

Kwiecień/Maj  
2014

facebook 

OBRAZ

DŹWIĘK

NOWE  
TECHNOLOGIE  
W ZASIĘGU RĘKI

*Relaks*



**MOON KNIGHT**  
**NEW WARRIORS**  
**DIABLO III**  
**CZŁOWIEK-PAJĄK II**

„New Warriors” © Marvel Comics

AR

**Wydawnictwo OiD**

Grzegorz Mosieniak  
Warszawa

**Adres redakcji**

ul. Bogatyńska 10A/58  
01-461 Warszawa  
[redakcja@oid.info.pl](mailto:redakcja@oid.info.pl)

**Redaktor naczelny**

Grzegorz Mosieniak  
tel.: 607 209 066  
[g.mosieniak@oid.info.pl](mailto:g.mosieniak@oid.info.pl)

**Zespół autorów**

Paweł Baldwin  
Jerzy Bojanowicz  
Michał Czarnocki  
Robert Dejrowski  
Janek Konieczny  
Maciej Krzemiński  
Sergiusz Mitin  
Grzegorz Mosieniak  
Michał Talarek  
Robert Urbański

**Marketing  
i komunikacja**

Joanna Sabat  
tel.: 661 504 213  
[j.sabat@oid.info.pl](mailto:j.sabat@oid.info.pl)

**Dział graficzny**

[dtp@oid.info.pl](mailto:dtp@oid.info.pl)

W wydaniu online postanowiliśmy dla wygody czytania podzielić numer kwietniowo-majowy Oid na dwie części. W tej zamknęliśmy tematy bardziej rozrywkowe – gry, film i komiksy. Przy tej okazji chciałbym jednocześnie zarekomendować nowy tytuł, który wkrótce pojawi się na rynku, a poświęcony będzie superbohaterom, zarówno tym z kart komiksów, jak dużego i małego ekranu. Gorąco zatem zachęcam do lektury relaksacyjnej Oid oraz wkroczenia w świat superbohaterski z „SuperHero Magazyn”



Grzegorz  
Mosieniak

## RELAKS

**Człowiek-Pajak II**  
wyrusza na podbój box-office'u

**Orc: Vengeance**  
gry

**999: The Novel HD**  
gry

**Diablo III: Reaper of Souls**  
śmierć czeka na ciebie

**Moon Knight**  
recenzja

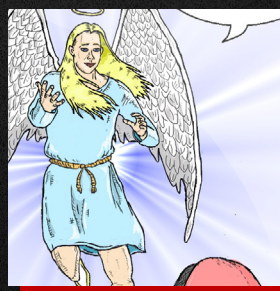
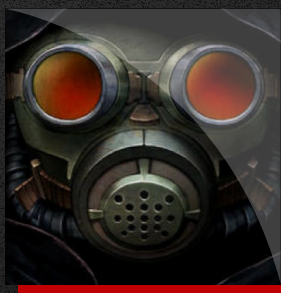
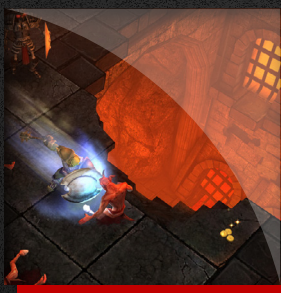
**New Warriors**  
recenzja

**Trailer, czyli spoiler  
(nie do końca) kontrolowany**  
felieton





# RELAKS





# CZŁOWIEK PAJĄK II

wyrusza  
na podbój  
box-office'u

czyli  
z wielką mocą  
wielkie pieniądze



Michał  
Czarnocki

*Robactwo niepodzielnie rządzi światem. Owady, pająki i inne, niepozorne paskudztwa z rodziny stawonogów już dawno opuściły zasiedlane przez siebie zakamarki naszych domostw i jako najliczniejsi obywatele ziemskiego globu zaczęli dobijać się po należne im miejsce w świecie show-biznesu. W świecie superherosów od półwieku króluje bowiem pewien pyskawy ścianałaz z symbolem pająka na piersi, który chociaż siłą argumentów nie jest w stanie mierzyć się z potężnymi kumplami z ekipy Mścicieli: Thorem, Hulkiem czy Iron-Manem, to jednak dzięki niewątpliwemu urokowi i niesamowitym zdolnościom jako jedyny heros Marvela jest dziś w stanie umieścić w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się komiksów w danym miesiącu więcej niż jeden zeszyt.*

„Niesamowity Spider-Man II”, USA, 2014 r.  
Reżyseria: Marc Webb. Scenariusz: Alex Kurtzman, Roberto Orci, Jeff Pinkner na podstawie komiksu wydawnictwa Marvel Comic Book autorstwa Stana Lee i Steve’a Ditko. Występują: Andrew Garfield, Emma Stone, Jamie Foxx, Sally Field, Dane DeHaan.  
Dystrybucja: United International Pictures



I to z wynikiem blisko 100 000 sprzedanych egzemplarzy (w czasach komiksowej hossy za numer wyciągał nawet 3 mln dolarów!). Do tego dołożymy co najmniej trzy czwarte miliarda dolarów przychodu za każdy występ na dużym ekranie i dodatkowe, niemałe zyski z występów na deskach teatralnych. Dziś, dwa lat po restarcie kasowej serii swoich pełnometrażowych przygód Człowiek-Pająk powraca do kin, aby przywrócić spokój w ogarniętym zarazą przestępczości Nowym Jorkowi, usidlić kilku paskudnych zbirów i udowodnić światu, dlaczego Sony Pictures cały czas myli niepozornego stawonoga z... dojną krową?

Chociaż może trudno w to uwierzyć, Spider-Man w tak zwanym środowisku od zawsze postrzegany jako wyszczekany młokos nie do końca przystający do bandy współdzielących z nim superbohaterską niedolę poważnych mężczyzn w niepoważnych kalesonach, ma już na karku słuszne pięćdziesiąt lat. Na kartach komiksu zadebiutował w 1962 r. na łamach 15. numeru marvelowskiej serii „Amazing Fantasy” przedstawiającego historię Petera Parkera – nastoletniego kujona, sieroty i wychowanek najbardziej znanego, komiksowego wujostwa – May i Bena Parkerów. W wyniku ugryzienia przez radioaktywnego pająka przechodzi on transformację ze szkolnego popychadła w obdarzonego siłą, zwinnością i „pajęczym zmysłem”, stróża miasta Nowy Jork. Przekonany o słuszności moralizatorskich nauk swego wuja (nota bene – autora najśłynniejszego komiksowego bon mota: „w parze z wielką mocą idzie wielka odpowiedzialność”), konsekwentnie od pół wieku realizuje plan tępienia zła. Szczególne miejsce zajmują nieustanne potyczki z Venomem, dr. Octopusiem i jego złowieszczą szóstką oraz arcywrogiem – Zielonym Goblinem. W efek-

