



Sekrety Irlandzkiej Animacji

Nie wiem, czy to wciąż rozważania, czy już marzenia, ale uważam, że na naszych oczach powoli dokonuje się renesans animacji. Seriale stają się coraz ambitniejsze, nawet w treściach dla dzieci dba się o sensowną tematykę i spójność estetyczną, wszystko to idzie w nadspodziewanie dobrym kierunku. A jednym z najpiękniejszych znaków nowej jakości są dla mnie dwie animowane perły – „The Secret of Kells” i „Song of the Sea” Tomma Moore’a.

» Alberich

Oficjalnie ten artykuł jest podwójną recenzją tych dwóch znakomitych filmów rysunkowych. W praktyce jednak w swoim bezkresnym zauroczeniu daleki jestem od bezstronności, dlatego równie dobrze możecie potraktować ten tekst jako poemat pochwalny dla kunsztu Moore’a i jego ekipy oraz krótkie wprowadzenie do jego nielicznej jeszcze twórczości.

Przede wszystkim kilka słów o człowieku, którego wymieniłem już kilka razy, o twórczości którego tu mowa. Tomm Moore jest młodym, niespełna czterdziestoletnim, irlandzkim twórcą, rysownikiem i animatorem. Od młodości kształcił się w sztukach plastycznych i rysowaniu, w szczególności pragnąc rozwoju w stronę filmów. Szybko, bo już w dziewięćdziesiątym ósmym, ledwie po dwudziestce, został jednym ze współtwórców studia Cartoon Saloon. Na swój pełnoprawny

start jako reżyser musiał jednak jeszcze poczekać około dziesięć lat. Na razie ma na swoim koncie współudział w kilku projektach, dwa wspomniane filmy na ukończeniu oraz dwa komiksy promujące kulturę i historię Irlandii. Jest młody i jeszcze wiele przed nim, a nawet teraz co bardziej śmiali pochlebcy nazywają go „europejskim Miyazakim”, a to porównanie z legendą branży. Czy słuszne? Niech zatem przemówią filmy!

„The Secret of Kells”, pierwszy pełnometrażowy film Moore’a, okazał się jego wielkim sukcesem i przepustką do dalszej pracy. Absolutnie zasłużenie, gdyż według mnie jest on znakomity fabularnie, z przyjemną historią i wiarygodnymi bohaterami. Nie to jednak okazuje się największą zaletą filmu. „... Kells” broni się przede wszystkim olśniewającą stroną audiowizualną. W obrazie dominuje bardzo wyrazista stylizacja na księgi średniowieczne i stare tryptyki, mamy mnóstwo kompozycji na planie koła, zabawy z perspektywą i dzielenia obrazu na segmenty. W połączeniu z wyrazistą kolorystyką i pozornie prostą, lecz bardzo dbającą o tło kreską, efekt jest olśniewający – dosłownie każdy kadr może stać się wizytówką dzieła. Wszystko to dopełniane jest przez piękną, folkową muzykę z dużą ilością wyraźnych smyczków i bębnów. Jak dla mnie ta strona filmu jest niebotyczna, wystarczająca, by go obronić.

A przecież, jak wspomniałem, fabularnie „... Kells” też zdaje egzamin. Historia opowiada o Bren-

danie, młodym mnichu z irlandzkiego klasztoru, który zaczyna naukę iluminacji – sztuki bogatego ilustrowania ksiąg. Czasy jednak do najwspanialszych nie należą, a nękanie nieustannymi atakami Normanów społeczności dużo bardziej skupiają się na przetrwaniu niż tworzeniu. Sytuacja zagognia się, gdy do tytułowego Kells przybywa brat Aidan, wielki iluminator, który w dodatku zgadza się zostać nauczycielem Brendana. Czy jednak idealizm ma szansę w starciu z realiami i pragmatyczną wizją opata Cellacha? A w tle celtycka magia i stare legendy...

Wiele bym dał, by ktoś u nas w kraju potrafił tak pięknie przekuć nasz narodowy dorobek kulturowy na coś tak pięknego i przyjemnego w odbiorze. Wizja Irlandii Moore'a jest piękna i ujmująca, dosłownie wylewa się z filmu. Uważam, że dokładnie tak powinna działać sensowna promocja, wartościowo, uniwersalnie i w sposób możliwy do przetrwania. By jednak do tej beki miodu dodać kropelkę dziegciu, „... Kells” ma wady. Teoretycznie to animacja też dla dzieci, ale według mnie momentami jest dla nich zbyt mroczna i smutna. Nie ma tu nic, co miałyby poranić najmłodszych, jednak to nie film dla nich. No i... pierwsze dziesięć minut filmu bardzo się nie udało, zupełnie jakby twórcy sami nie wierzyli, że mogą stworzyć coś pięknego. To jednak drobne mankamenty w stosunku do całości. „The Secret of Kells” to znakomity film, który mogę polecić każdemu, nie tylko koneserowi animacji.

