zjadać mózgi i wiele innych rzeczy. Ponadto ma naprawdę wyjątkowy charakter. Często bywa ironiczny i ciągle pali jednego i tego samego papierosa.

Nasze ofiary to z początku głównie bezbronni cywile. „Zombifikowanie” ich odbywa się bez większych kłopotów. Po prostu podchodzimy i zjadamy przerażonym mieszkańcom Utopii mózgi. Schody zaczynają się, kiedy do akcji wchodzi kolejno policja, wieśniacy, wojsko a na samym końcu

naukowcy. Co jakiś czas dane nam będzie pokonać jakiegoś bossa. Trudności wielkich z nimi jednak nie miałem. Nasz arsenał jest bardzo oryginalny. Nigdy jeszcze nie mieliśmy możliwości



walczenia wątrobo granatem, czy turlania niczym kręglem własną głową jako bombą. Niezłym sposobem na obezwładnianie wrogów jest wypuszczenie gazów. Oryginalne sposoby eksterminacji, prawda? Mało tego - za pomocą wyrzucanej ręki można przejąć kontrolę nad danym przeciwnikiem. Po krótkim czasie nasza marionetka umrze lub zostanie zabita, jednak jest to naprawdę fajna umiejętność, która ułatwi nam często wykonanie





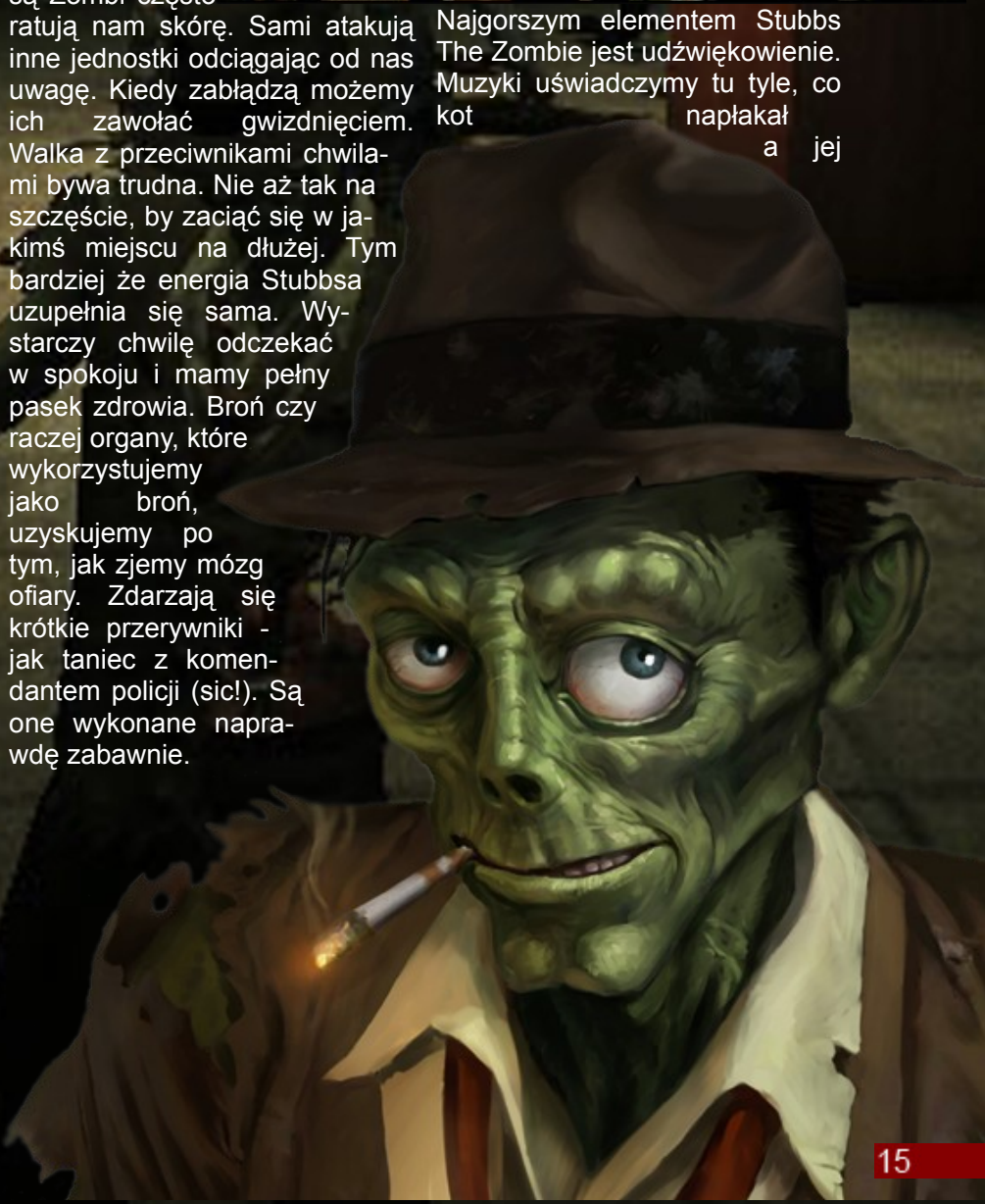
zadania. Zadania? Właśnie, jakiego zadania? Przez większość gry tak naprawdę głównym celem jest zombifikacja wszystkiego, co się rusza. Dopiero z czasem u naszego bohatera obudzi się stare uczucie do jednej pięknej, sławnej kobiety. No cóż, jak mówi przysłowie - stara miłość nie rdzewieje nawet w przypadku Zombie.

Graficznie produkt wygląda nieźle. Lokacje, które dane nam będzie odwiedzić to oczywiście miasto, wieś i wszelkiego typu laboratoria itp. Nie są one zbudowane z wielu elementów otoczenia, jednak sprawiają miłe wrażenie. Razi to, że nic nie można zniszczyć oprócz określonych drzwi. Jednocześnie sprawia to, że przygoda jest od początku do końca liniowa. Cała otoczka wygląda jakby była stylizowana na lata 50-te. Wszystko jest nowoczesne, ale te przybliżone fryzury i dziewczynki w ładnych spódniczkach sprawiają wrażenie starego filmu. Zwróciłbym uwagę na wykonanie modeli postaci, nie składają się z wielu elementów. Mimo to wyglądają bardzo interesująco. Szczególnie po metamorfozie w Zombi. Sam nasz bohater to osobnik, któremu połowa wnętrza wystaje na wierzchu. Wszelkie efekty jak wybuchy czy ogień nie porażają. Wyglądają po prostu przeciętnie. Ukazane lokacje wydały mi się trochę za ciemne. Sam obraz właśnie wygląda jakbyśmy oglądali film z lat 50-tych.

Na czym polega cała rozgrywka? Początkowo musimy zarazić grupkę mieszkańców, by zdobyć towarzyszy na polu bitwy. Nasi kompani, mimo że są Zombi często

ratują nam skórę. Sami atakują inne jednostki odciągając od nas uwagę. Kiedy zabłądzą możemy ich zawołać gwizdnięciem. Walka z przeciwnikami chwilami bywa trudna. Nie aż tak na szczęście, by zaciąć się w jakimś miejscu na dłużej. Tym bardziej że energia Stubbsa uzupełnia się sama. Wystarczy chwilę odczekać w spokoju i mamy pełny pasek zdrowia. Broń czy raczej organy, które wykorzystujemy jako broń, uzyskujemy po tym, jak zjemy mózg ofiary. Zdarzają się krótkie przerywniki - jak taniec z komendantem policji (sic!). Są one wykonane naprawdę zabawnie.

Najgorszym elementem Stubbs The Zombie jest udźwiękowienie. Muzyki uświadczymy tu tyle, co kot napłakał a jej



jakość pozostawia wiele do życzenia. GRAM.PL - polski dystrybutor gry postanowił dokonać całkowitej polonizacji. Pierwszy raz aż tak nie podoba mi się jej wykonanie. Owszem, główny bohater przez prawie całą zabawę nie wypowiada ani jednej kwestii, ale głosy podłożone pod przeciwników nie pasują do postaci. Są bez emocji, brzmią sztucznie. Wydaje mi się, że właśnie takie miały być ponieważ cały świat gry to jedna wielka groteska. Twórcy naśmiewają się z Ameryki, komercji, głupoty, co widać i słysząc. Chcąc nie chcąc spolszczenie dla mnie wypada słabo.

Stubbs The Zombie można spokojnie ukończyć w kilka godzin. Z początku oryginalna zabawa sprawia radość, jednak po jakiejś godzinie zaczynamy się nudzić. Brak tu większych urozmaiceń. Czasami zdarzy się nam pokierować samochodem czy czołgiem, jednak odczuwa się brak

jakiejs ikry. Jedyne, co mi się bardzo spodobało, to fakt, że cały czas zabijamy niewinnych ludzi nic sobie z tego nie robiąc. Nie czujemy jakichś wyrzutów sumienia. Fajnie wczuwamy się w postać Stubbsa i beztrząsco pożeramy mózgi. Twórcy gry mieli bardzo dobry pomysł. Wydaje mi się, że w trakcie jego realizacji pogubili się, czego efektem jest gra co najwyżej średnia. Zainteresuje ona jedynie fanów



OCENA

6.5

GRYWALNOŚĆ

7

GRAFIKA

7.5

MUZYKA

5



gatunku, ale to i tak w dawkowaniu maksimum godzinka dziennie.