cie przez ostatnie pięć dekad nasz pajęczy heros przeżył więcej niż jego wszyscy dysponujący mocami kamraci razem wzięci. Zdążył kilka razy zginąć i zmartwychwstać (historie „The Other” i „Dying Wish”), raz pochowano go w grobie żywcem (wyśmienite „Ostanie łowy Kravena”), został również wielokrotnie i wbrew swej woli sklonowany, w pewnym momencie samemu już nie wiedząc, czy jest oryginałem czy kopią („Clone Saga”). Jakby tego było mało, omamiony krótkowzrocznym marzeniem Iron-Mana w pewnym momencie zdemaskował przed całym światem swoją skrętnie skrywaną przez lata tożsamość (marvelowski event „Wojna Domowa”), czego bolesne konsekwencje musiał odwracać przez nieszczęśliwie korzystny pakt z samym diabłem oznaczający między innymi dobrowolne zrzeczenie się żony i kilku przydatnych umiejętności (historia „One More Day”). Do tego ostatnio, na jakiś czas utracił nawet kontrolę nad własnym ciałem, nie bez oporu cedując je na rzecz swego wroga, dr. Otto Octaviusa, zamieniając się tym samym na okres 30 długich numerów serii „Superior Spider-Man” w ... ducha. Na szczęście wydaje się, że najgorsze już jednak za nim. Jak każą bowiem sądzić zapowiedzi kwietniowej premiery zrestartowanej serii „The Amazing Spider-Man”, już wkrótce zapewne powalczy nie tylko o naprawę reputacji zbezczeszczonej przez intruza rezydującego do niedawna w jego ciele, ale i o z dawna wyczekiwany przez fanów powrót do ukochanej Mary Jane.

Spider-Man to nie tylko wygadany heros siejący postrach wśród nowojorskich mistrzów zła, złodziejasków i niezrównoważonych psychopatów. Spider-Man to dzisiaj przede wszystkim swoista maskotka Marvela i źródło jej największych zysków. W efek-



*Naprawdę trudno jest być Peterem Parkerem, ale wspaniale – Spider-Manem*

*– powiedział Andrew Garfield, który powraca na ekrany w filmie „Niesamowity Spider-Man 2”, po tym, jak w 2012 roku rozpoczęto nowy rozdział w historii kultowego bohatera. „Niesamowity Spider-Man” stał się światowym przebojem, gromadząc na koncie ponad 750 mln USD.*

*Jako Peter Parker, ma takie same problemy jak większość z nas – dziewczyna, pieniądze.*

*Kiedy jednak zakłada kostium wyzwala się od nich. Nareszcie może*

*e oddychać. Spider-Man zawsze wie, co zrobić – jest pełen dobrej, bohaterkiej energii.*

*To dla niego zabawa i przyjemność.*

*Dla reżysera i pozostałych realizatorów, istotne było to, że za maską walczącego ze złoczyńcami*

*Spider-Mana kryje się zwyczajny chłopak. Jako Spider-Man, Peter zwalcza przestępczość,*

*ale wyzwania, jakie sobie stawia jako Peter Parker są bardziej przyziemne – powiedział Marc*

*Webb. Peter jest zakochany. A kiedy jego ukochana Gwen otrzymuje możliwość spełnienia*

*swoich marzeń, Peter musi stawić czoła trudnej prawdzie*

*– czasami najtrudniejsze w kochaniu drugiej osoby to pozwolić jej odejść.*

*„Niesamowity Spider-Man II”, USA, 2014 r. © Sony Pictures*



cie, oprócz solowych przygód Petera Parkera będących od lat najbardziej dochodową serią Marvela, i zeszytów o przygodach grupy Avengers, do której od jakiegoś czasu Człowiek-Pająk przynależy, na wydawniczym rynku dostępne są cały czas również liczne tytuły pochodne będące przedłużeniem wydarzeń prezentowanych na łamach głównego tytułu – tak te, w których oryginalny Człowiek-Pająk kuma się z innymi herosami („Superior Spider-Man Team-Up”, okazjonalnie „A+X”), jak i samodzielne tytuły o przygodach jego klonów („Scarlet Spider”/„New Warriors”), wrogów („Venom”/„Thunderbolts”/„Guardians of The Galaxy”, „The Superior Foes of Spider-Man”), odpowiedników z innych czasów i rzeczywistości („Ultimate Spider-Man” z czarnoskórym pajęczakiem w roli głównej, zapowiedziany na drugą połowę roku „Spider-Man 2099”) czy składające się z kilku numerów, limitowane serie specjalne (ostatnio na przykład „Marvel Knights: Spider-Man”).

Człowiek-Pająk, oprócz dochodowej obecności na kartach kolorowych zeszytów, z powodzeniem od lat udziela się również na małym ekranie (liczne seriale animowane) oraz na deskach teatru (w 2011 na Broadwayu zadebiutowała sztuka „Spider-Man: Turn Off the Dark” z muzyką autorstwa członków zespołu U2 – najdroższa w historii Broadwayu, ale i dzierżąca rekord najwyższego przychodu z tygodnia wyświetlania). Najwięcej pajęczy heros zarabia jednak w kinie (choć tym razem paradoksalnie nie dla Domu Pomysłów, lecz dla franczyzobiorcy praw filmowych do postaci bohatera – wytwórni Sony Pictures), gdzie od debiutu pierwszej części trylogii Sama Raimiego, obrazu „Spider-Man” z 2002 r. zarobił już łącznie ponad 3 miliardy dolarów (uwzględniając również zrealizowa-

ną przed dwoma laty pierwszą część nowej serii autorstwa Marca Webba). To Spider-Manowi właśnie (współ z ekranizowanymi przez 20th Century Fox X-Menami) zawdzięczamy dzisiejszy rozkwit kina superbohaterskiego, zdominowanego przez produkcje Marvel Studios – filmowej odnogi Domu Pomysłów, wyrwanego z marazmu po nagłym sukcesie pajęczych ekranizacji, z których tylko niewielka część zysków trafia dziś do Marvela. Niestety, to również filmowym ekranizacjom Sama Raimiego superbohaterskie produkcje zawdzięczają dziś łątkę głupkowatych, naiwnych, za to bardzo sprawnie zrealizowanych bajek s-f. Odstępstwa od komiksowego kanonu, niezdarne, karykaturalne kreacje Tobeya Maguire’a (odtwórcy roli Petera Parkera w filmach Raimiego), a przede wszystkim naszpikowanie filmów – w szczególności części trzeciej – całą masą efektów specjalnych i przesadną ilością przeciwników, z których żaden (zwłaszcza wyjątkowo źle zekranizowany ulubieniec fanów – Venom) nie miał okazji się wykazać, sprawiło, że stereotypowa definicja ekranizacji amerykańskiego komiksu zamyka się dziś w słowach: „przerost formy nad treścią”.