Wielkim sprawdzianem dla każdego twórcy, nie tylko filmowego, jest tworzenie drugiego dzieła. Czy nie będzie ono zerować na jakości i renomie poprzedniego? Czy autorom uda się wyjść ze schematu? Animacja „Song of the Sea” miała przynieść odpowiedź, czy Tómm Moore nie spoczął na laurach. Szczęśliwie – nie tylko nie spoczął, ale wiele się nauczył. Chociaż widzę sporą progresję w możliwościach twórców, do dzisiaj nie umiem powiedzieć, który z dwóch recenzowanych tu filmów lubię bardziej. Jedno jest jednak dla mnie pewne – „Song...” nie jest wariantem tej samej co wcześniej opowieści, tylko zupełnie nowym, samodzielnie broniącym się tworem.

Akcja „Song of the Sea” również ma miejsce w Irlandii, tym razem jednak przenosimy się do bardziej współczesnych czasów. Mały chłopiec Ben mieszka razem z siostrą i ojcem w latarni

morskiej. Ich rodzina po zniknięciu matki Bena nie ma się najlepiej, w dodatku najmłodsza Saoirse'a (zawsze łamię sobie na tym język) wciąż nie potrafi mówić. Stare legendy, przeszłość i morze nie dają jednak o sobie zapomnieć, dziewczynka odkrywa w starym kufrze płaszcz, który pozwala jej przemieniać się w fokę. Czy uda im się zmierzyć nie tylko z własnym przeznaczeniem, ale też swoimi lękami i traumami z przeszłości? A w tle irlandzkie legendy i zmierzła babcia próbująca zabrać wnuki, by ułożyć im życie w mieście.

Według mnie ten film jest znacznie przyjaźniejszy dzieciom niż poprzedni, choć wciąż pozostaje bardzo dojrzały. Wyśmienicie gra na emocjach, potrafi też stworzyć może nie skomplikowane, ale za to bardzo wiarygodne postacie. Ujęło mnie to, że „Song...” nie ma praktycznie ani jednej typowo negatywnej postaci, a prawdziwym przeciwnikiem bohaterów nie są wielcy złoczyńcy, ale ich własne obawy i zamknięcie w sobie. Prorodzinne i zachęcające do zmierzania się ze swoimi problemami przesłanie wciąż pozostaje znakomite, w dodatku podane jest bez nachalności i infantylizmu, z zachowaniem odpowiedniego dramatyzmu.

Styl wizualny wciąż pozostaje podobny do „... Kells”, widać jednak większe dopracowanie i doświadczenie. Kadry zapierają dech w piersiach, aż ciężko uwierzyć, że takie możliwości można uzyskać animacją dwuwymiarową. Kolory, kompozycja, kuliste i łagodne kształty sprawiają, że film staje się jeszcze bardziej baśniowy, bogate pejzaże zapierają dech w piersiach. Estetykę tego filmu, zarówno obrazową, jak i muzyczną, bez cienia przesady nazywam arcydziełem.

Nie mamy do czynienia z powtórką wad, w tym filmie nie ma zbędnych scen lub sekwencji, poziom jest znacznie bardziej wyważony, wreszcie doczekaliśmy się pełnej długości. Przy ciągłym, taktownym i jednocześnie solidnym promowaniu kultury Irlandii, Moore stworzył produkt eksportowy na miarę Oskara, którego niestety nie dostał.

Oba filmy są doskonałe, oba to klejnoty swojej branży, oba zdecydowanie polecam. Jeśli macie wolny wieczór, a chcecie obejrzeć coś z najwyższej półki, sięgnijcie po filmy Tomma Moore'a. Nie będziecie zawiedzeni.



Mój Mały Program Kosmiczny

Kerbal Space Program to gra o eksploracji kosmosu, fizyce, projektowaniu statków kosmicznych, a także o eksplozjach. Licznych eksplozjach. Tak naprawdę, nie jest to gra, lecz swego rodzaju zabawka, gdyż nie ma w niej odgórnie narzuconych celów ani warunków zwycięstwa.

» *Falconek*

Wyobraź sobie, drogi czytelniku, planetę podobną do Ziemi, ale sześciokrotnie od niej mniejszą, okrążaną przez dwa księżyce, które w porównaniu z obiektami z naszego układu słonecznego byłyby czymś w rodzaju kosmicznych ziemniaków. Ta planeta nazywa się Kerbin i jest domem dla rasy niepoprawnie optymistycznych, małych, zielonych ludzików z obsesją na punkcie eksploracji kosmosu.

Niezbyt poważny motyw i szata graficzna gry łątwo mogą zmylić przy pierwszym kontakcie z nią, gdyż w rzeczywistości KSP jest fizyczną symulacją miniaturowego układu planetarnego, w której gracz daleko nie zajdzie, jeśli nie zapozna się z przynajmniej podstawowymi zasadami rządzącymi lotami orbitalnymi. Może to brzmieć zniechęcająco, ale właśnie ta cecha jest jedną z rzeczy, które wyróżniają KSP.