### Stubbs the Zombie in rebel without a pulse

Producent: **Wideload Games**

Wydawca PL: **CD Projekt**

Gatunek: **Akcja**

Tryb gry: **Single / Multiplayer**

Premiera: **15 listopada 2005**

Premiera PL: **25 maja 2006**

Wymagania:

- Win 2000/XP
- Pentium III 1500 MHz
- karta graficzna 64MB
- 256MB RAM
- 3GB HDD

WWW: **Oficjalna strona**

Cena: **ok. 40zł**





# BEYOND GOOD & EVIL™

Powiem szczerze, że mało która gra potrafi mnie wzruszyć. Sprawić, że moje zainteresowanie ciągle rośnie i nie mogę się oderwać od monitora, a kiedy zabawa skończy się, mimo że trwała długo, to chcę jeszcze i jeszcze.



„Bajka niekoniecznie dla dzieci”

Na ogół wiele tytułów po prostu lubię. Fajnie się gra, muzyczka leci, grafika nieważna, jeżeli rozgrywka przednia. Jednak nadchodzi czas, kiedy właśnie widzę napis THE END. Włączam ją jeszcze kilka razy aby zobaczyć niektóre elementy, piszę recenzje i odinstalowywuję. To smutne, że wiele gier mimo, iż są naprawdę dobre, zapominam. Traktuje je jako chwilowe relaksatory. Miałem nie pisać, ale powiem szczerze, że do nielicznych tytułów jakie zrobiły na mnie bardzo duże wrażenie mogę z ręką na sercu zaliczyć Max Payne 2, Fallout Tactics, Diablo II czy Half Life 2. Mają one niesamowity klimat, przyciągają do monitora i mimo, że ukończyłem

je kilka wydała się miła. Po pewnym czasie jednak znienawidziłem ten kawałek. Dziwny konsolowy interfejs po odpaleniu gry zwrócił moją uwagę. Podobnie jak i interesująco wyglądająca bohaterka. Intro robione w stylu wiadomości mówi nam o wojnie, która dotknęła kolejną planetę. Chwilę później widzimy główną bohaterkę Jade, jak wraz z jednym ze swoich podopiecznych ćwiczy jogę. Piękne krajobrazy, leniwa muzyka w tle, relaks, normalnie nirwana. Beztroski spokój przerywa nagły atak obcych, którzy bez trudu porywają grupkę dzieci. Przyjemna gierka, ukończę ją, znowu napiszę recke i finito mojej przygody z nią związanej.

Instalacja przebiegała bez najmniejszych problemów. Muzyczka w tle z początku

Właśnie od tego momentu zaczyna się cała przygoda. Twórcy od razu rzucają nas w sam środek



dek akcji. Przeciwnicy - z początku wyglądający groźnie - dostają od nas niezły łomot, a przy okazji jesteśmy świadkami wspaniałych akrobacji Jade. Kim właściwie jest bohaterka? Jest fotoreporterką mieszkającą na pięknej i malowniczej planecie Hillys, nękanej przez kosmitów o dziwnej nazwie DomZ. Wraz z wujkiem Pey'em opiekuje się dziećmi, które utraciły rodziców w wyniku ataków. Ładu i porządku na planecie bronią oddziały wojskowe zwane Alpha Sections. Organizacją, która ma kluczową rolę jest I.R.I.S - uważa ona, że DomZ są powiązani w jakiś sposób z oddziałami Alpha. Z czasem będziemy świadkami coraz częstszych ataków obcych i innych dziwnych zjawisk na planecie. Będziemy musieli sobie odpowiadać na pytania, kto jest w porządku, komu można zaufać i do kogo można się zwrócić o pomoc. Nie pozostaje nam nic innego jak wziąć aparat, kij do walki, własny zapal i ruszyć do akcji.

„Walcz jedynie dostateczną bronią... Prawdą.”

W wykonywaniu zadań pomaga nam nasz wujek Pey'j, który ma ryj (sorki za określenie, ale na prawdę ma) świni. Tutaj się zatrzymam na dłużej. Postacie, które napotkamy podczas przygody są bardzo oryginalne. Mało tego - nigdy czegoś tak fajnego nie widziałem! Wiele daje świetny dubbing angielskich aktorów. Kto wcześniej

widział nosorożca rastamana? Chcesz zobaczyć to - zajedź w grze do garażu Mam-mago. Zróżnicowanie nie jest jednostek napotykanych w grze jest niesamowite. Podziwiam tych którzy je projektowali. Tym bardziej, że ich animacja jak i sposób bycia są świetne! Sam Pey'j jest znakomitym przykładem. Uwielbiałem tę postać, od kiedy zacząłem moją przygodę z Beyondem. Każdy z bohaterów ma świetne odzywki, które często aż kipią humorem w odpowiednich sytuacjach. Na całe szczęście Cenega Polska zrobiła tylko spolszczenie kinowe, gdyż w tym wypadku angielskich aktorów nawet Piotr Fronczewski z bandą by lepiej nie zastąpili. \* Beyond Good & Evil można zaliczyć do gier typu action - adventure. Po powierzchni planety poruszamy się poduszko-wcem, który umożliwia nam dotarcie w prawie każde upragnione miejsce. Z racji tego, że narażeni jesteśmy na częste ataki kosmitów, wyposażony jest on w coś w rodzaju karabinka laserowego. Później także będziemy mieli możliwość

latania statkiem kosmicznym Belluga. Spodobało mi się to, że mimo, iż fabularnie gra jest liniowa, nie musimy przestawiać się z jednego miejsca w drugie tak, jak zaplanowali twórcy. Jeżeli mamy ochotę pozwiedzać, czy brać udział w nielegalnych wyścigach, to nic nam nie stoi na przeszkodzie. Mogę stwierdzić, że podczas zabawy nikt nie powinien się nudzić - ze względu na jej zróżnicowanie. Aby wykonać powierzone misje będziemy musieli skakać, walczyć, rozmawiać, rozwiązywać łamigłówek i wiele więcej. Często trzeba będzie wykazać się nie lada zręcznością. Jest to naprawdę niesamowite, ponieważ będziemy niczym Rayman skakać po różnych platformach

\*Nie mam nic do Pana Piotra. A wręcz przeciwnie - uważam go za prawdziwego profesjonalistę jako aktora, jak i osobę podkładającą głos do gier. W tym wypadku jednak uważam, iż głosy angielskie są tak wyśmienite, że byłoby samobójstwem robić pełną polonizację.





„Carlson and Peters!”

Największym atutem Beyonda jest niewątpliwie klimat. Świat występujący w grze, żyje własnym życiem. Z każdym możemy porozmawiać, każda postać wygląda i zachowuje się inaczej. Widać to po jakimś czasie, kiedy

zaczniemy ujawniać kolejne fakty o Alpha Sections. Ludzie zaczną się buntować, popierać naszą działalność. Znaczny wpływ na ów klimat ma także znakomita grafika. Lokacje odwiedzane w grze są po prostu świetne, składają się z wielu elementów otoczenia. Większości z nich nie można zniszczyć, ale w tym wypadku po raz pierwszy mi to nie przeszkadzało. Zwiedzimy jaskinie, laboratoria, kanały i inne ciekawe miejsca. Na pierwszy rzut oka można łatwo zauważyć, że świat w Beyond Good & Evil jest niezwykle barwny i kolorowy. Potrafi urzec swoją urodą. Tak, jak wspomniałem wcześniej, postacie wykonane są świetnie. To samo mogę powiedzieć o przeciwnikach i pojazdach. Mimo że zdają się być kanciaste, to i tak

i zbierać przedmioty, a po chwili trzeba będzie się wczuć w rolę agentki I.R.I.S. i niczym Sam Fisher po cichutku przechodzić niezauważonym obok oddziałów Alpha Sections. W wielu momentach będą nam pomagać nasi przyjaciele, bez których niekiedy bylibyśmy bezradni. Łamigłówki, które występują w grze także nie są za łatwe. Przeciwnicy, z którymi dane nam będzie się spotkać to głównie DomZ i oddziały AS. O ile z tymi pierwszymi większych problemów nie ma, to należy uważać na tych drugich. Są oni bardzo niebezpieczni i jeżeli nas zauważą to zazwyczaj kończy się to porażką. Z racji tego, że Jade jest fotoreporterką, naszym głównym narzędziem pracy będzie aparat. Będziemy mogli go wykorzystać na kilka sposobów. Ponieważ ataki DomZ wyniszczyły wiele gatunków zwierząt, dostaniemy za zadanie fotografowanie tych najrzadszych. Wymaga to skupienia i niekiedy refleksu, ponieważ trudno dobrze uchwycić jakiegoś zwierzęcia. Przyznam, że zabawa w fotografa niczym z National Geographic, sprawia wiele radości. Czerpiemy

z niej także korzyści materialne. 10 dobrze zrobionych fotek i kilka kredytów ląduje na naszym koncie. Ważną walutą występującą na Hillys są perły. Zdobywamy je po wygranych walkach z potworami a także niekiedy za zrobione zdjęcia. Dzięki nim właśnie, możemy robić niezbędne zakupy u Mammago. Z czasem wyposażymy nasz statek w coraz to nowsze narzędzia, jak urządzenie do skoku czy lepsze działko. Podczas wykonywania zleceń od I.R.I.S. napotkamy drzwi, do których niezbędny będzie kod. Jeśli zbierzemy wystarczająco dużo dowodów na temat zbrodniczej działalności Alpha Sections, to po wysłaniu zdjęcia zamka dostaniemy maila z kodem.





godzin, i to jeżeli gramy po raz pierwszy. Bardzo mało. Szkoda niestety, że jest to jeden z tytułów, który mimo swojego wewnętrznego piękna nie zdobył zbyt wielu fanów. Widać ludzie wolą bezmyślnie strzelać, niż zagłębić się w oryginalny i piękny świat, a także docenić ciekawe pomysły. Po przeczytaniu tekstu odpowiedźcie sobie

czy warto zagrać, a także czy odłożę ten tytuł po prostu na półkę i o nim zapomnę.

wyglądają po prostu extra. Podobnie jest z oprawą dźwiękową. Muzyka w tle jest odpowiednio dobrana do zaistniałych sytuacji. Bywa spokojna i beztronna, jednak kiedy napięcie rośnie, zmienia się na szybką i dynamiczną. Aktorzy podkładający głosy spisali się na 6+. Zawodowa robota! Powoli kończąc muszę stwierdzić, że mało jest takich gier jak Beyond Good & Evil. Znajdziemy tutaj przepiękną grafikę, bardzo dobre udźwiękowienie, rozgrywkę, która jest tak niesamowicie zróżnicowana. Wszystkie elementy są dopięte na ostatni guzik.