Negatywną opinię o wątpliwych walorach artystycznych „Pająków” Raimiego w niepamięć stara się puścić nowa, zrestartowana w 2012 r. seria filmów o przygodach Spider-Mana – znów pod auspicjami kurczowo trzymającego się praw do postaci studia Sony, za to z Marcem Webbem za kamerą i sprawiającym wrażenie właściwej osoby na właściwym miejscu Andrew Garfieldem w roli tytułowej. Trudno nie zauważyć, że głównym celem producentów jest chęć wyciśnięcia do cna dzierżawionej franczyzy – zwłaszcza, że Sony, choć posiada licencję jedynie na jednego, komik-

Nowy Jork zawsze był i będzie miejscem na ziemi Petera Parkera / Spider-Mana. Tam się urodził, dorastał, chodził do szkoły i studiował – mówił jeden z producentów. Zrealizowanie całego filmu w Nowym Jorku dało nam niezwykłą możliwość związaną z uchwyceniem świata Petera. „Niesamowity Spider-Man 2” jest pierwszym filmem opowiadającym o przygodach Spider-Mana nakręconym w całości w Nowym Jorku. Spider-Man pochodzi z Nowego Jorku, a jego historia to historia tego miasta – dodał reżyser.

W trakcie zdjęć okazało się, że ekipa przyciągała tysiące widzów, którzy bardzo chcieli zobaczyć swojego bohatera w akcji, Nowojorczycy reagowali na Spider-Mana z uwielbieniem i radością – zauważył Andrew Garfield. Wyszli na ulicę ze swoich mieszkań, domów, sklepów.

Wszyscy krzyczeli i tańczyli. Spider-Man należy przecież do nich i do tego miasta. W związku z tym, że dom Petera Parkera znajduje się poza Manhattanem, widzowie poznają rzadko oglądaną stronę Nowego Jorku. Nowy Jork to nie tylko centrum, ale Queens, Brooklyn, dzielnice w sąsiedztwie mostu Brooklyńskiego, mosty i tunele. To miejsca rzadko pokazywane na ekranie – takie, o których nigdy nie pomyślelibyśmy, jadąc do Nowego Jorku na dwa tygodnie zdjęć – opowiadał scenograf.

Zdjęcia rzeczywiście realizowano w całym Nowym Jorku, między innymi na zewnątrz Hearst Building, który spełnił rolę Oscorp Industries, na 57. Ulicy przy Eighth Avenue; przy Lincoln Center; na Brooklynie; na Manhattanie – Flatiron District; w parku Union Square; przy Park Avenue; w Chelsea; na Upper East Side; w okolicach mostu Brooklyńskiego (tzw. DUMBO); w dzielnicy finansowej; w Throgs Neck – Bronx; w East River Park; w Windsor Terrace na Brooklynie oraz Chinatown na Manhattanie.

„Niesamowity Spider-Man II”, USA, 2014 r. © Sony Pictures





sowego bohatera już zapowiedziało budo-  
wę całego uniwersum na wzór świata Aven-  
gers z czterema solowymi występami pająka  
i dwoma spin-offami: „Venom” i „Sinister Six”  
– a sam film wciąż jest pełen kompromisów  
pozwalających na kierowanie tytułu również  
do najmłodszego widza. Trzeba jednak przy-  
znać, że „nowy” Spider-Man zdecydowanie  
bije poprzednika na głowę. Cieszy przede  
wszystkim trafny wybór aktorów – filmowy  
Peter w sposób naturalny sypie niewymuszonymi  
żartami jak komiksowy pierwowzór, cio-  
cia May w wersji Sally Field to zupełnie nowa  
jakość, a pełna ikry Gwen w wykonaniu Emmy  
Stone kradnie show nawet posiłkującym się  
efektami specjalnymi mutantom. Cieszy rów-  
nież próba zbudowania rozległego, spójnego  
uniwersum czerpiącego garściami z bogatej  
historii postaci – może jeszcze nie tak widocz-  
na w części pierwszej, za to najwyraźniej idąca  
w dobrym kierunku, biorąc pod uwagę liczne  
zwiastuny części drugiej, zdradzające pomysł  
na połączenie wątków rozmaitych wrogów  
Człowieka Pająka pod egidą Oscorp Industries  
– firmy pajęczego archnemesis Petera, Nor-  
mana Osborna. I chociaż zwiastuny dwójki  
wprowadzają nutkę niepokoju, że przesadne  
nagromadzenie łotrów znowu może odebrać  
im przestrzeń niezbędną do wykazania się,  
trudno nie przyznać, że nowy Harry Osborn  
w gobliniej inkarnacji wreszcie wygląda tak,  
jak powinien (a więc jak prawdziwie demo-  
niczny szaleniec), a filmowy, „elektryzujący”  
Electro – na szczęście wzorowany na wersji  
Ultimate, bez tandetnej, choinkowej gwiazdy  
na czubku głowy – gwarantuje naszemu paję-  
czemu bohaterowi emocje (i siniaki) zdecydo-  
wanie przekraczające klasyczne obtłukiwanie  
jabłoni kijem. A nawet, jeśli coś pójdzie nie  
tak – a jak pójdzie, przekonamy się o tym już

25 kwietnia w kinach – zawsze pozostaje cze-  
kanie na obiecany przez producentów obraz  
„Venom” o perypetiach ulubionego pajęcze-  
go przeciwnika – stuprocentowy samograj,  
który oczywiście można bardzo łatwo zepsuć  
(czego dowodzi niesławna kreacja Tophe-  
ra Grace’a w „Spider-Manie III” Raimiego),  
ale przy odpowiednim podejściu do tematu  
i potraktowaniu (anty)herosa i jego komik-  
sowego dziedzictwa z należnym szacunkiem,  
gwarantuje sukces i aplauz wymagającej, ale  
potrafiącej odwdziżyć się dobrym słowem  
społeczności miłośników komiksu. ■

## NOWY TYTUŁ O SUPERBOHATERACH



superhero.com.pl

# Orc: Vengeance

mobilne Diablo w klimacie Warcrafta

Maciej  
Krzemiński



Gry na urządzenia mobilne z roku na rok stają się coraz bardziej popularne. Jeszcze do niedawna były to głównie bardzo proste propozycje lub tak zwane porty gier z PC i konsol. Obecnie tablety i komórki stały się niezależną platformą, dla której produkowane są gry wyłącznie na te urządzenia. Jako że magazyn OiD jest dedykowany użytkownikom właśnie tabletów, będziemy recenzować dla Państwa najciekawsze produkcje gier mobilnych. Na początek na tapetę bierzemy grę przygodową RPG z gatunku hack'n'slash „ORC: Vengeance”.

W „ORC: Vengeance” – jak można się domyśleć – wcielamy się w postać orka. Ale nie byle jakiego, bo jest to wódz orków o imieniu Rok w krainie Argon. Niestety zły lord zniewolił naszych braci i poddanych, więc musimy zaka-

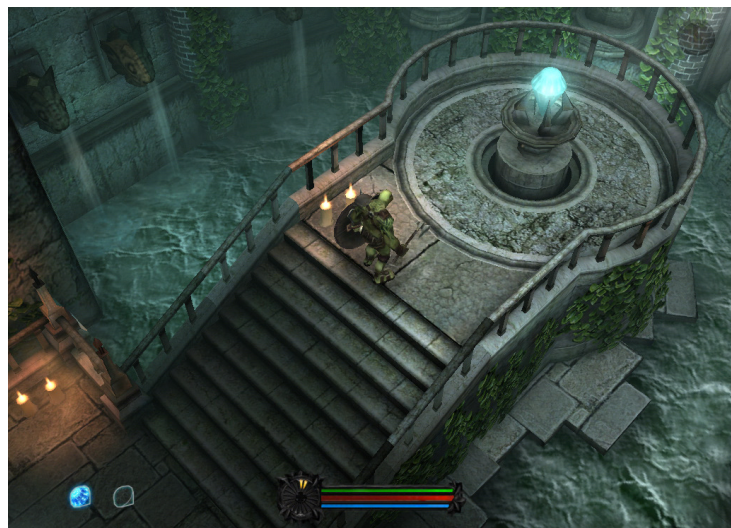
sać rękawy i przywrócić porządek w naszym królestwie. W tym właśnie momencie zaczyna się właściwa gra. „ORC: Vengeance” został podzielony na 5 aktów, które z kolei są podzielone na poziomy.