Do dzisiaj pamiętam moje pierwsze udane lądowanie na Münie – jednym z księżyców Kerbina. Było ono poprzedzone długim ciągiem prób, błędów i poprawek. Kolejne rakiety albo były nie dość

efektywne, aby osiągnąć orbitę, albo rozpadały się na stanowisku startowym, albo, co było najbardziej rozczerwujające, lądownik rozbijał się o powierzchnię księżycy z powodu niedostatecznej ilości paliwa lub nieoptymalnej trajektorii lotu. Wszystkie te porażki zbliżały jednak do właściwego rozwiązania i w końcu mały zielony ludzik mógł wyjść na powierzchnię Mūna i wbić w nią flagę. Wspominam tę historię, ponieważ chcę oddać to, jak wyjątkowo smakują osiągnięcia w KSP w porównaniu z typową grą ekonomiczną, strategiczną czy RPG. Satysfakcja nie przychodzi tutaj z opanowania jakiegoś abstrakcyjnego systemu, ale ze zrozumienia i zastosowania zasad, które są uniwersalne i działają tak samo dla statku kosmicznego w grze, jak i dla Apollo 11 (jedną z prawd, które gracz szybko odkrywa jest to, że matematyka działa, równanie raketowe też działa i do przeliczania osiągnięć naszych raket można użyć choćby exelowego arkusza). Nie ma co ukrywać, że największej radości z tej gry będą mieli pasjonaci eksploracji kosmosu mający przy tym duszę inżyniera.

Wszystko zaczęło się w 2011 roku, kiedy niewielkie studio SQUAD wydało pierwszą grywalną betę kosmicznego symulatora. Tamta dawna wersja nie pozwalała na wiele, poza wystrzeleniem rakiety i wejściem na orbitę. Od tego czasu gra została mocno rozbudowana w każdym aspekcie, zdobyła, chyba ku zaskoczeniu samych twórców, ogromną popularność i kilka branżowych nagród, a nawet została dostrzeżona przez samą NASA. To ostatnie zaowocowało stworzeniem przez SQUAD przy



współpracy z NASA dodatku do gry mającego promować planowaną przez amerykańską agencję kosmiczną misję przechwycenia asteroidy.

Od strony rozgrywki, Kerbal Space Program polega na budowaniu rakiet i samolotów z dostępnych części, po czym oblatywaniu ich. Do dyspozycji gracz ma prawie trzysta różnych „klocków”, takich jak silniki o różnych parametrach, zbiorniki paliwa, kapsuły dla załogi, aparatura naukowa, moduły zdalnego sterowania i inne. Zapewniają one dużą elastyczność i pozwalają na tworzenie bardzo zróżnicowanych konstrukcji, począwszy od klasycznych rakiet przez rakietyplany i wahadłowce aż do replik pojazdów z filmów s-f czy świata rzeczywistego. Możliwości są ograniczone tylko wyobraźnią gracza, a nawet jeśli wśród standardowych części czegoś zabraknie, to na pewno da się to znaleźć w którymś z modów.

Po skończeniu budowy, pojazd oczywiście należy oblatywać. Zakładając, że wszystko pójdzie dobrze (a rzadko kiedy wszystko idzie dobrze), typowy lot kosmiczny składa się z wyniesienia na orbitę Kerbina ładunku użytecznego, którym może być satelita, bezzałogowa sonda lub statek załogowy, osiągnięcia orbity transferowej, wejścia na orbitę docelowego ciała niebieskiego, ewentualnego lądowania i później tego samego, tylko w przeciwną stronę, bo jednak wypadałoby dostarczyć dzielnych kerbonautów z powrotem na ich macierzystą planetę. Poszczególne ciała niebieskie krążące wokół Kerbola (tak nazywa się centralna gwiazda układu) oferują zróżnicowane wyzwania. Jest więc planeta będąca odpowiednikiem Marsa (atmosfera zbyt rzadka, aby spowolnić lądownik, ale na tyle gęsta, że należy zadbać o osłonę termiczną) czy Venus (niezwykle gęsta atmosfera utrudniają-

ca start). Jest też gazowy gigant z własnym systemem księżyców, odległa planeta o dużym nachyleniu i mimośrodzie orbity, przypominająca Plutona, oraz niewielka planetoida. Oprócz tego gracz może przechwycić asteroidę w sposób wzorowany na planowanej misji NASA o podobnym celu. Mechanika gry obejmuje również takie elementy jak kołowe pojazdy naziemne, samoloty (symulacja ae-

rodynamiki stoi na wysokim poziomie, a niektóre planety są wręcz stworzone, aby eksplorować je przy pomocy pojazdów latających) czy wykorzystanie dostępnych na miejscu surowców do produkcji paliwa na drogę powrotną. Wyzwań wystarczy więc na setki godzin.