Świat, który dane nam jest zobaczyć jest cudny, postacie sympatyczne, a sama zabawa przednia. Jedynym prawdziwym minusem jest czas, potrzebny na ukończenie tytułu. Zabawa starczy jedynie na maksimum 6-8



## Beyond Good & Evil

Producent: **Ubisoft**

Wydawca PL: **Cenega**

Tryb gry: **single player**

Wymagania:

- **Pentium III 1 GHz**
- **512MB RAM**
- **32MB akcelerator 3D**  
(GeForce 2 lub lepszy)

WWW: **Oficjalna strona**

Cena: **ok.15zł**





# PARADISE

Oglądam uważnie pudełko, z którego spogląda na mnie czarna pantera. Za chwilę wyciągam płytę dvd, wkładam do napędu, przechodzę żmudny proces instalacyjny i z zachwytem patrzę na animowane menu. Później dochodzi do tego doskonale zrealizowane intro, które utwierdza mnie w przekonaniu, że mam do czynienia z dzieckiem Benoita Sokala. Dzieckiem, które sporo namiesza na rynku gier komputerowych, bo i ojciec jest w formie.

## Historia ojca

Benoit Sokal to obecnie jeden z najbardziej znanych twórców gier przygodowych na rynku, a nawet w historii. Jego poprzednie dzieła to Amerzone i doskonale znana wszystkim amatorom przygodówek – Syberia. Powiem szczerze bez bicia, że Syberię zaliczyłem po półrocznym opóźnieniu. Jakoś nie mogłem się przekonać do gry, w której fabułę napędzała podróż poszukiwawcza jakiegoś staruszka. Po wspomnianym okresie jakoś się zmusiłem i sięgnąłem po twórcę Microids. Od tej pory jestem wielkim fanem pana Sokala. Przecież trzeba, że klimat to on budować umie. Opuszczone miasteczko na początku gry, przypominało mi gęśiej skórki, chociaż wiedziałem, że nic złego stać się nie może. Dlatego też od tak dawna czekałem na Paradise, wypatrując gorączkowo wszystkich nowych informacji. Wreszcie się doczekałem i co lepsze, nie zawiodłem!

## Dżungla. Dzika dżungla

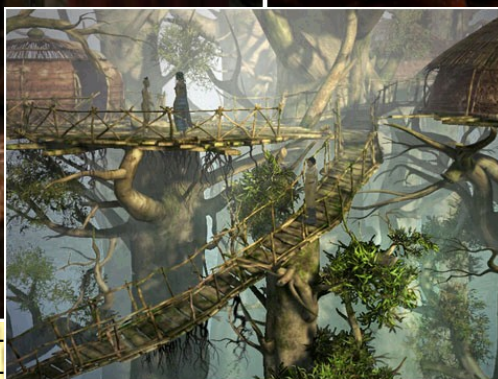
Paradise opowiada losy dziewczyny o imieniu Ann Smith (a przynajmniej tak się jej na początku wydaje), której samolot został zestrzelony gdzieś w sercu afrykańskiej dżungli. Ona sama wylądowała dzięki pomocy miejscowych w Haremie księcia i tam dochodziła do zdrowia. Są też jednak i złe wieści – nasza bohaterka straciła pamięć, przez co kompletnie nie wie gdzie jest i co ma robić. Jak łatwo się domyślić, musimy jej pomóc. Nie jest to jednak takie proste. Maurania, kraj, w którym znajduje się Ann, jest pogrążony w wojnie. Rebelianci chcą abdykacji króla Rodona – tyrana od lat rządzącego krajem - z pokładu swej pływającej fortecy o nazwie Czarna Krypta. Wspólnie z Ann Smith przyjdzie nam przemierzyć Mauranię, aby móc wydostać się z kraju i odzyskać pamięć. W tej wędrówce nie będziemy jednak sami, po pewnym czasie uda nam się pozyskać sprzymierzeńca – czarną jak noc panterę.

Wtedy też historia zacznie się gmatwać, a my poznamy wiele interesujących szczegółów z przeszłości Ann i z historii rodu królewskiego.

## Wioska! Widzę wioskę!

Historia opowiedziana w Para-





dise może wydawać się znajoma. Nie, nie chodzi mi o całość, ale o pewien schemat, który doskonale znamy. Czyż nie w Syberii mieliśmy motyw wędrówki? Z miejsca na miejsce, w poszukiwaniu Hansa? Otóż to! Właściwie Paradise to w pewnym sensie powtórka z rozrywki. Mamy silną kobiecą postać, która wbrew pozorom, poradzi sobie ze wszystkim, a także podróż. Motyw poszukiwań również pozostał – tym razem szukamy tożsamości i drogi do domu. Mamy nawet namiastkę Oskara, czyli wspomnianą panterę. Nie zrozumcie mnie źle. Nie narzekam wcale z powodu podobieństw. Cieszę się z tego powodu niezmiernie, w końcu dostajemy tutaj coś a la Syberia 3, tyle, że z inną historią. Jak pisałem we wstępie, Paradise ma pięknie zrealizowane intro. Jest ono krótkie, ale Benoit nigdy nie należał do grona wyznawców długich wstępów. Historię poznajemy

grając, a nie oglądając przydługawych filmików wstępnych. Cieszy jednak fakt jakości i sposobu ich realizacji. Dzięki upchaniu gry na dvd, zostaniemy uraczeni ich większą ilością. Właściwie, co chwilę czeka nas jakaś wstawka animowana. Sama gra natomiast długością nie poraża. Myślę, że standardowe 10 godzin wystarczy każdemu na przejście owej pozycji. Mnie udało się dokonać tego nieco szybciej, ale bardzo się sprężyłem.

#### *A ta dżungla taka piękna*

Grafika w grze potrafi zachwycić. Co prawda engine jest bliźniaczo podobny do tego z Syberii, ale czegoś chceć więcej? Jak w prawie każdej dzisiejszej przygodówce, tak i tutaj mamy płaskie, ręcznie malowane tła i szczegółowe postacie 3d. To właśnie wspomniane tła są arcydziełem. Doskonale zaprojektowane lokacje, przykuwają oko gracza na długi czas. Obszar, który przyjdzie nam zwiedzić również

zachwyca. Zwiedzimy Harem, miasteczko górskie, dżunglę, czy tytułową Czarną Kryptę. W każdym miejscu poznamy odmienny krajobraz, czy nawet architekturę. Wszędzie jednak znajdziemy charakterystyczną kreskę Sokala i jego pociąg do dziwnych konstrukcji, wynalazków, stworzeń, czy wręcz postaci, bo przyznać trzeba, że jego postaci są dziwne. Lekko przerysowane, jak to bywa we francuskim, czy belgijskim komiksie. Grube, chude, brzydkie, ładne – czasami na myśl przywodzą karykatury ludzi. Należy także wspomnieć o dźwiękach. Te jak we wszystkich grach Benoita, tak i tutaj są doskonałe. Muzyka jest nastrojowa i buduje klimat. Co prawda po pewnym czasie przyzwyczajamy się do melodii i wszystko wydaje nam się podobne, ale może to być tylko moje subiektywne odczucie.

#### *Klimatyczny Raj?*

Cały Paradise, tak jak poprzednio Syberia, opiera się na klimacie. Akcja, pomimo kilku





jest stano-  
wczo za  
mało, żeby  
to odczuć.  
Nie czułem  
już tych dre-

### *Dzika, czarna jak noc pantera*

Gra jednak zaskakuje w innych dziedzinach. W porównaniu do wspomnianej już wiele razy Syberii, tutaj uraczeni zostaniemy kilkoma momentami czysto zręcznościowymi. Bardzo spodobał mi się pomysł sterowania panterą, dzięki której poznajemy akcję z zupełnie innej strony. Gdyby komuś nie odpowiadało lekko dziwne sterowanie dzikim kotem, to jest możliwość pominięcia tej zabawy i grania dalej Ann. Oprócz tego codziennością będzie omijanie dziwacznych zwierząt, w celu dotarcia do jakiegoś miejsca, czy choćby polowanie. Elementy te są bardzo ciekawe i mi osobiście do gustu jak najbardziej przypadły. Urozmaiciły rozgrywkę i nie spowodowały zbytniego znużenia. Były również ciekawą odskocznią od zagadek. Skoro przy zagadkach jesteśmy, to nic nowego tutaj nie uświadczymy. Paradise kontynuuje wcześniejsze zamierzenia Benoita, o prostocie gier przygodowych i niezbyt wymagających łamigłówek. Gra jest prosta i nie powinna sprawić problemów. Podstawą jest rozmowa, najlepiej na wszystkie możliwe tematy i po prostu zwiedzanie. Czasem

znajdziemy jakiś przedmiot i będziemy musieli go gdzieś użyć, tutaj jednak zaczną się zgrzyty. Owe

szczy, jak podczas zwiedzania miasteczka Valadilane w pierwszej części Syberii, czy doskonałego klasztoru w drugiej odsłonie. Nie poprawia tego również fakt, że w połowie gry dowiadujemy się kim jest Ann Smith i po co tak naprawdę idziemy. Co prawda Benoit próbuje nas szokować i pokazać kilka obliczy całej powieści, ale mnie to aż tak nie przekonuje.