Nasz bohater to typowy wojownik, który używa do eksterminacji wrogów przede wszystkim ciężkiego sprzętu takiego, jak dwuręczne topory, miecze czy młoty bojowe. Dodatkowo, jak w standardowym RPG, możemy się wspierać tarczą, eliksirami oraz różnego rodzaju zbrojami. Wraz z kolejnymi etapami gry nasz ork staje się mocniejszy, zdobywając punkty doświadczenia. Co poziom dostajemy punkty umiejętności, które rozdzielamy na atak, obronę, chciwość oraz zemstę. Złotem możemy kupować nowe miejsce na umiejętności, a podczas przechodzenia poziomów, w odpowiednich skrzyniach odkryjemy konkretne umiejętności specjalne. Musimy tylko dobrze poszukać.

Zawsze w tego typu grach zastanawiamy się, jak będzie zrobione sterowanie. W tym przypadku jest ono dość nietypowe, ale zapewniające dużo przyjemności z obcowania z grą. Dodatkowo możemy wybrać, jaki rodzaj sterowania preferujemy. Pierwsza opcja to sterowanie tylko palcem – kierujemy orkiem i wytyczamy mu nowe cele, co jest jak najbardziej w porządku, ale można się nieźle pogubić, wykonując ataki specjalne. Twórcy podzielili je na kilka kategorii, określając, jakim gestem aktywujemy daną zdolność na ekranie dotykowym. Mało tego, podobnie rozwiązana jest kwestia użycia eliksirów. Jeśli nam to nie odpowiada, możemy sterować Rokiem za pomocą joysticka oraz kilku przycisków.

Jeśli tak czy inaczej gra okaże się dla nas za trudna, mamy problemy ze zdobyciem złota, a tym samym pozyskania lepszych umiejętności, ulepszeniem broni – jest na to sposób. Otóż wspomniane złoto można kupić za całym realne pieniądze. Wystarczy tylko wybrać w menu Buy Gold. Na przykład 2500 kosztuje mniej niż dolara. Z kolei za 10 000 zapłacimy



prawie trzy dolary. 30 000 to już koszt prawie pięciu dolarów, zaś 100000 wyniesie nas prawie 10 dolarów.

Oprawa audio-wizualna gry „ORC: Vengeance” jest naprawdę udana. Grafika jest oparta o silnik Unity 3D, dlatego wygląda nieźle i bardzo płynnie działa podczas naszych wędrówek przez zróżnicowane otoczenie. Muzyka i dźwięk stoi na przyzwoitym poziomie, nie przeszkadza, a skutecznie podkreśla atmosferę rozgrywki.

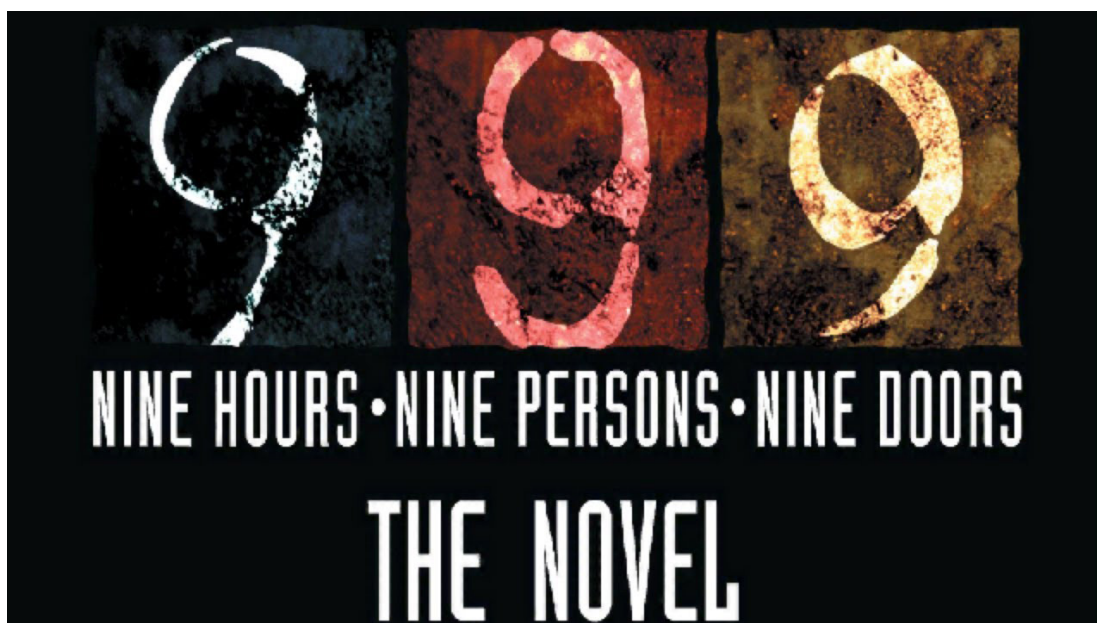
Warto więc sprawdzić ten tytuł, szczególnie, że jest on naprawdę tani jak na gry mobilne, kosztuje około jednego dolara. Więc stosunek jakości do ceny jest jak najbardziej na plus. ■



# 999: The Novel HD

mobilne łamanie głowy rodem z „Piły”

Maciej  
Krzemiński



„999: The Novel HD” to utrzymana w konwencji thrillera gra przygodowa. Gracz kieruje poczynaniami uczestnika dziwacznej rozgrywki, w której stawką jest wydostanie się z tonącego okrętu. Rozwiązując kolejne zagadki i podejmując wybory moralne bohater stara się odkryć prawdę o innych członkach grupy, w jakiej się znalazł oraz wyjaśnić motywy postępowania tajemniczego „Zero”.

Fabula to historia dziewięciu osób, które zostają porwane przez tajemniczego Zero. Są to ludzie w zróżnicowanym wieku i znajdujący się w różnej sytuacji życiowej. Zostają uwięzieni na tonącym statku, z którego muszą się uwolnić przed upływem dziewięciu godzin. Ucieczka nie jest jednak prosta – każ-

da z porwanych osób otrzymała trwale przymocowaną bransoletę, która wybuchnie przy każdej próbie zignorowania gry wymyślonej przez Zero. A reguły są następujące – wygrywa ten, kto przejdzie przez drzwi o numerze 9. Żeby znaleźć te drzwi, porwani są zmuszeni przeszukiwać statek i rozwiązywać zagad-



ki, które wymyślił Zero. W międzyczasie zaś muszą nauczyć się współpracować w celu odkrycia tożsamości porywacza i jego motywów.