Gra posiada trzy tryby rozgrywki: kariera, kariera naukowa i sandbox. Pierwszy z nich oferuje możliwość zarządzania własnym programem kosmicznym. Jest więc drzewko technologii, którego kolejne węzły można odblokowywać z wykorzystaniem punktów nauki zdobywanych za przeprowadzane eksperymenty, są zadania, które zlecają gracze różne firmy i agencje kosmiczne, i reputacja, której poziom zależy od liczby wykonanych z sukcesem misji. Budowanie statków kosmicznych kosztuje kredyty, należy więc dbać o to, żeby budować tanio i efektywnie, tak aby nagrody za wykonane misje były większe niż koszt przeprowadzania tych misji (w ten sposób budowanie statków kosmicznych wielokrotnego użytku, mimo że trudniejsze, staje się kuszące). Kariera naukowa różni się od standardowej tym, że nie ograniczają nas fundusze i reputacja, ale pozostaje drzewko technologii do odblokowania. Tryb sandbox nie pozostawia żadnych ograniczeń.

Opisując Kerbal Space Program, nie można nie wspomnieć o społeczności i modach. Niewiele gier, zwłaszcza tak niszowych, ma równie zaangażowaną i produktywną społeczność. Oprócz typowych modów, takich jak nowe elementy do budowy statków kosmicznych czy ulepszenia graficzne, są też narzędzia obliczeniowe, takie jak Kerbal Engineer, który na bieżąco wyświetla wszystkie możliwe dane dotyczące naszego pojazdu i jego

orbity – co dość znacząco zmienia charakter gry, gdyż gra zmienia się z czegoś, gdzie postęp odbywa się metodą prób i błędów w wyzwanie czysto matematyczno-inżynierskie (oczywiście można powiedzieć, że Kerbal Engineer po prostu zastępuje otwarty w drugim oknie arkusz kalkulacyjny, ale tak naprawdę jest to jeden z najbardziej ułatwiających życie dodatków do tej gry).

Nie można też nie wspomnieć o kontrowersyjnym dodatku MechJeb, który jest bardzo rozbudowanym autopilotem. Puryści uważają, że każdy powinien sam pilotować swoje rakiety, zwolennicy MechJeba twierdzą zaś, że interesuje ich jedynie to, czy ich projekt się sprawdzi, a nie wykonywanie po raz tysięczny tych samych manewrów. Osobiście z MechJeba nie korzystam, ale jest to jeden z najpopularniejszych dodatków do KSP.

Ciekawostką obrazującą kreatywność społeczności jest kOS, czyli Kerbal Operating System. Ten mod udostępnia własny język skryptowy, dzięki któremu możemy przed startem zaprogramować naszą raketę i później patrzeć, jak wykonuje ona zadany program.

Kolejnymi modami, bez których nie potrafię się obejść, są Precise Node i Kerbal Alarm Clock. Ten pierwszy obchodzi pewne niedostatki standardowego interfejsu gry i umożliwia bardziej dokładne planowanie manewrów (można z klawiatury wpisywać wartości zmiany prędkości w trzech płaszczyznach i czas rozpoczęcia manewru, co często jest wygodniejsze niż standardowo dostępne przeciąganie myszką), natomiast drugi z nich przypomina o ważnych wydarzeniach, takich jak np. zaplanowany manewr, co jest nieocenione, kiedy nasz program kosmiczny ma kilka misji w trakcie i łatwo jest zapomnieć przełączyć się na właściwy statek kosmiczny.

Polecić mogę też SCANSat. Mod ten dodaje do gry zestaw czujników, przy pomocy których znajdujący się na niskiej orbicie pojazd może tworzyć mapę planety, wokół której orbituje. Mod ten jest szczególnie przydatny dla graczy, którzy lubią bawić się łazikami planetarnymi, gdyż wyświetlana na mapie pozycja łazika znakomicie ułatwia nawigację.

Obowiązkowo mam też zainstalowany mod, który zmienia standardową flagę na flagę Equestrii.

Poza modami do gry, społeczność stworzyła też liczne zewnętrzne narzędzia ułatwiające projektowanie raket i planowanie misji, takie jak kalkulatory okien startowych, kalkulator optymalnych raket (pokazuje, z jakich części należy złożyć raketę dla danego ładunku użytecznego, aby była jak najtańsza lub jak najlżejsza), kalkulator spadochronów (do lądowań na planetach posiadających atmosferę) i wiele innych.

Oficjalne forum jest z kolei miejscem, gdzie można znaleźć porady dla początkujących, prowadzić rozmowy na temat różnych aspektów gry (takie rozmowy zazwyczaj prowadzą do powstawania wykresów lub tabelk umożliwiających np. dobranie optymalnego silnika dla zadanej masy lądownika i wartości przyspieszenia grawitacyjnego), rywalizować z innymi graczami w wymyślanych przez społeczność wyzwaniach, czy chwalić się zbudowanymi przez siebie raketami.

Zdaję sobie sprawę, że to wszystko, co wyżej napisałem, może brzmieć odrobinę zniechęcająco. Prawda jest jednak taka, że Kerbal Space Program robi coś zdawałoby się niemożliwego: przedstawia skomplikowane zagadnienia w sposób zabawny i zrozumiały. Dzięki urokowi samych Kerbali i obecnemu w grze poczuciu humoru, ta hardkorowa symulacja staje się czymś grywalnym i bardzo wciągającym. KSP broni się też jako prawdziwy sandbox. Tak naprawdę w grze jest tylko fizyka, pomysłowość gracza i oddany do gracza dyspozycji układ planetarny. Skutki naszych działań mogą być więc zupełnie nieprzewidywalne, a historie, które piszą się w trakcie kolejnych mniej lub bardziej udanych lotów, mogą przebić niejedną grową fabułę.