ciekawych zwrotów i zawirowań, pozostaje statyczna. Głównym motywem jest podróż i to ona jest najważniejsza. Co prawda, co chwilę gdzieś przystajemy, ale to naturalne. Tutaj mam kilka zastrzeżeń, ponieważ jest to największy minus całej historii. W Syberii nie czuło się znużenia ciągłymi postojami pociągu, czy poszukiwaniami możliwości jego nakręcenia. Było to naturalne, ponieważ wiedzieliśmy, że Hans tak zaplanował i koniec. Ciekawiło nas również, czy ów konstruktor w ogóle żyje. W Paradise tego nie uświadczymy. Tutaj podróż jest taka trochę sztuczna. Oczywiście, mamy motyw, ale wszystko, co napotkamy na drodze jest przewidywalne i trochę dziwne. Zdarzają się tu przypadki śmiertelne, jak morderstwo – wtedy jednak słyszymy tylko „ach”, głównej bohaterki i na tym koniec. Żadnego sensownego wytłumaczenia, żadnego dreszczu emocji. Po prostu ktoś zginął i tyle, a że ktoś mu w tym pomógł – no cóż. Usłyszymy, że jest wojna i nie można nikomu ufać, ale postaci





przedmioty są doskonale wtopione w tło i znalezienie ich jest trochę czasochłonne. Bez podpisów ciężko jest czasami coś znaleźć i użyć. Nie wiem czemu, ale potrafiło mnie to wyprowadzić z równowagi.

#### Mechanizmy w dżungli

Jak już wspominałem, technicznie gra jest dobra. Przyznać jednak należy, że White Birds Studio, to nie Microids i dopiero raczkuje w dziedzinie przygodówek. Dlatego też zdarzają się błędy, jak nie reagowanie postaci na kliknięcie myszką, czy też po-

mijanie dialogów. Najgorszym jednak błędem jest ta trudna dostępność przedmiotów i brak ich opisów. Niby mamy do dyspozycji lupę, ale często Ann nie chce skomentować posiadanego inwentarzu.

Nie są to jednak błędy ogromne i mam nadzieję, że patche wyeliminują te błędy, a kolejne produkty studia będą ich pozbawione. Polonizacja Cenegi jest poprawna, ale posiada kilka irytujących błędów. Podoba mi się dobór obsady aktorskiej i same dialogi. Za to mogę dać niewątpliwie plusa, jednak błędy są tak proste i dziecinne, że aż wołają o pomstę do nieba.

Wiele razy zdarzyło mi się, że jakiś przedmiot nazywał się „object”. W samym menu znalazłem też nieprzetłumaczoną opcję. Grę kupiłem w Empiku, jednak kilka dni przed zapowiadaną premierą – może to miało jakiś wpływ? Nie wiadomo, okaże się, gdy wyjdą łatki.

#### Podróżować, czy nie podróżować?

Nadszedł czas na podsumowanie. Nie jest to niestety takie proste.

Z jednej strony dostajemy mocny produkt, który musi się podobać. Jest to klasyczna przygodówka z dosyć dobrą fabułą, ciekawymi, choć niezbyt wymagającymi zagadkami, ładną grafiką i genialnymi tłami. Zachwylił mnie dynamiczny klimat i nastrój afrykańskiej dżungli, który jest niewątpliwie osobiwy. Benoit Sokal doskonale go ukazał. Z drugiej zaś strony cała podróż wydała mi się pretekstem do pokazania możliwości twórcy i jego talentu. Historia jest statyczna, ma co prawda zaskakujący finał, ale i tak wszystko jest możliwe do przewidzenia. Rażą również błędy, które są do przebolewania, ale jednak błędy, to błędy. Może mam za duże wymagania? Po twórcy genialnej Syberii, spodziewałem się kolejnej pogoni za niespełnionymi marzeniami, klimatycznej wędrówki za czymś mistycznym i nieosiągalnym. Z tego wszystkiego została się jeno tylko podróż.

#### OCENA

# 8.5

#### GRYWALNOŚĆ

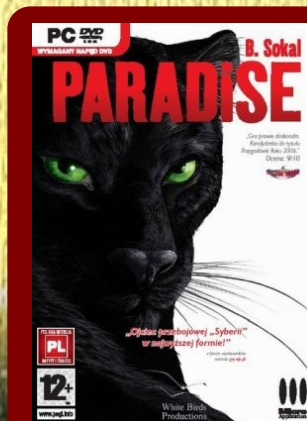
## 8

#### GRAFIKA

## 9

#### MUZYKA

## 9



#### Paradise

Producent: White Birds

Wydawca PL: Cenega

Tryb gry: single player

Wymagania:

- Win 98SE/ME/2000/XP
- Pentium 4/AMD 800 MHz
- 256 MB RAM
- 64 MB (GeForce 2/ Radeon 7000)
- 2 GB HDD

WWW: Oficjalna strona

Cena: ok. 80 zł



# ROB BLANC

## TRILOGY

Więc.... chciałbyś być bohaterem, tak? Takim z prawdziwego zdarzenia, z laserowym Kałachem na ramieniu i pomagierem, który ma za Ciebie odwalać brudną robotę, ta?

*A long time ago, in the galaxy, a far, far away...*

Więc... nie ma tak dobrze. Musisz najpierw przejść test.

Po raz kolejny witam w cyklicznym programie pseudo rozrywkowym, który niektórzy nazywają kloaką, inni zaś temporalną egzaltacją, rzec można katharsis. Jednym słowem – witam w kolejnej mej recenzji! :)

Wiem, że poprzedni paragraf zalatywał bufoniactwem, arogancją i degrengoladą, lecz chciałbym zauważyć, że jest on oczywiście utrzymany w tonie żartobliwym. Każdy, kto sądzi, że ta cała góra forsy i różowe ferrari,

które dostałem od Qbrexa i Drodzy namieszało mi we łbie, ten się myli :) Dobra, koniec żartów, bo nie o tym miało być. Mam nadzieję, że mi wybaczą. Bez przedłużania, przejdźmy do meritum sprawy.

Dzisiejszym obiektem moich tortur jest seria mini gierk freeware, autorstwa niejakiego Yahtzee. Na sam początek wypada powiedzieć, że jest to trylogia, stworzona w programiku AGS (Adventure Game Studio). Jako, że są to gierki freeware, postanowiłem poddać je wszystkie naraz „zbiórczej recenzji”, a na końcu podsumować cały cykl, bez przyznawania ocen poszczegól-

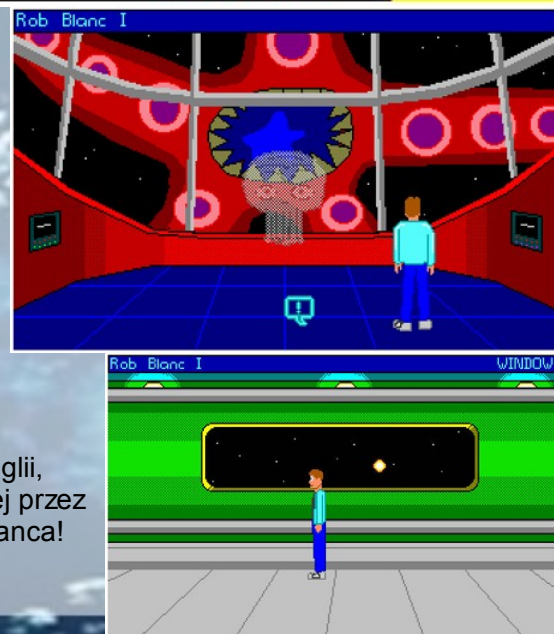
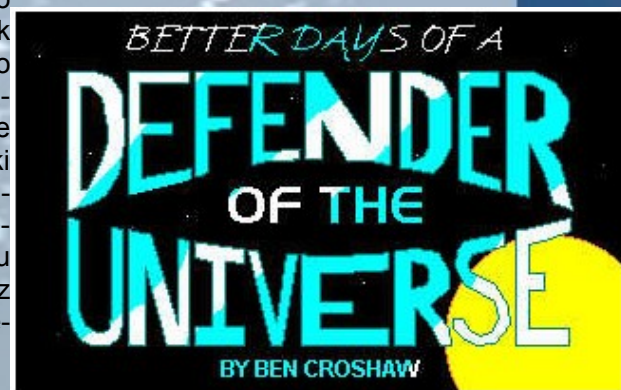
nym epizodom (choć wspomnę, która część według mnie jest najciekawsza, a która najmniej fajna).

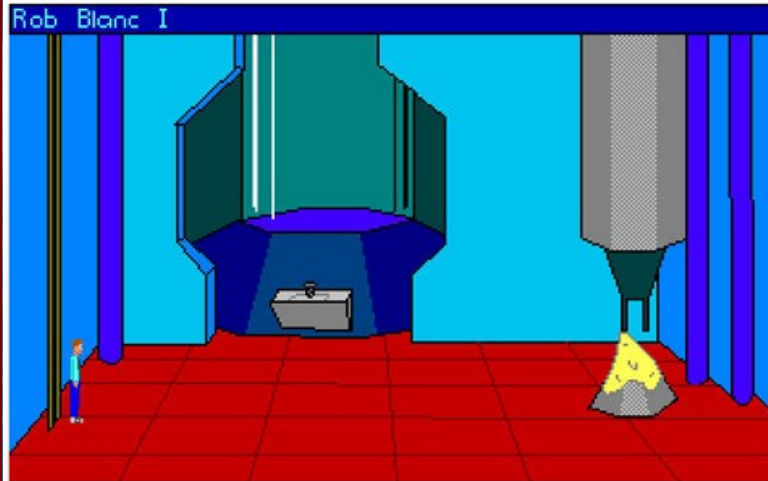
Dobra, zaczynamy. Na pierwszy ogień pójdzie Epizod I (co za niespodzianka!), który możecie sobie zassać ze strony: [Big Blue Cup](#) (zajmuje całe 532 kilo!).