Rozgrywka w „999: The Novel HD” toczy się w dwóch płaszczyznach. Pierwszą stanowią zagadki, jakie trzeba rozwiązać we współpracy z innymi członkami grupy, by dostać się do kolejnych pomieszczeń na statku. Druga warstwa to interakcje z pozostałymi postaciami ukierunkowujące rozwój fabuły. Wydarzenia, do jakich dochodzi w trakcie gry, w dużym stopniu zależą od wyborów dokonywanych przez gracza. Twórcy przewidzieli 6 możliwych zakończeń fabularnych, przy czym tylko jedno jest „właściwe” i pozwala odkryć całą prawdę.

Gra wyróżnia się nie tylko klimatem i humorem, ale także inteligentnie napisaną historią. Fabuła wciąga od pierwszych linijek tekstu i pomimo nielicznych dłużyzn nie przestaje intrygować aż do samego końca. Pojawia się tu kilka niespodzianek, których mogą się nie spodziewać nawet weterani podobnego typu historii. Każda z postaci jest kimś więcej, niż mogłoby się wydawać, a Zero jest tak niejednoznaczną postacią, że nie przestaje zastanawiać nawet po zakończeniu gry.

Oprawa wizualna utrzymana jest w konwencji anime, z dwuwymiarowymi modelami postaci i statycznymi tłami. Ścieżkę dźwiękową gry skomponował Shinji Hosoe, znany chociażby z muzyki do „*Super Dragon Ball Z*” oraz „*Tekken 6*”. Gra oferuje kilkanaście godzin intrygującej historii ze świetnie napisanymi dialogami i fascynującymi postaciami. Mimo niewielkich wad, dla fanów Visual Novel jest to pozycja obowiązkowa, a dla nowicjuszy świetny pretekst do zapoznania się z gatunkiem. ■



# Diablo III: Reaper of Souls

śmierć czeka na ciebie

Maciej  
Krzemiński



„Reaper of Souls” to dodatek do „Diablo III” – stworzonej z epickim rozmachem gry akcji RPG firmy Blizzard Entertainment. Jest to nowy, mroczny i przerażający rozdział nieustającej wojny o krainę śmiertelników – Sanktuarium.



## DIABLO – NIE TYLKO DLA ORŁÓW

„Diablo” to gra którą zna właściwie każdy gracz, który zetknął się chociaż trochę z grami komputerowymi. Dla niewtajemniczonych podaję kilka podstawowych informacji. „Diablo” to gra, która istnieje od 1996 roku, czyli prawie 20 lat. Pierwsza część była niesamowitym novum jak na tamte czasy pod względem gatunkowym, jak i rzadko wtedy

spotykanej, mrocznej oprawy audio-wizualnej. Gatunek, który reprezentuje seria „Diablo” to hack and slash (z angielskiego rąbać i ciąć). Charakteryzuje się on nastawieniem na eliminację niezliczonej ilości potworów o różnych charakterystykach i zdolnościach w najróżniejszych lokacjach. W trakcie gry napotkamy silniejszych wrogów (tzw. elitarne jednostki), które zazwyczaj podróżują w grupach. Raz na jakiś czas czeka nas spotkanie z gigantycznym niebezpieczeństwem w postaci bossa. Do walk z nim będziemy podchodzić zapewne kilka razy, zanim uda nam się go zwyciężyć. Ważnym aspektem gry jest również element RPG, czyli rozwijanie naszej postaci, testowanie zdobywanych umiejętności i układanie tzw. buildu (czyli zestawu umiejętności) postaci w taki sposób, aby był on odpowiednio dopasowany do poziomu trudności, na jakim gramy, potworów z którymi walczymy, do naszego bohatera, którego wybieramy na początku gry oraz ostatecznie, żeby nam – graczom sprawiał przyjemność.

Co zaważyło jednak na sukcesie „Diablo” i na tym, że seria pozostaje na topie przez tyle lat? Jak twierdzą sami twórcy – firma Blizzard – jest to tzw. regrywalność (z ang. replay value/replayability). Pomimo tego, że gra ma zamkniętą fabułę, w której na koniec mierzymy się z tytułowym Diablo, to wszystkie poziomy gry generowane są losowe – tyczy się to zarówno lokacji oraz potworów i skarbów, jakie się znajduje w poszczególnych obszarach gry. Sprawia to, że za każdym razem pomimo, iż fabuła jest taka sama, to przygoda wygląda nieco inaczej. Dodatkowo mroczny klimat, wspaniała grafika i animacje sprawiają, że z roku na roku liczba Diablo-maniaków systematycznie wzrasta.

25 marca tego roku ponownie otworzyły się wrota piekieł. Oficjalna premiera pierwszego dodatku do „Diablo” odbyła się z wielką pompą na całym świecie. W Polsce można było kupić dodatek już dzień wcześniej, kiedy to podczas



polskiej imprezy premierowej „Diablo III: Reaper of Souls” pojawił się jeden z twórców gry, Nicholas Eberle.

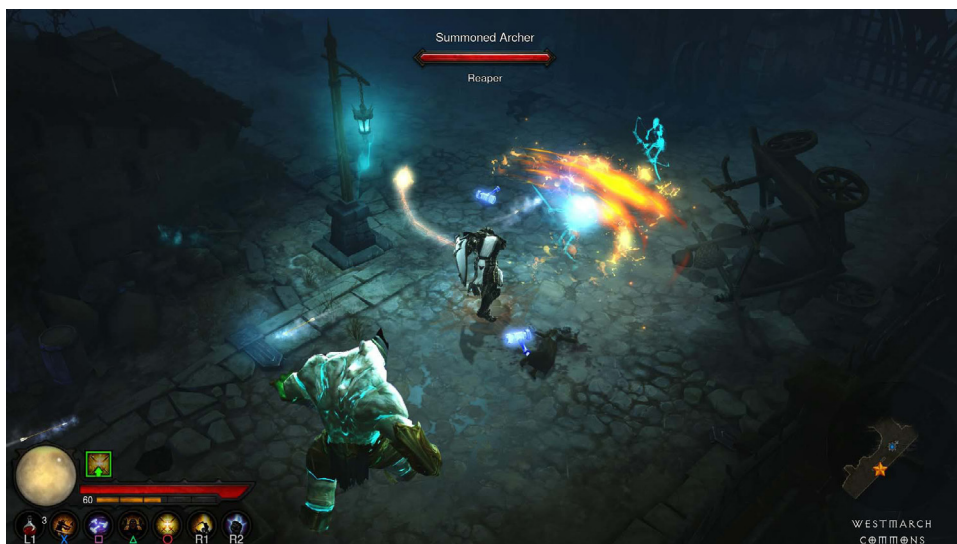
Zajrzyjmy więc do nowego dodatku. Dwie najważniejsze rzeczy to nowy, piąty akt oraz nowy bohater do wyboru – Krzyżowiec.