WORLD WAR Z

World War Z: An Oral History of the Zombie War

Autor: Max Brooks

Książka o zombie? To już filmów za mało o tym badziewiu? Na szczęście tym razem mój pesymizm okazał się nieuzasadniony.

» Dolar84

Temat żywych trupów jest jednym z najbardziej przewalutowanych w historii kina i telewizji. Lepiej od nich mają się chyba tylko superbohaterowie. Czy to jednak znaczy, że nie można stworzyć w nim czegoś nowego? Absolutnie nie, czego przykładem jest recenzowana tu książka.

Przyznaję, iż jako pierwszy widziałem film – i bardzo mi się spodobał. Dopiero po jakimś czasie dowiedziałem się, iż został on oparty na napisanej wcześniej powieści. Zapewne na tym by się skończyło, gdyby nie fakt, iż rzeczony tytuł wpadł mi w oko podczas wizyty w bibliotece publicznej. Niewiele myśląc, wypożyczyłem go i po powrocie do domu przystąpiłem do lektury.

Od czego by tu zacząć? Z całą pewnością od nieco nietypowej formy – po wstępie mamy tu do czynienia z serią wywiadów, które autor przeprowadza z uczestnikami tytułowej wojny. Wszystko uszeregowane jest chronologicznie – poszczególne rozdziały przybliżają nam, jak doszło do apokalipsy, która nieomal zmiotła rodzaj ludzki z powierzchni ziemi. Zaczynamy od ostrzeżeń, które dostawał świat, mamy przerzucanie się oskarżeniami, by w końcu dojść do wielkiej paniki, a z niej wprost do samej wojny.

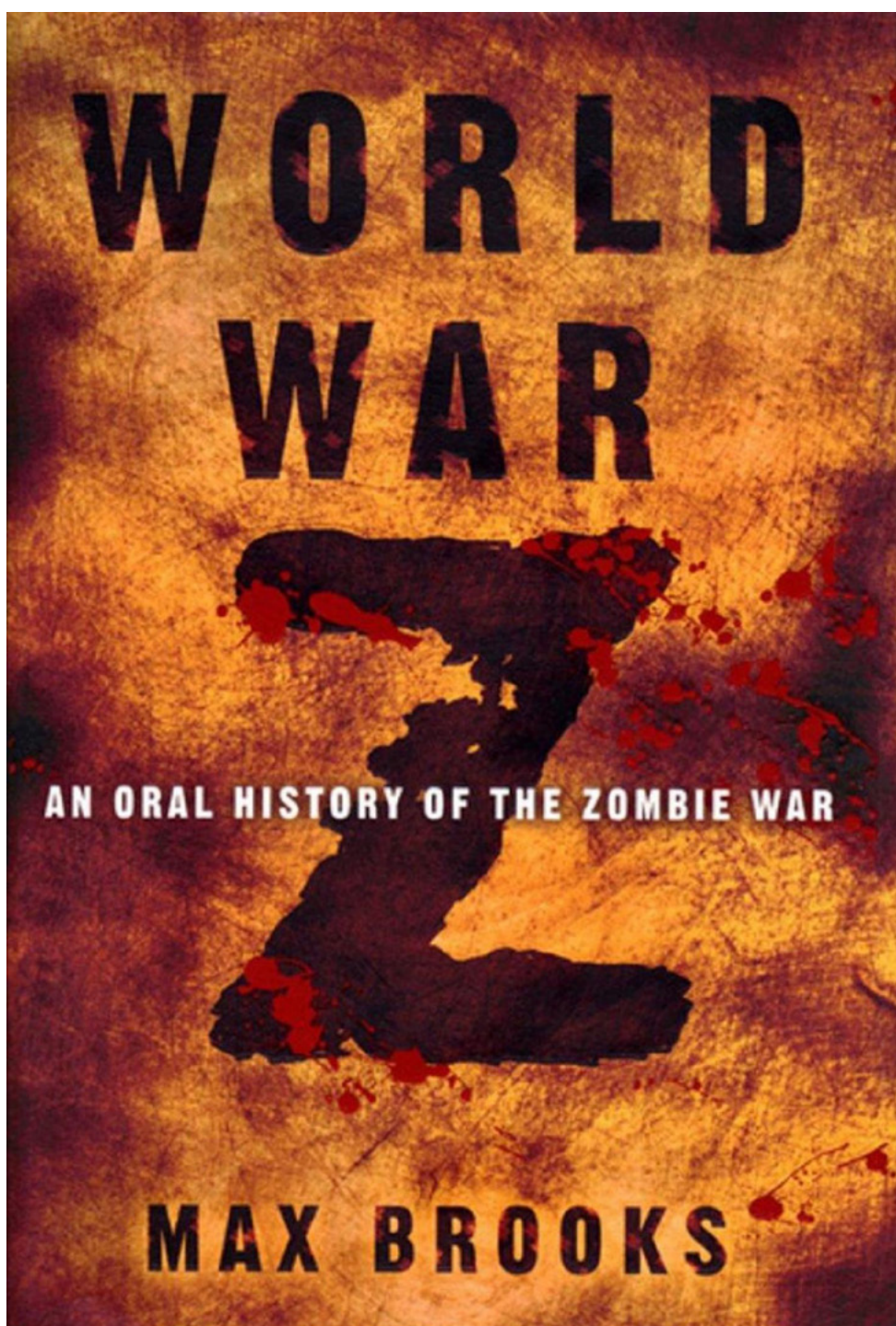
Na uwagę zasługuje fakt, iż akcja nie dzieje się tylko w Ameryce – razem z autorem podróżujemy po świecie, docierając nawet do tak odległych miejsc jak stacja Wostok na Antarktydzie. Opowieści snują ocaleni ze wszystkich kontynentów, a nawet z orbitalnej stacji kosmicznej. Innymi słowy – co chwila przeskakujemy z jednego miejsca do drugiego, by poznać kolejną fascynującą historię.