(nastrojowa muzyka)

### EPIZOD I: BETTER DAYS OF A DEFENDER OF UNIVERSE

W galaktyce nastał czas wielkiego kryzysu. Wielkie morze zła pochłania całe dobro. Błady strach padł na wszystkich mieszkańców Wszechświata. Tajemnicze istoty, których zadaniem jest strzec ładu i porządku w całym kosmosie, postanowiły przystąpić do działania i odeprzeć wielkie morze chaosu. By jednak to uczynić, potrzebowały jednej istoty – istoty, która posiłdzie wielką moc i stanie się OBRONCĄ WSZECHŚWIATA. Wybór padł na młodego sprzedawcę sprzętu komputerowego z Anglii, państwa znajdującego się na oddalonej i prymitywnej planecie, zwanej przez jej mieszkańców Ziemią.... Losy Wszechświata zależą od Roberta Blanca!





Tak pokrótce wygląda fabuła pierwszej części tej porywającej i zapierającej dech w piersiach trylogii. Rob Blanc został wybrany na Obrońcę Wszechświata. Cool! Nie znaczy to jednak, że od razu dostanie te wszystkie zabawki, którymi może cieszyć się każdy super bohater, o nie! Najpierw musi przejść test, który ostatecznie potwierdzi, czy nadaje się na zbawcę wszystkich istot rozumnych.....

Fabuła raczej nie powala, trzeba to przyznać, choć też za bardzo nie razi. Podczas naszej eskapady zwiedzimy coś koło 15 lokacji i pogadamy z dwoma osobnikami! I tu pojawia się pierwszy minus pierwszej części – mianowicie długość. Gierkę można przejść w 10 – 15 minut, a bardziej doświadczeni gracze przejdą przez nią jak burza. A szkoda.

Wielkich zwrotów akcji też nie należy się spodziewać – cel jest wytyczony, droga prosta, trudność zagadek - niewielka. Co więc sprawia, że lubię pierwszą część Roba Blanca? Składają się na to

trzy czynniki – pierwszym jest humor. Nawiązuje on swym klimatem do takich produkcji jak np. Monkey Island – a w pewnym momencie mamy nawet nawiązanie do Lary Croft :). Szczególnie do gustu przypadł mi moment, w którym dwaj Wysocy prowadzą arcyważną dyskusję :)

Intro i outro, mimo, iż nie porażają swym przepychem, czy niesamowitymi rozwiązaniami fabularnymi, zapadają w pamięć właśnie ze względu na humor. Szkoda niestety, że Yahtzee nie pokusił się o jakieś gagi sytuacyjne – mogło by to nieco urozmaicić grę. Choć, z drugiej strony, raczej nie ma na to w grze miejsca – jest po prostu za krótka, więc nie będę z tego czynił wielkiego zarzutu :)

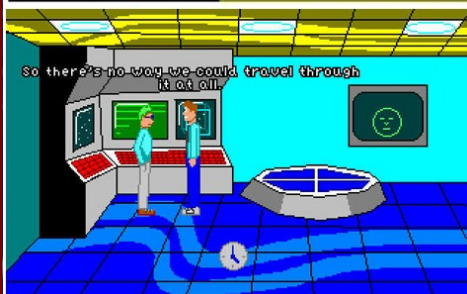
Drugim czynnikiem jest grywalność, która wynika z „old schoolowości” gry, oraz jej klimatu. Porównanie ze starymi produkcjami Sierry narzuca się samo. Aż łezka kręci się w oku, gdy pomyśli się o tych dniach spędzonych

przed Amisią :)

Trzeci czynnik to grafika. Tak, mimo, iż stworzona w zwyczajnym paincie, bardzo mi się podoba. Żadna lokacja, żadna postać, nie wygląda słabo, choć pewną amatorszczyzną trąci. Z drugiej jednak strony, taka „garażowość” wpływa dodatnio na klimat produkcji, i co ciekawe, animacje wcale nie wyglądają tak słabo – brak tu jakichkolwiek zgrzytów, przeskoków, czy przekłamań – postać Roberta porusza się płynnie.

Muzyka i dźwięk to niestety nic ciekawego. Co prawda mini utwory, skomponowane na potrzeby gry przez kolegę Yahtzee'ego, nie rażą, lecz niczym nadzwyczajnym nie są. Aczkolwiek, jak na amatorską produkcję, muzyczka jest bardzo miła. Nie przeszkadza w grze, a to jednak duży plus :)

Takim sposobem doszliśmy do końca pierwszej części. Pora na dwójeczkę, którą znajdziecie [tutaj](#) (zajmuje całe 675 kilo!).



(nastrojowa muzyka)

## EPIZOD II: PLANET OF THE PASTEURISED PESTILENCE

Po pomyślnym przejściu pierwszej próby, Rob Blanc został oddelegowany przez Wysokich do Akademii Dla Super Bohaterów, gdzie miał zostać nauczony bohaterskiego fachu. W końcu, po wielomiesięcznym treningu, nasz bohater zdał wszystkie egzaminy i został wysłany przez Wysokich na Ziemię, na przymusowe wakacje. Rob nie wie jeszcze, że tak naprawdę to ostatni jego egzamin....



Tym razem mamy do czynienia z bardziej rozbudowaną i ciekawszą, niż w pierwszej części fabułą. Podczas „wakacji” spotkamy nastolatka Paula, który już niedługo później zostanie pomocnikiem Roberta, odwiedzimy nieznane planety, rozwiążemy problem skażenia radioaktywnego, gnębiącego okoliczne mleczarnie, weźmiemy udział w ostatecznym teście, a nawet powstaniami z martwych!

Jak widać, tym razem scenariusz został dopracowany. Bardzo mi się podoba – parę rozwiązań fabularnych powala :) Humor znowu na najwyższym poziomie – lecz teraz, kiedy mamy do odwiedzenia 5 razy więcej miejsc, niż w jedyńce i możemy pogadać z większą ilością postaci, jest może nawet zabawniejszy, niż wcześniej. Dialogi między Pauliem i Robem są arcyśmieszne, a ostatnie zadanie i outro to majstersztyk :)

dwu godzinny! :) Jednym słowem – jest lepiej. Scenariusz tylko na tym korzysta – parę zwrotów akcji naprawdę zaskakuje, a radość z gry jest znacznie, znacznie większa. Wprowadzenie Paula do serii także okazało się strzałem w dziesiątkę – to moja ulubiona postać.

Muzyka nic się nie zmieniła, graficzka w gruncie rzeczy też, lecz większa liczba lokacji, postaci i przedmiotów działa oczywiście bardzo korzystnie. Nie będziemy już oglądać na okrągło tych samych, nudnych trochę korytarzy statku kosmicznego – teraz możemy pochodzić po pustyni, odwiedzić miasta obcych, czy na

Długość gry także jest chwilę wrócić na Ziemię.

nieporównywalnie większa, niż poprzedniczki. Nie jest to już 10 minutowy produkt, lecz jedno –

Jedyny minus jest taki...hm, jakby to ująć.... po prostu epizod drugi mniej mi przypadł do gustu, niż części I i III. Nie wiem, czym to jest spowodowane, lecz klimat dwójki w pewien sposób mnie rozczarował.... Nie zmienia to jednak faktu, że jest to fajna gierka, w trochę jednak innym klimacie niż pozostałe części.....

Oto i ostatni rozdział przygód Roberta Blanca i jego pomocnika, Paula! (Tak naprawdę, nawiązanie do Obrońcy Wszechświata i jego pomocnika są w innej produkcji Yathzee'ego, *Adventures In The Galaxy Of Fantabulous Wondement*, lecz nią zajmujemy się kiedy indziej). Trzecią część możecie ściągnąć [stąd](#). Tym razem zajmuje już całe 854 kilo :)



(nastrojowa muzyka)

### EPIZOD III: THE TEMPORAL TERRORISTS

Coś złowieszczonego dzieje się we Wszechświecie. Dziwne anomalie czasowe powodują panikę wśród mieszkańców galaktyki. Nagle ludzie, rzeczy, a nawet całe planety pojawiają się i znikają. Przyszłość miesza się z teraźniejszością, pojawiają się rezonanse z przyszłości. Okazuje się, że może to być sprawa złych Czasowych Terrorystów. Prezydent Wszechświata prosi o pomoc Roberta Blanca. Nie wie jednak, że Obrońca ma własne problemy.....





Powiem wprost – oto najciekawsza część trylogii. Wspaniała (choć za krótka) fabuła, ciekawe postacie, nagłe zwroty akcji – szkoda tylko, że w tak małej dawce. Od pierwszych minut gry, kiedy musimy stawić czoła straszliwym bestiom, które załęgły się na statku naszego bohatera, aż do ostatecznego starcia ze straszliwymi terrorystami, nie będziemy mogli oderwać się od

antagonistów.