## NOWA FABUŁA

Historia jest bezpośrednią kontynuacją „Diablo III”, która kończy się pokonaniem najwyższego zła czyli Diablo. Teraz mamy do czynienia z nowym zagrożeniem, przez wielu uważanym za jeszcze gorsze. Maltael, zaginiony dawno temu upadły Archanioł Mądrości powraca w dodatku „Reaper of Souls”, jako Anioł Śmierci i przejmuje we władanie Czarny Kamień Dusz zawierający esencję Najwyższego Zła. W tym momencie my musi wytropić Maltaela i pokrzyżować jego plany, podróżując po legendarnej Zachodniej Marchii, przedzierając się przez cuchnące bagna Krwawych Moczarów i przemierzając prastare korytarze Fortecy Pandemonium. Nowy akt to ok. 10 godzin porządnej zabawy, więc trzeba pochwalić Blizzarda, że pomimo początkowych obaw wywiązał się z obietnic i dał graczom wiele nowych lokacji do zwiedzenia i ciekawych wrogów do eksterminacji.

Ciężka zbroja płytowa, nasycony świętą mocą oręż i ogromna siła ataku – tak w kilku słowach można opisać krzyżowca. Krzyżowcy chronią innych (i rozbuudzają własny gniew), zmuszając przeciwników do podjęcia walki. Otoczeni, stają się jeszcze trudniejsi do powalenia dzięki zdolnościom leczenia ran, blokowania ataków oraz odbijania obrażeń z powrotem w kierunku napastników, którzy zdołali się przebić przez ich obronę. Grając tą postacią wymierzamy „sprawiedliwość” przy pomocy zabójczych korbaczy, parując nawet najpotężniejsze ciosy korzystamy z umiejętności takich, jak Żelazna skóra (obniżająca otrzymywane obrażenia), Konna szarża (pozwalająca osiągnąć na kilka sekund widmowego rumaka) czy choćby Opadający miecz, dzięki któremu na krótką chwilę przemienia się w święty pocisk. Nie sposób także zapomnieć o dostępnych aurach wzmacniających statystyki pobliskich graczy i pozostałych sojuszników. Wbrew przedpremierowym obawom, wszystkie zdolności Krzyżowca są wyjątkowo dobrze zbilansowane, dzięki czemu rozgrywka nie tylko sprawia przyjemność, ale i wymaga odrobiny wysiłku.

Oprócz rozszerzenia fabuły „Diablo III” o nowy, dynamiczny akt V i wprowa-





dzenia postaci Krzyżowca, dodatek „Reaper of Souls” zwiększa limit poziomów do 70. Gracze kontynuujący grę stworzonymi wcześniej postaciami barbarzyńcy, łowcy demonów, mnicha, szamana i czarownika będą mogli korzystać z nowych zaklęć i umiejętności, awansując swoją postać na kolejne poziomy.

Dodatek eksponuje również najważniejsze cechy serii „Diablo” – większy nacisk położono na losowo generowany świat gry i znacznie ulepszono system zdobywania łupów. Usprawniony system generowania przedmiotów udostępnia graczom jeszcze lepsze skarby, dopasowane do ich klasy. Pojawiają się też wielopoziomowe przedmioty legendarne i trzeci rzemieślnik – wieszczka, która umożliwia wzmacnianie elementów wyposażenia i zmianę ich wyglądu.

Oprócz tego dodany został nowy tryb przygodowy. Dzięki odblokowaniu w tym trybie wszystkich punktów nawigacyjnych, cały świat gry staje się jednym wielkim polem bitwy. Tryb przygodowy oferuje w „Diablo III” otwarty świat, w którym gracze mają pełną dowolność rozgrywki i przemierzania Sanktuarium. Tryb ten zawiera dwie nowe funkcje: Zlecenia – system z losowymi zadaniami do spełnienia oraz Szczeliny Nefalemów (zwane także „wypadami po łupy”) – system losowych map, w którym na graczy chcących sprawdzić potęgę swoich bohaterów czekają nowe wyzwania, nagrody i mnóstwo zabawy. W dodatku do „Diablo III” unowocześniony został też mechanizm postępu poziomów mistrzowskich, dzięki czemu gracze uzyskają więcej możliwości rozwoju postaci po osiągnięciu maksymalnego poziomu doświadczenia.

Warto dodać na koniec, że gra jest dostępna w pełnej polskiej wersji językowej oraz możemy w nią zagrać zarówno na PC-tach oraz Macach. Do zobaczenia w piekle!



Michał  
Czarnecki

# Moon Knight

RECENZJA

Marvel Comics

Data premiery:

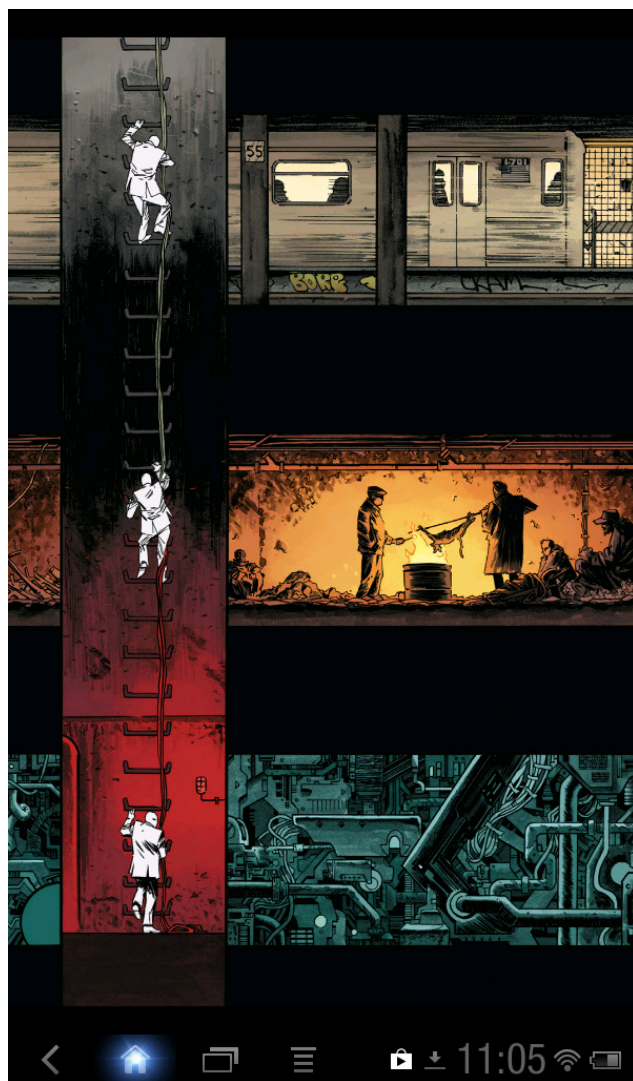
2014-03-05 (MN #1)