Co jednak sprawia, że ta książka jest tak wyjątkowa? Wydaje mi się, iż chodzi tu o fakt, że historie opowiadane są przez tak różne osoby. Widzimy w nich gniew, radość, zrezygnowanie, nawet desperację, ale wszystko to jest... realne. Ludzkie. Można łatwo stwierdzić, iż w części tych bojowników zobaczymy odbicia nas samych. Nie ma tutaj wielkich superherosów, którzy niszczą zagrożenie, wcale się nie męcząc. Wręcz przeciwnie – walczą zwyczajni ludzie. Ludzie, którzy popełniają wiele błędów, bywają zmuszani do podejmowania rozpaczliwych i nieraz okrutnych decyzji, by uratować chociaż część ludzkości przed zakażeniem. I robią to, jak bolesne nie okazałyby się skutki ich decyzji.

Muszę powiedzieć, iż sam byłem nieco zdumiony tym, jak sprawnie autor wymyślał potencjalne rozwiązania całej masy problemów wiążących się z apokalipsą zombi. Zaraza błyskawicznie rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany? Wykorzystajmy naturalne granice terenowe, żeby dać odpór nadciągającym żywym trupom. Nie da się ewakuować wszystkich bez ryzyka wpuszczenia do bezpiecznych stref zarażonych wirusem lub istnieje

ryzyko, że zombi przedrą się przez blokadę przed zablokowaniem przejść? Bezwzględnie poświęcamy część ludzi – tak zwana metody „wyższego dobra”. Na terenach zakażonych zostały enklawy, w których, ci którzy dotychczas przeżyli, stawiają opór? Bardzo dobrze! Im więcej zombi przyciągną, tym mniej będzie zagrażać głównej ewakuacji. Może nawet podrzucimy im co jakiś czas trochę zaopatrzenia, jeżeli będzie to w zasięgu naszych możliwości, żeby bronili się nawet dłużej. A jeżeli się nie da? Cóż, i tak zostali spisani na straty... Nowoczesna, zaawansowana technologicznie broń jest niemal bezużyteczna w walce z „reanimowanymi”? Nie ma problemu – wracamy do metod klasycznych, czyli prosty karabin i skrzyżowanie saperki z toporem bojowym. A czołgi? A lotnictwo? A artyleria? A na co komu, skoro prostszymi i zdecydowanie tańszymi w produkcji narzędziami da się utłuc o wiele więcej „Zaków”. No i przeszkolony piechur, w przeciwieństwie do tego pancernego baracha, nie potrzebuje bardzo trudno dostępnego paliwa. Do bezpiecznych stref dostała się masa specjalistów, których umiejętności nijak się mają do potrzeb? Należy więc wszelkich darmozjadów przekwalifikować. Jak to ujął sam autor – białe kołnierzyki muszą się pobrudzić, niech więc pan prezes/kierownik kreatywny/prawnik korporacyjny łaskawie złapie się za tę przetykaczkę i rozwiąże problem zatłoczonej toalety. W tym podejściu jest pewien niezaprzeczalny urok, czyż nie? Występuje problem z więźniami, ponieważ nie można marnować mocy przerobowych na ich utrzymanie? Cóż, trzeba znówelizować kodeks karny... i takich rzeczy jest więcej. Dużo więcej. No ale trudno spodziewać się czegoś innego po autorze, którego wcześniejsza książka „The Zombie Survival Guide” była, jak sama nazwa wskazuje, praktycznym poradnikiem przetrwania w razie ataku żywych trupów.

Z czystym sumieniem polecam tę pozycję niemal każdemu. Dlaczego niemal? Cóż, mam wrażenie, iż powinni sięgać po nią osoby nieco starsze – nie z powodu okrutnych opisów, których nie ma tak dużo, ale raczej dlatego, by w pełni pojąć przekaz książki. Jak dla mnie jest on jasny – nie jesteśmy wieczni. Nie jesteśmy nieśmiertelni. Czasami tragedia zaczyna się od naprawdę niewielkich rzeczy – tak jak tutaj. Mam wrażenie, iż przekonany o własnej niezniszczalności (co jest podejście naturalnym i zrozumiałym dla tego wieku – każdy to przechodził) może nieco rzeczzone przesłanie... zbagatelizować. No ale to tylko moja opinia – jeżeli chcecie, to czytajcie do woli. Bezwzględnie polecam!