Poziom zagadek, humor, długość, miodność – w tej części osiągają one apogeum! Gwarantuję Ci, że będziesz się wspaniale przy niej bawił – należy jej poświęcić trochę czasu. Poznajemy nową postać – komputer, który został zamontowany na statku Roba i Paula, swoją drogą całkiem ciekawego osobnika. Żal

tylko, że Wysocy tym razem się nie pojawiają – ich dialogi były zabójcze :)

Intro nie odbiega poziomem od „profesjonalnych” produkcji, które powstawały w latach 80, zaś outro po raz kolejny zachwyca. Zobaczcie tylko na listę płac :)

Nawet muzyka została zmieniona – mamy tu kilka nowych kawałków, które są lepsze od tych z 1 i 2. Grafika przeszła małe zmiany kosmetyczne. Na lepsze, dodam od razu. A lokacje to jedno z najlepszych dzieł Yahtze'e'ego, jakie udało mu się wykreślić w paincie :)

Reckę czas skończyć. Jak już rzekłem – podsumuję tu serię. Można napisać tylko jedno – jest zabójcza :) Nie ze względu na grafikę czy muzykę, ale na genialny humor. Całą serię oceniam bardzo wysoko i czasami, gdy zbiera mi się na wspominki i chcę powrócić do gier typu *Monkey Island* – włączam sobie Roba Blanca. Jeśli Ty też masz czasami takie „melomańskie” skłonności - zagraj w Trylogię. Nie zawiedziesz się.

PS. Najciekawsza wg. mnie jest część III, najslabsza (choć nie słaba) część I. Ale to tylko tak gwoi formalności.





# MIAMI VICE

**Miami Vice to tytuł popularnego w latach 80 serialu, u nas gościł on pod zmienionym tytułem – Policjanci z Miami. Notabene trochę zbyt późno, przez co rozgłosu raczej nie zdobył, a szkoda, bo w Ameryce święcił on triumfy. Chwalono szybką akcję, piękne kobiety, pastelowe kolory Miami, no i przede wszystkim doskonały duet policjantów – Sonniego i Rico.**

Formułę postanowiono odnowić. Skoro coś robi pieniądze, to czemu tego nie odgrzać? W Hollywood od pewnego czasu zaczęto stosować właśnie tę zasadę. Tak zwanego odgrzewanego kotleta. Na szczęście, czasami ludzie robią to z głową, i tak jest właśnie w tym przypadku. Twórcą nowych Policjantów z Miami jest producent i scenarzysta oryginalnego serialu Michael Mann. Reżyser na wskroś wielki, jeżeli chodzi o kino akcji. To on zrobił doskonałą Gorączkę z Michael-em Douglasem, czy Zakładnika z Tomem Cruisem. Do filmu zaangażowano wielkie nazwiska – Jamiego Foxxa (laureat Oscara za Raya), a także Collina Farrella.

Jak przedstawia się fabuła i początek filmu? Na początku mamy wielki szok. Nie ma żadnych napisów początkowych, nic takiego nie uświadczymy. Zamiast tego od razu głęboka woda i akcja. Trochę mnie to zaniepokoiło, ale po pewnym czasie się przyzwyczaiłem. Tempo filmu jest zawrotne. James „Sonny” Crockett (Collin Farrell) i Ricardo „Rico” Tubbs (Foxx) to policjanci ze słonecznego Miami. Zostają zaangażowani przez FBI do akcji, która ma na celu schwytanie handlarzy narkotyków. Zaczynają działać pod przykrywką, by w niedługim czasie przeniknąć

w szeregi bandytów i przekonać się, że narkotyki to tylko jeden z problemów. Tam też poznają prawą rękę tajemniczego Arcangela de Jezus Montoyi – Isabellę (Li Gong). Sonny i Isabella przeżywają romans.

Obraz kinowy różni się znacząco od pierwowzoru. Przede wszystkim akcję przeniesiono we współczesność. Miami nie jest już kolorowe, tylko szare i odrapane. Dodano kilka innych lokacji, jak choćby Kubę. Niezmienne

pozostały chyba tylko fantazyjne i doskonale skrojone garnitury – trzeba przyznać, że postaci w filmie doskonale się ubierają. Ponadto jeżdżą pięknymi, sportowymi wozami i używają najnowszych telefonów komórkowych. O arsenale broni wspominać nie muszę – zobaczymy większość możliwych kombinacji. Od zwykłych pistoletów, po karabiny maszynowe. Dlaczego reżyser postanowił zmienić formułę? Być może tego właśnie było trzeba. Współcześni Policjanci z Miami są atrakcyjni dla dzisiejszego odbiorcy. Mają wszystko, czego potrzeba współczesnym detektywom. Cały film to jedna wielka akcja. Wszystko pędzi i gna. Co chwilę mamy pościg, krótką wymianę zdań, kolejny pościg, akcję i strzelaninę. Choć tych ostatnich jest trochę mało. Mimo, że film trwa dwie godziny, to jednak główny wątek zawiązuje



się stosunkowo długo. Wpierw wszystko jest tłumaczone, wprowadzane, dopiero potem nabiera to tempa. Jest to również minus – w końcu niektóre sceny są urywane. Widzimy bohaterów w hotelu, zaraz potem w samolocie i znów w hotelu. Dialogi są krótkie i jakieś takie bez polotu; krótka wymiana zdań, coś o obowiązku, zrozumieniu, partnerstwie i kolejna szybka akcja. Ale za to widz nie ma prawa się nudzić – wszystko dzieje się szybko. Szkoda tylko, że rozmowy są tylko pretekstem do kolejnej akcji.

Jakie więc są plusy? Przede wszystkim dobra gra aktorska. Co prawda duet Farrell – Foxx, sprawdza się średnio. Widz może mieć wrażenie, że aktorzy słabo się na planie dogadywali. Nie jest to jednak ważne, bo każdy z nich prezentuje dobrą grę. Foxx sprawdza się znakomicie, Collin już trochę gorzej. Jego smutna mina, która towarzyszy nam przez większą część obrazu jest trochę oklepana. Don Johnson (Sonny z oryginalnych Policjantów z Miami) sprawował się w tej roli o wiele lepiej. Dziwi to trochę, gdyż Farrell złym aktorem nie jest. Doskonale się spr-

wdził w Daredevila, czy choćby Telefonie. Na prawdziwe uznanie zasługuje jednak Gong Li. Nie dość, że jest bardzo atrakcyjną kobietą, to jeszcze potrafi doskonale grać. Co prawda jej kunszt można docenić w innych filmach, choćby w 2046, ale i w Miami Vice się sprawdza. Na uwagę zasługuje również muzyka, szczególnie kawałek Linkin Park na wstępie - i zdjęcia. Widoki oceanu, podczas pływania motorówką, czy lotu samolotem są po prostu piękne. Na koniec warto chyba pochwalić sprytnie zawiązaną intrygę, sprawnie zrealizowany scenariusz i dobry montaż, z oryginalnym pomysłem nie pokazywania na początku napisów.

Niestety, dzieło nie ustrzegło się też paru błędów. Mnie do gustu nie przypadł motyw romansu na Kubie, a właściwie początek owej namiętności. Jest to strasznie sztuczne, pojawia się znikąd i trwa ze dwadzieścia minut. Zaraz potem znów zostajemy rzućeni w wir wydarzeń, co potrafi zdezorientować niejednego widza. Nie spodobały mi się również dosyć sztywne dialogi. Na pewno mogłyby być ciekawsze.

Na koniec wspomnę tylko, że fani filmów sensacyjnych z domieszką



humoru będą zawiedzeni. Miami Vice to nie Bad Boys, tutaj postawiono na akcję i powagę. Raz się tylko zaśmiałem podczas sceny miłosnej z udziałem Jamiego Foxxa.

Cieężko film jednoznacznie ocenić. Jest to kawał solidnego kina akcji, które ogląda się bardzo przyjemnie. Czas leci szybko, a widz się nie nudzi. Niewątpliwie wśród wszystkich wakacyjnych premier, ta jest w stanie osiągnąć spory sukces. Jest to typowa wysokobudżetowa produkcja, nastawiona na wysokie zyski. Czysta komercja. Od dawna jednak nie mieliśmy jej podanej w tak znakomitej formie, która mimo paru błędów, potrafi się obronić i zaciekać.





# SUPERMAN RETURNS

Po raz ostatni człowiek ze stali zagościł na srebrnym ekranie w 1987 roku. Dotychczas powstały cztery części filmów o najbardziej znanym superbohaterze z planety Krypton. Piąta choć była w drodze, nigdy tak naprawdę nie została wydana. Kontynuacji legendy podjął się nie kto inny, jak sam Bryan Singer.

Któż nie zna Clarka Supermana? Ten bodajże najsłynniejszy amerykański bohater, władający nadludzką siłą, zdolnością latania i noszący dziwny, przypominający pidżamę strój, jest jednym z pierwszych komiksowych bohaterów. Jego przygody doczekały się całkiem udanych ekranizacji filmowych z Christopherem Ree'em i mnóstwa seriali, w tym całkiem nowego pt.: Tajemnice Smallville. Trzeba jednak przyznać, że o ile powstawały seriale, czy też filmy animowane, nie wspominając o komiksach, to jakoś filmu kinowego każdy bał się tknąć. Może bano się fatum wiszącego na odtwórcy tej roli, wspomnianym już Christopherze? Nie wiadomo. Na kontynuację czekali całkiem spory kawał czasu, blisko dwadzieścia lat. W końcu jednak postanowiono odświeżyć legendę, a zajął się tym spec od komiksów Bryan Singer. Twórca miał na koncie całkiem udanych X-menów, a w szczególności rewelacyjną część drugą. Do trzeciej nie zabrał się właśnie ze względu na Supermana. Do tematu

podszedł bardzo poważnie. Przejrzał komiksy i wcześniejszy dorobek filmowy o herosie. Efektem jest całkiem sprawnie zrealizowany film.