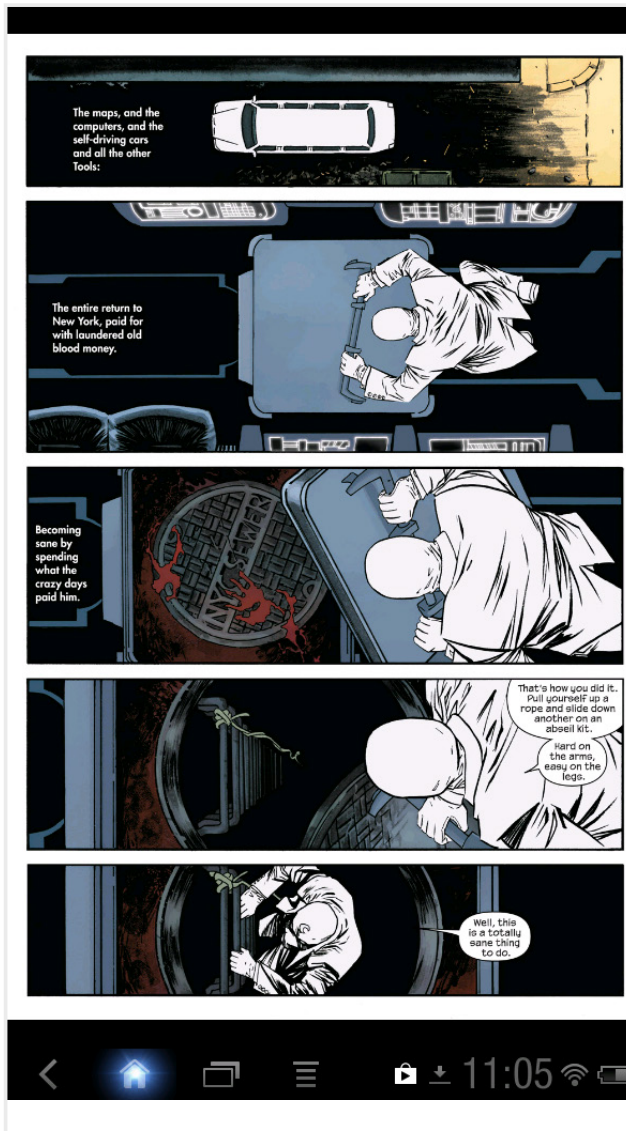
*Gdyby kózka nie skakała,  
to by nóżki nie złamała.  
Gdyby babcia miała wąsy,  
to by była dziadkiem.  
A gdyby ponad półwieku temu  
to nie DC, lecz Marvel wymyślił  
Batmana, ten zamiast rogów  
i czarnej kapotki z pewnością  
nosiłby dziś prześcieradło  
i był wciąż znany światu  
jako „rycerz”, tyle,  
że nie „mroczny”,  
lecz... księżycowy.*



W świecie amerykańskich superherosów wcale nie jest tak, jak niesłusznie uważa się ostatnimi czasy za sprawą ekranizacji komiksów zza Oceanu, że spośród wielkiej, wydawniczej dwójki to DC tworzy bardziej dojrzały, mroczny świat z bohaterami z krwi i kości w kontrze do Marvela i jego wciąż dowcipkujących i śmiejących się z samych siebie pajaców z kosmosu, pseudobóstw i innych superpokrak o anturażu rodem z teledysku YMCA. To nie prawda, że jedyną odpowiedzią Domu Pomysłów na Mrocznego Rycerza i Zieloną Strzałę jest bezkompromisowy rzeźnik Wolverine, a cała reszta to głupkowate komedie z marvelowskim Jasiem Fasolą (to jest Robertem Downey’em Jr.) na froncie i młodzieżowe seriale o superagentach w konwencji Beverly Hills 90210. Zagłębiając się w superbohaterskie uniwersum Marvela znajdziemy całą gamę oryginalnych, bezkompromisowych i bardzo ludzkich, tyle, że jeszcze niezekranizowanych (bądź przeniesionych na ekran w niezbyt umiejętnych sposób) postaci – chociażby Punishera, Hawkeye’a czy Daredevila. Ich przygody, pełne zmagania z szarą codziennością i możliwymi do przezwyciężenia przez „zwyčajnego” człowieka, realnymi zagrożeniami wyłamują się z ram komiksu postrzeganego jedynie jako mało wyrafinowana i uładzona bajka s-f dla wczesnoszkolnej młodzieży. Jednym z najlepszych przykładów tego typu perełek w portfolio Domu Pomysłów jest Księżycowy Rycerz – schizofreniczna, bezkompromisowa wariacja na temat postaci konkurencyjnego Batmana, który, korzystając z kolejnego już w obecnej dekadzie restartu oferty wydawniczej Marvela, powraca właśnie po kilku latach nieobecności z nową, solową serią przygód autorstwa duetu Ellis-Shalvey.



Gwoli przypomnienia – tytułowy Moon Knight to oficjalnie ziemski avatar egipskiego Boga Księżyca, Khonshu, a jedno – cześnie alter-ego Marca Spectora cierpiącego na rozdwojenie, a nawet rozstrojenie jaźni byłego najemnika i wojskowego, któremu w wyniku gorączki i majaczeń ubzdurało się, że przeżył własną śmierć za wstawiennictwem tajemniczej, mistycznej siły rodem z pradawnych, afrykańskich wierzeń. W jej imieniu musi teraz rzekomo co noc brutalnie tępić zło jako zakapturzony mściciel. Księżycowy Rycerz to równocześnie swoista, marvelowska kalka



Batmana, tyle, że odbita w krzywym zwierciadle. Z jednej strony bowiem, podobnie jak Gacek skacze nocami po dachach w pelerynie, siejąc prawdziwą trwogę w lokalnym półświatku, jak Bruce Wayne również nie posiada mocy, w zamian posiłkując się akrobatycznymi umiejętnościami i gadżetami konstruowanymi za zgromadzoną fortunę, a kiedy trzeba korzysta również z pomocy przyjaciół potrafiących pilotować jego „Batolot” (czy tam „Mooncopter”). Z drugiej jednak strony, w przeciwieństwie do Batma-

na, nie boi się przekraczać żadnych granic definiujących klasycznego superbohatera – kiedy trzeba z sadystycznym okrucieństwem zrywa przeciwnikom skalpy albo zrzuca ich z dachów budynków, zamiast głosu rozsądku słucha szeptów wyimaginowanego, łąkającego krwi „przewodnika”, a w swym szaleństwie (zdiagnozowana schizofrenia) zamiast bezpiecznej, dyskretnej czerni stawia na biel, dzięki której już z daleka jest widoczny przez przeciwników. Na łamach pierwszego numeru nowej serii, po licznych perypetiach i krótkim pobycie w Mieście Aniołów powraca do rodzimego Nowego Jorku, aby się postrach wśród lokalnych rzezimieszków i po raz kolejny szukać zrozumienia natury swoich zaburzeń psychicznych. Co jednak najważniejsze, pod wodzą Warrena Ellisa – genialnego scenarzysty znanego w świecie Marvela chociażby ze świetnego epizodu serii „Thunderbolts” czy cyklu „Iron Man: Extremis” (pierwowzoru filmu „Iron Man III”) – bohater nabiera zupełnie nowego wymiaru. Zamiast więc świecić podkradzionymi od Batmana zabawkami i klasycznym uniformem składającym się z nieodłącznej peleryny i kaptura, Spector operuje tutaj w gustownym, białym smokingu (tożsamość bohatera maskuje tu jedynie biała kominiarka z półksiężycem na czole) i zamiast ganiać się po dachach z traktującą go (słusznie zresztą) jak psychopatę policją, jak gdyby nigdy nic nawiązuje z nią luźną współpracę, wykształcając w sobie kolejną, bardzo interesującą jaźń: śledczego o niebywałej wręcz zdolności kojarzenia faktów rodem z seriali „C.S.I.”, „Mentalista” czy „Kości”. W parze z ciekawą, mroczną, pseudodetektywistyczną wizją historii bohatera idzie całkiem niezłą sferą wizualną komiksu. Wprowadzie odpowiedzialnemu za szkic Declanowi