Recenzja: Two Steps From Hell – Battlecry

Two Steps from Hell, coś byśmy bez nich zrobili? Ta wytwórnia muzyczna po raz kolejny zaszczyciła nas autorskim albumem. Założona dziewięć lat temu firma dalej prosperuje dzięki świetnej pracy kompozytorów Thomasa Bergersena oraz Nicka Phoenix'a. Po naprawdę niezłym, a jednocześnie innowacyjnym „El Dorado”, mamy nowy album – „Battlecry”. Jako wielki fan tego rodzaju muzyki, pozwolę sobie ocenić po kolei wszystkie dzieła tego studia.

» Verlax

None Shall Live – 6/10

Pierwsze rozczarowanie. Po TSFH zawsze oczekuję więcej i po prostu ten utwór jest boleśnie przeciętny. Przypomina to nieco „mroczniejsze” kawałki z albumu „Invincible” i szczerze mówiąc, nie jest to jakoś wybitne. Zdecydowanie za dużo bębnow, a za mało instrumentów dętych. Jakoś magia tej muzyki gdzieś się gubi.

Stormkeeper – 7+/10

Jest lepiej. To również nie jest jakoś specjalnie unikatowy utwór, ale ma bardzo dobre momenty, jest odpowiednio pompatyczny, ma dobre przejścia z cichszych do głośniejszych fragmentów.

Victory – 9+/10

Wbrew pozorom, te „cichsze” i „mniej pompatyczne” fragmenty też mają znaczenie. Wstęp do „Vic-

tory” jest cudowny, a pojawienie się po nim chóru jest po prostu pięknie zgrane. Dzieło zwyczajnie nie ma złych części, lepiej tego się po prostu zrobić nie dało. Prawdziwe „zwycięstwo” sztuki i pierwsza perełka tego albumu.

Wolf King – 8/10

Bardziej „smutny” w klimacie „Wolf King” stoi na wysokim poziomie. Jest to po prostu bardzo dobry, rzemieślniczy produkt, odpowiednio epicki jak na Two Steps from Hell. Będąc szczerym, wydaje mi się, że wyszedłby jeszcze lepiej, gdyby skupiono się na żeńskim wokalu i tej nieco przygnębiającej atmosferze.

Rise Above – 7+/10

W „Rise Above” podoba mi się przede wszystkim świetna praca bębnow, ale poza nią jest to po prostu kolejne dobre, „rzemieślnicze” dzieło TSFH i ciężko o nim powiedzieć cokolwiek więcej.

Spellcaster – 7/10

I po raz kolejny mamy zrobiony porządnie utwór, z dobrymi przejściami i pięknym chórem, ale ponownie to nie jest żadna rewolucja i wszystko to już słyszeliśmy wielokrotnie w albumach „Archangel” czy „Invincible”.

Never Back Down – 9+/10

Wreszcie! Po tej przeciętności mamy coś, co ma piękny, długi wstęp, doskonały chór, który notabene śpiewa zrozumiały i idealnie napisany tekst. Po

raz kolejny mamy dzieło bliskie perfekcji i liczę, że Two Steps From Hell będzie więcej razy próbowało komponować normalny tekst do swych dzieł.

Red Tower – 8+/10

Bardzo dobre dzieło, które dodatkowo próbuje nie kopiować typowej pompatozności opartej na waleniu w bębny i połączeniu głośnej muzyki z jeszcze głośniejszym chórem, ale na zwyczajnie dobrej kompozycji. To naprawdę działa.

Cannon In D Minor – 9/10

Czasem ciężko mi stwierdzić co tak naprawdę czyni wybrany utwór szczególnie dobrym i to jest właśnie taki przypadek. Powiedziałbym, że kompozycja oraz bardzo subtelna rola chóru, który dodaje odpowiedniego smaczku całemu utworowi. Bardzo pompacyjne „Działo w D Minor” jest naprawdę doskonałym przykładem, na co stać tych twórców.

Blackout – 7+/10

I znowu wracamy do dobrego, ale jednak typowego Two Steps From Hell. Ten utwór dla odmiany nieco przypomina klimatem „Dark Harbor” z albumu „Archangel”. Obiektywnie jest całkiem niezły, acz nie wybitny jak na standardy tego studia. No i „Blackout” ma wyjątkowo dziwny chór pod koniec.

Stronger, Faster, Braver – 8/10

Miło dla odmiany posłuchać dzieła, które broni się samą kompozycją i ciekawym zastosowaniem instrumentów elektronicznych, w przeciwieństwie do całkowicie opartego o chór „Heart of Courage”. Ot, dobry kawałek.