Fabularnie film nie jest remakiem, tak jak zostało to zrobione choćby z Batmanem, gdyż reżyser postanowił kontynuować hi-

storię opowiedzianą w czterech poprzednich częściach. Superman wraca po ponad pięcioletniej nieobecności na Ziemię. Niegdyś wyruszył w poszukiwaniu swojej przeszłości, teraz je zakończył i wraca do domu. To, co ujrzy po powrocie nie jest obrazem idealnym. Bandyci pansonają się po ulicach Metropolis,

Lois Lane ma pięcioletniego synka i narzeczonego. Na domiar złego Lex Luthor został spadkobiercą ogromnego majątku i właśnie zaczyna wstępne przygotowania do podbicia świata.

Mówiąc szczerze historia opowiedziana w filmie jest standardowa. Mamy jasno sprecyzowane strony dobra i zła. Po jednej stronie stoi Superman, po drugiej zaś Lex. Nikt nie ma wątpliwości, kto jest tym dobrym. Wszystko to jest trochę naiwne. Z drugiej zaś strony fani człowieka ze stali będą





się bawić wyśmienicie. Film przypomina część pierwszą z 1978 roku i widać to już przy pierwszych napisach. Reżyser inspirował się poprzednimi częściami, próbował stworzyć godną kontynuację i udało mu się to. Napisy, muzyka, czy lokacje wyglądają jak te z poprzednich części. Ba! Nawet stroje, czy ubrania są podobne. Miejsca znane z jedyńki, jak forteca Supermana, jego statek, czy Daily Planet wyglądają identycznie. Cieszy również widok Marlona Brando, co prawda

młodego, ale za to doskonale grającego rolę ojca herosa. Na potrzeby filmu odświeżono niewykorzystane materiały z drugiej części filmu.

Już od samego początku widać ogromny budżet obrazu. Wynosił on bagatelka, ponad dwieście milionów dolarów, więc nie ma się czemu dziwić. Reżyser i specje od efektów specjalnych dołożyli wszelkich starań, żeby Superman wyglądał prawdziwie. W filmie ukazano wszystkie jego możliwości. Od doskonale zrealizowanego latania, poprzez wzrok - ten rentgen w oczach, czy atomowy podmuch. Nie uświadczymy już postaci wklejanej na tło, czy dziwnego lasera. W sumie w całym filmie zrobiono łącznie aż trzydzieści minut komputerowej animacji. Całkiem niezły wynik jeśli weźmiemy pod uwagę, że cały film trwa dwie i pół godziny.

Jeżeli zaś chodzi o aktorstwo, to i tutaj nie można mieć większych zastrzeżeń. W roli człowieka ze stali wystąpił nieznany dotąd aktor - Brandon Routh. Supermana gra on dobrze, pokazuje jego naiwność i dobroć. Jednak



o wiele lepszy jest w roli Clarka Kenta - widać tutaj jak na dłoni jego niezdarność i zakłopotanie. Cieszy jego fizyczne podobieństwo do Christophera. Obaj panowie są do siebie niezwykle podobni, co daje poczucie komfortu - wrażenie, że ogląda się kolejny odcinek z serii, a nie zupełnie nową produkcję. W roli Lois Lane





ści już ją powiększą.

Mimo tych wszystkich dobrych cech, film nie ustrzegł się paru błędów. Przede wszystkim jest to sprawnie zrealizowany komiks, i nic więcej. Jak już wspominałem, nie ma tu-taj koloru szarego. Są dobre i złe postaci, dobre i złe decyzje.

Postać Super-mana nie jest w ogóle rozdarta - wszystko, co robi jest dobre i nie ma żadnych znaków zapytania. Barwniejszą postać ujrzelismy w Tajemnicach Smallville, gdzie młody Clark potrafił nieźle zająć za skórę. Tutaj wszystko jest perfekcyjne. Trochę to denerwuje, ale jednocześnie czegoś można spodziewać się po człowieku ze stali? Jest to tego typu obraz, który ogląda się dobrze, ale po wyjściu z kina nie przeżywa zbyt i nie zastanawia nad sensem. Drażnić może także trochę długość - dwie i pół godziny to dość spory okres czasu, jak na ukazanie latania i ratowania ludzi. Narzekać

Reżyseria - **Bryan Singer**

Scenariusz - **Michael Dougherty, Dan Harris**

Zdjęcia - **Thomas Newton Sigel**

Muzyka - **John Otoman**

Obsada - **Brandon Routh, Kate Bosworth, Kevina**

**Spacey, James Marsden**

Produkcja - **2006**

jednak się nie powinno, bo jest to zrealizowane całkiem przyjemnie.

Podsumowując : Superman jest filmem dobrym, powracającym do korzeni gatunku. Oddaje hołd poprzednim częściom, jednocześnie wprowadzając ciekawą postać do dalszych części (dziecko Lois). Wiadomo, że w drodze jest już kontynuacja. Pozostaje mi tylko zaprosić was do kina.

wystąpiła Kate Bosworth. Powiem szczerze, że nie jestem ogromnym fanem jej urody. Zresztą poprzednia Lois też mi nie odpowiadała. W każdym razie Kate gra dobrze. Jej postać jest zagubiona i rozdarta pomiędzy Supermanem, a dotychczasowym partnerem, Jamesem Marsdenem. Najciekawszą jednak postacią nie jest ani Superman, ani Lois. Jest nią niewątpliwie Lex Luthor, zagrany wręcz fantastycznie przez Kevina Spacey'iego. Aktor jest niewątpliwie wielki, a w tej roli wypadł o wiele lepiej niż doskonały Gene Hackman. Przede wszystkim widać jego nienawiść do superbohatera. Lex Luthor jest na wskroś zły, jest wręcz psychopatą. W filmie nie brakuje także elementów humorystycznych. Radzę zwrócić szczególną uwagę na jego akcent, gdy wypowiada słowo „Kryptonit”. Równie barwną postacią jest synek Lois. Nie zdradzając fabuły - odegra on ważną rolę, szkoda tylko, że tak niemiłosiernie okrojona. Miejmy nadzieję, że w następnej czę-



Myslovitz

No dobrze, cofnijmy się nieco w czasie. Dokładnie o 11 lat, do roku 1995. Wtedy to, słuchając radia, usłyszałem singiel młodego, obiecującego, alternatywnego zespołu. Zachęcony dość ciekawym klimatem zasłyszanej piosenki, zaopatrzyłem się w czarną kasetę z dość depresyjną okładką i białym napisem „Myslovitz”.

#### MYSLOVITZ - Myslovitz

##### SKŁAD:

Jacek Kuderski – **bas, wokół**  
 Wojciech Kuderski – **perkusja**  
 Wojciech Powaga – **gitara**  
 Artur Rojek – **wokół, gitara**

##### GOŚCINNIE WYSTĄPILI:

Marek Jałowiecki – tekst do „Przedtem”  
 Marcin Porczek – tekst do „Good Day My Angel”  
 Andrzej Smolik – klawisze, akordeon  
 Andrzej Zachary - trąbka

Ciekawe było, że już zaledwie rok później dzięki dość punkowemu hitowi „Peggy Brown” zespół stał się szerzej znany, ale jeszcze bardziej zadziwiające było to, że w 1999 roku Myslovitz odniósł ogromny sukces. Teraz raczej już nie ma osoby w Polsce, która by o piątce Mysłowiczów nie słyszała. Na pewno jednak o wiele mniej osób zna ich alternatywno – psychodeliczny debiut. A szkoda.

Pod względem muzycznym – aranżacyjno – klimatycznym, pierwszy album Myslovitz (nagrany jeszcze w cztero – nie zaś pięcioosobowym składzie) bardzo przypomina recenzowany przeze mnie jakiś czas temu

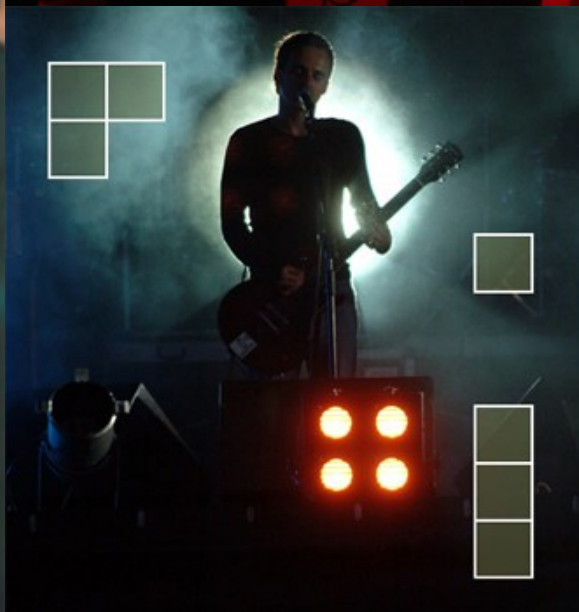
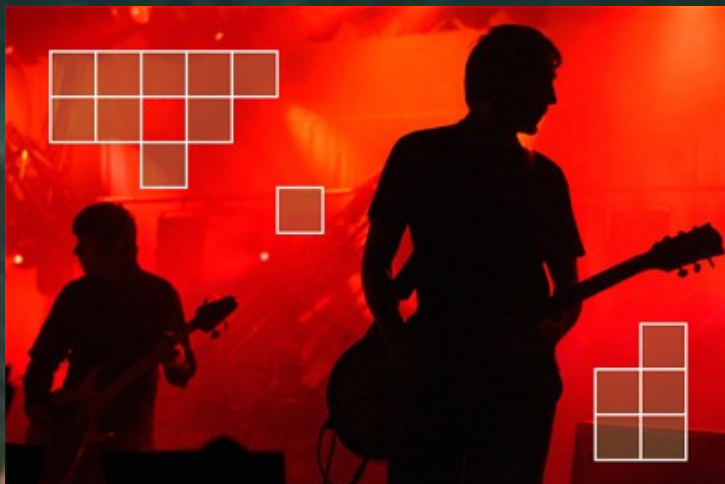
bardzo radosne, pop rockowe kawałki, z liniami wokalnymi przypominającymi The Beatles. Z drugiej jednak strony, te radosniejsze piosenki mieszają się tu z dość mocnym uderzeniem („Papierowe Skrzydła”), czy punkowym „Zgonem”. Idąc dalej, natrafiamy na kompozycje bardziej klimatyczne, podniosłe i smutne ballady, a gdy dojdziemy do końca płyty, usłyszymy chore, psy-

chodeliczne piosenki.

Rozumie się, więc samo przez się, że Myslovitz posiada niesamowity, trochę chory klimat, a grupa już od pierwszej płyty wyrobiła sobie własny styl. Produkcja przypomina zespół punkowy i jest jednym słowem garażowa – jęczące gitary nie zostały wygładzone, słychać ten młodzieńczy brud. W ogóle, elementem, który jest według mnie najciekawszy, jest to połączenie dość mocnych, brudnych gitar z łagodnym wokalem Artura Rojka.

Warstwa muzyczna atakuje całym spektrum doznań, jak jest, więc z tekstami? Gorzej. Na tej płycie Myslovitz nie przykładali chyba do nich zbyt wielkiej uwagi





z punkowym brzmieniem gitary, ładną melodyjką i choralnymi, lekkimi wokalami. Jest to melodia nośna i przebojowa, a całość przyozdobiono ładną, aczkolwiek krótką solówką gitary. Z lirycznych klimatów wprowadzają nas "Papierowe Skrzydła". O ile "Kobieta" mogła być uznana za rockową balladę, to tu mamy już bardziej agresywną sekcję rytmiczną i posępny klimat. Tekst opowiada o chęci wolności, o niemożności wyzwolenia się z kajdan społeczeństwa, co ostatecznie prowadzi do

mi i znowu tymi brudnymi gitarami, które jednak nie „wcinają” się wcale do radosnej atmosfery utworu.

"Zgon" to utwór punk rockowy, przypominający dokonania Siekiery. Mocny riff i rytm, ciekawy klimat i tekst to powody, dla których uważam tę piosenkę za jedną z lepszych na tym albumie. Na plus wypada też tekst, brzmienie gitary (!), oraz ciekawa, aczkolwiek bardzo krótka gitarowa solóweczka. Mój kumpel, Małpa, fan punku i zespołu "Kult", uważa ten utwór za jedno z największych dokonań Myslovitz. Rzeczywiście, "Zgon" jest bardzo energetyczny i na koncercie brzmi jeszcze lepiej.

i nie mają one w większości jakiegos głębszego przesłania. Jest to najczęściej tematyka „miłosna” („Krótka Piosenka O Miłości”), czy bardziej, rzekłbym, poetycka, gdzie zespół opisuje zjawiska przyrody („Deszcz”). Na tym tle wyróżniają się „Papierowe Skrzydła”... Ale o tym za chwilę. Lećmy po kolei.

samobójstwa. „Przez chwilę wolnym być” - liryk daje do myślenia i jest zapowiedzią bardziej poważnych rozważań zespołu w przyszłości. Warto zwrócić też uwagę na ciekawy bridge. Jest to niewątpliwie jeden z najlepszych utworów na płycie.

Po rockowych "Skrzydłach" nadchodzi kawałek tytułowy. "Myslovitz" to radosna, skoczna melodyjka, z krótką solówką perkusyjną, ciekawymi partiami wokalnymi

Dalsze utwory to kolejny powrót do mniej agresywnych klimatów. "Przedtem" - na wpół akustyczna ballada z surrealistycznym tekstem Marka Jałowieckiego (Obecnie Delons), mistrza panów z Myslovitz. "Przedtem" ma niepowtarzalny klimat i urzekający refren. Końcówka też jest niczego sobie, a solówka na akustyku wymiata:)

Płyta zaczyna się od uderzenia w talerze i mocnej gitary - tak oto do akcji wkracza "Kobieta". Tutaj mamy pierwszy raz do czynienia





Buch, buch, buch – znowu pojawia się perkusja. "Krótka Piosenka O Miłości" przypomina "Przedtem" i "Myslovitz" – radosna opowieść o młodszej miłości i ponownie pojawiający się chwytliwy, melodyjny refren. Tym razem brudne gitary schodzą na plan drugi, bo oto pierwszy raz na płycie pojawia się pan Smolik ze swym akordeonem. Trzeba przyznać, że harmonia nadała tej kompozycji ciekawy klimat.

Powoli płyta zmierza ku bardziej depresyjnym nastrojom... "Maj" z basowym riffem, powolnym tempem i bardzo poetyckim tekstem jest chyba najlepszą balladą na płycie. Ta melancholia, ten smutek... Trwa to tak około dwóch minut, aż w końcu dochodzimy do wybuchowego refrenu - „Jak ty, tak ja, zmieniony w pył/ Ukrywam się, uciekam gdzieś/ Tak w noc jak i w dzień”. Finał jest już niemalże epicki, a gościnnie wystąpił Andrzej Zacharego okazał się strzałem w dziesiątkę. Genialne solo na trąbce, gratulacje!

No i doszliśmy do psychodelicznej części. "Wyznanie" zaczyna się od dziwnych odgłosów, które następnie przeradzają się w strasznie jęczącą gitarę. Później wchodzi reszta zespołu i voila! Kompletnie narkotyczny klimat, wrzaskliwa gitara, mocna muzyka i wyszeptany na jej tle tekst tworzą naprawdę dziwny, chory klimat. Także jęcząca solówka gitarowa zasługuje na miano chorej... Ale oczywiście dla mnie, fana dziwnych klimatów, jest to wielki plus.

**PLAYLISTA** (standardowo – numer utworu, nazwa utworu, autor słów/autor muzyki, czas trwania)

1. **Kobieta** (Artur Rojek/Myslovitz) 3:40
2. **Papierowe Skrzydła** (Wojciech Powaga/Myslovitz) 2:28
3. **Myslovitz** (Wojciech Powaga/Myslovitz) 3:55
4. **Zgon** (Wojciech Powaga/Myslovitz) 2:31
5. **Przedtem** (Marek Jałowiecki/Myslovitz) 3:56
6. **Krótka Piosenka O Miłości** (Wojciech Powaga/Myslovitz) 3:33
7. **Maj** (Wojciech Powaga, Artur Rojek/Myslovitz) 6:25
8. **Wyznanie** (Wojtek Kuderski, Artur Rojek/Myslovitz) 6:04
9. **Deszcz** (Jacek Kuderski, Artur Rojek/Myslovitz) 6:33
10. **Good Day My Angel** (Marcin Porczek/Myslovitz) 6:56
11. **Moving Revolution** (Myslovitz/Myslovitz) 7:48

Krótki powrót do krainy melancholii. "Deszcz" zaczyna się od... odgłosów deszczu:) Później następuje naprawdę fajna partia gitary akustycznej i wspaniały refren - klimacik niczego sobie, tak samo jak sam tekst. Jest to jeden z najlepszych kawałków na płycie i chyba jedna z lepszych ballad Myslovitz z ich wczesnego okresu działalności.

"Good Day My Angel" to już transowy klasyk, coś, czego publika domaga się na każdym koncercie grupy z Mysłowic. Wspaniały, choć prosty, basowy riff, ten ciężki klimat, nerwowe klawisze i wykrzyczany refren - „I can hear you knocking at my gates!” - ciarki normalnie po plecach przechodzą. Finał, z dwoma miażdżącymi gitarami i tymi szybkimi klawiszami to po prostu mistrzostwo. I te szepty w tle...

"Good Day My Angel" to kawałek niemalże ponadczasowy i jest jedną z najlepszych piosenek Myslovitz. Na plus wypada też wspaniały tekst... „Do you bring today happiness?/Or the rain my run our words to lies/In my eyes you can see fear of your future/ In my soul, theres no shalter under your wings shadow (...) Spread your wings, so I can feel piece of heaven/Spread your wings, so I can feel no pain when I die”.

Ostatnia kompozycja świetnie zamyka płytę. Klimatem przy-

pomina "Good Day My Angel", ale jest spokojniejsza, czasami tylko grupie „wymknie” się jęk gitary elektrycznej. Wspaniały, chory, niesamowity nastrój, zawierający taki „nerw”. Na koniec wybuch kakofonii, totalna, jazgotliwa „nawalanka”, z użyciem wszystkich instrumentów, jakoby w celu rozładowaniem napięcia, które przez cały trwania płyty gromadziło się gdzieś pod skórą. Niesamowitym uderzeniem na koniec płyty. I ten gong...

Mimo, iż płyta się kończy, to jednak to napięcie, ten niepokój nie zostaje do końca rozładowany. Dlatego właśnie ten album uważam, obok „Z Rozmyślań Przy Śniadaniu” i „Skalarów, Mieczyków i Neonków” za najlepszy w dorobku Myslovitz. Z tego CD nie powinno się słuchać pojedynczych kawałków. Ażeby odczuć niesamowity klimat, trzeba posłuchać całej płyty.

Szkoda tylko, że szersza publiczność nie wgłębiła się w dokonania Myslovitz. Naprawdę warto, szczerze polecam!

OCENA

9