Battleborne – 9+/10

Już po samym tytule spodziewałem się cięższego, wojennego klimatu i nie zostałem rozczarowany. Do czasu, gdy atmosfera się zupełnie zmieniła, gdy usłyszałem śpiewającego Nicka Phoenixa. Nie dość że przepiękny tekst, to jak pięknie potem wszystko to współgra! Chociaż nie spodoba się pewnie tym, którzy nie cierpieli „Back to the Earth”, ale dla wszystkich innych, ten utwór będzie magiczny.

Last of the Light – 7/10

Po dobrym kawałku czas na kolej-

ne, przeciętne jak na Two Steps From Hell dzieło. Nie ma w nim nic specjalnie unikatowego, dodatkowo słuchając, miałem wrażenie, że jest on zdecydowanie za krótki. „Last of the Light” przypomina gorszą część soundtracku do Bloodborne.

Ultraground – 7/10

Wiem, będę się powtarzał. Ale to znowu nic niezwykłego. Szczerze mówiąc, wolałem już, jak w albumie „El Dorado” eksperymentowano i starano się o „oryginalność”. Czasem to nie działało w ogóle („Titan Dream”), ale czasem działało perfekcyjnie („Winterspell”). Tutaj niestety podobieństwo utworów zaczyna mnie powoli dobijać.

Release Me – 8+/10

Wreszcie czuć tę magię – „Release Me” jest bardzo piękne i cieszę się, że mogłem tego słuchać aż przez cztery minuty, co jak na TSFH stanowi długi czas. Wielokrotnie zmieniane jest tempo i dynamika utworu, to działa.

Freedom Ship – 8/10

Będąc szczerym, chociaż mnóstwo jest w tym albumie tracków z co najmniej dyskusyjną oryginalnością, to „Freedom Ship” mi się autentycznie podobał, choć bardzo ciężko mi powiedzieć dlaczego. Być może te dyskretne dźwięki pianina i chór, który ponownie nie urywa uszu, ale jest tylko dobrym smaczkiem dla większej całości.

Amaria – 7+/10

„Amaria” ma lepsze i gorsze momenty, ale jest definitywnie warta polecenia. Tutaj dla odmiany „Amarię” bym skrócił, gdyż wstęp jest niemalże tak długi jak w „Winterspell” i aż korci, by przewinąć



go dalej do bardziej pasjonujących fragmentów.

Flight of the Silverbird – 9+/10

Przepiękna perełka całego albumu. Od razu czuć nawiązanie do soundtracku z „How To Train Your Dragon” i nie ma dosłownie ani jednego fragmentu w tym dziele, w którym czuć choćby nutę jakiegś wady. Absolutna perfekcja.

Outpost – 8/10

Zaczyna się z grubej rury, a potem „napięcie rośnie”. Bardzo dynamiczny utwór, który klimatycznie by pięknie pasował pod trailer „The Last of Us”. Nieco irytuje wstawka niepasującego żeńskiego chóru w środek całej kompozycji, ale poza tym, kolejny udany wyczyn TSFH.

Unforgiven – 7+/10

Lekki przerost formy nad treścią, ale poza tym zjadliwe. Ot, kolejny skrajnie pompatyczny utwór TSFH.

Across the Blood Water – 8/10

Podobny problem co z „Winterspell” z albumu „El Dorado”, dopiero druga część kompozycji naprawdę dotyka muzycznej duszy. Jeśli trzeba przewijać pół utworu, by wreszcie coś się zaczęło dziać, to jest to zły znak. Jakie szczęście, że przynajmniej druga połowa rzeczywiście jest tego warta.

No Honor In Blood – 5+/10

Wyjątkowo przeciętny utwór, skrajnie monotony

do tego stopnia, że ciężko się go słucha. Moim osobistym zdaniem najgorszy w całym albumie.

Sariel – 9+/10

Czuć wyraźnie inspirację „Archangel”, ale w tym wypadku to nie zarzut. To bardzo ładny utwór z bardzo pięknymi przejściami między „zwrotkami” chóru, majestatyczną pompatycznością, a jednocześnie taki, w którym forma nie przerosła treści. Doskonałe wykonanie.

Star Sky – 10/10

Album zakończony trzęsieniem ziemi. Ponownie zdecydowano się na powtórzenie eksperymentu z „Back to the Earth” i po raz kolejny TSFH wychodzi z tej próby zwycięsko. Ta pieśń zdumiewa swoją głębią, przepięknym tekstem, niesamowitym wokalem (zwłaszcza w refrenie) i świetną kompozycją. Thomas Bergessen wspiął się na absolutne wyżyny swoich umiejętności i jestem nawet skłonny powiedzieć, że jest jednym z jego najlepszych utworów skomponowanych kiedykolwiek.

Podsumowując, chociaż ciężko jednoznacznie stwierdzić, czy „Battlecry” jest lepszy niż „El Dorado” czy starusieńkie „Invincible” bądź „Archangel”, to na pewno utwory te są doskonałej jakości. Dodatkowo zaskakująco dobre wykonanie utworów z wokalem. Nie zdziwiłbym się, gdyby TSFH od tej chwili tworzyło jeszcze więcej takich dzieł, ale póki ich jakość jest tak wysoka, niech jak najbardziej to robią!