Shalvey'owi daleko do Davida Fincha, którego „Moon Knight” z 2006 r. prezentował się zdecydowanie najlepiej ze wszystkich możliwych wcieleń księżycowego mściciela, nie mniej jednak pod wodzą Ellisa artysta osiąga tu absolutne wyżyny swoich możliwości, zwłaszcza w przypadku genialnych ilustracji prezentujących wędrówkę Spectora w głąb zatęchłych kanałów Nowego Jorku. Nie bez znaczenia jest zresztą tutaj również praca kolorysty – Jordie Bellaire'a, którego zabiegi polegające na uwydatnieniu kontrastu mrocznych barw otoczenia z bielą smokingu księżycowego antyherosa, (sprawiającego chwilami wrażenia jakby ktoś po prostu zapomniał go pokolorować), umiejętnie budują niepokojący, duszny klimat tak pożądany przez miłośników obłąkanego rycerza.

Pierwszy numer zrestartowanego „Moon Knighta” prezentuje się nadzwyczaj obiecująco. Niby nie dzieje się tu na razie zbyt wiele, a przeciwnik pada zaskakująco szybko, jednakże wydobywający się z kart komiksu wszechobecny mrok i niepokój sprawia, że tytuł zdecydowanie wybija się na tle całego zastępu obecnych na rynku, ugrzecznionych serii o kolorowych herosach chroniących świat przed zielonymi ludkami z kosmosu. A, że jakaś tajemnicza pani doktor w finale numeru próbuje wmówić naszemu bohaterowi – i nam najwyraźniej również – że wcale nie jest szalony, a jego sprzeczne jażnie to efekt „zasiedle – nia umysłu przez pradawny byt istniejący poza czasem i przestrzenią”? Przecież i tak gdzieś w głębi duszy wszyscy dobrze wiemy, że to po prostu kolejna imaginacja chore-



go umysłu Marca Spectora. Księżycowy Rycerz A.D. 2014 to bowiem najwyraźniej wciąż ten sam, zwyczajny facet o niezwykłej determinacji i totalny wariat podświadomie szukający chociaż cienia usprawiedliwienia swego szaleństwa i wypaczonej wizji sprawiedliwości. I bardzo dobrze. W końcu właśnie za to go kochamy, prawda? ■

Michał  
Czarnocki

# New Warriors

RECENZJA



Marvel Comics

Data premiery:

2014-02-19 (NW #1)

2014-03-05 (NW #2)

*Co dwie głowy, to nie jedna. W końcu nawet najpotężniejszym herosom na Ziemi przydaje się czasem pomocna dłoń. A że w komikсовym uniwersum Marvela akurat tych poważnych zagrożeń nie brakuje, więc najpopularniejsi herosi Domu Pomysłów – Spider-Man, Thor czy Hulk oprócz samodzielnego tępienia zła na łamach swoich solowych serii od lat w obliczu kolejnych inwazji obcych i innych zdarzeń wymagających powszechnej mobilizacji wchodzą ze sobą w alianse, formując rozmaite, gwiazdorskie składy do zadań specjalnych, ku uciechu czytelników.*



Myli się jednak ten, kto myśli, że działalność grupowa w świecie wykreowanym przez Dom Pomysłów zarezerwowana jest tylko i wyłącznie dla członków trzech najpopularniejszych, marvelowskich drużyn: Mścicieli, X-Men i Fantastycznej Czwórki. Monopol na występy grupowe tych składów już ładnych parę lat temu postanowili przełamać młodzi herosi o niesamowitych zdolnościach i – niestety – niebywałym wręcz „parciu na szkło”, tytułujący się mało wyszukany mianem „Nowych Wojowników”. Każdy fan amerykańskiego komiksu superbohaterskiego dobrze pamięta dziś, jak się to skończyło: największą tragedią w historii uniwersum, ale – paradoksalnie – również najlepszym eventem, jaki wyszedł spod pióra scenarzystów wydawnictwa w ostatnim dwudziestoleciu. Dziś jednak najbardziej znienawidzeni herosi Marvela w obliczu kolejnego wielkiego niebezpieczeństwa zagrażającego ludzkości (i nie tylko) po raz kolejny zbierają się pod szyldem „New Warriors”, aby uratować świat, odkupić winy, a przy okazji również sprzedać kilka egzemplarzy nowej serii debiutującej pod szyldem tegorocznej, wielkiej kampanii promocyjnej Marvela – „All-New Marvel Now”.

Robbie Baldwin oraz jego żądna sławy i splendoru ekipa to bodaj najtragiczniejsi superherosi w całej historii Marvela. W końcu nawet pamiętając wielkie tragedie Spider-Mana (śmierć Gwen i Wujka Bena) i Franka Castle’a alias Punishera (zabójstwo rodziny z rąk mafii), które naznaczyły ich późniejszą komiksową działalność, trudno nie przyznać, że w świecie Marvela nie ma absolutnie nic bardziej przytłaczającego niż ciężące na liderze „Nowych Wojowników” poczucie winy za spowodowanie masakry 612 mieszkańców miasteczka Stamford (nawet, jeśli nieumyślne), które dodatkowo doprowadziło do uchwalenia



nia niechlubnego aktu rejestracji superherosów oraz tragicznej w skutkach, superbohaterskiej wojny domowej (pokłosiem której była między innymi śmierć Kapitana Ameryki). Od tamtych wydarzeń minęło już wprawdzie wiele lat, w trakcie których Robert Baldwin – początkowo wróg publiczny numer jeden i niebezpieczny więzień, później złowieszczy antyheros na usługach rządu odziany na własne życzenie w pokutny kostium z 612 raniącymi ciało kolcami przypominającymi bohaterowi każdą z ofiar – przeszedł drogę do odkupienia, ostatecznie wracając do roli kolorowego herosa Speedballa o mocy puszczania barwnych baniek mydlanych. Nie mniej jednak trudno nie przyznać, że tragiczne wydarzenia nie pozostawiły głębokich śladów w umyśle herosa. Tyle, że niestety na łamach nowego tytułu... jakby zupełnie tego nie widać. Niestety, bowiem Speedball jawi się tutaj znowu jako wesołkowaty, beztrojski i bezmyślny młodzieniaszek o mózdzku nastolatka, co tym bardziej dziwi, biorąc pod uwagę, że jeszcze nie dawno – chociażby w trakcie uczestnictwa w ini-



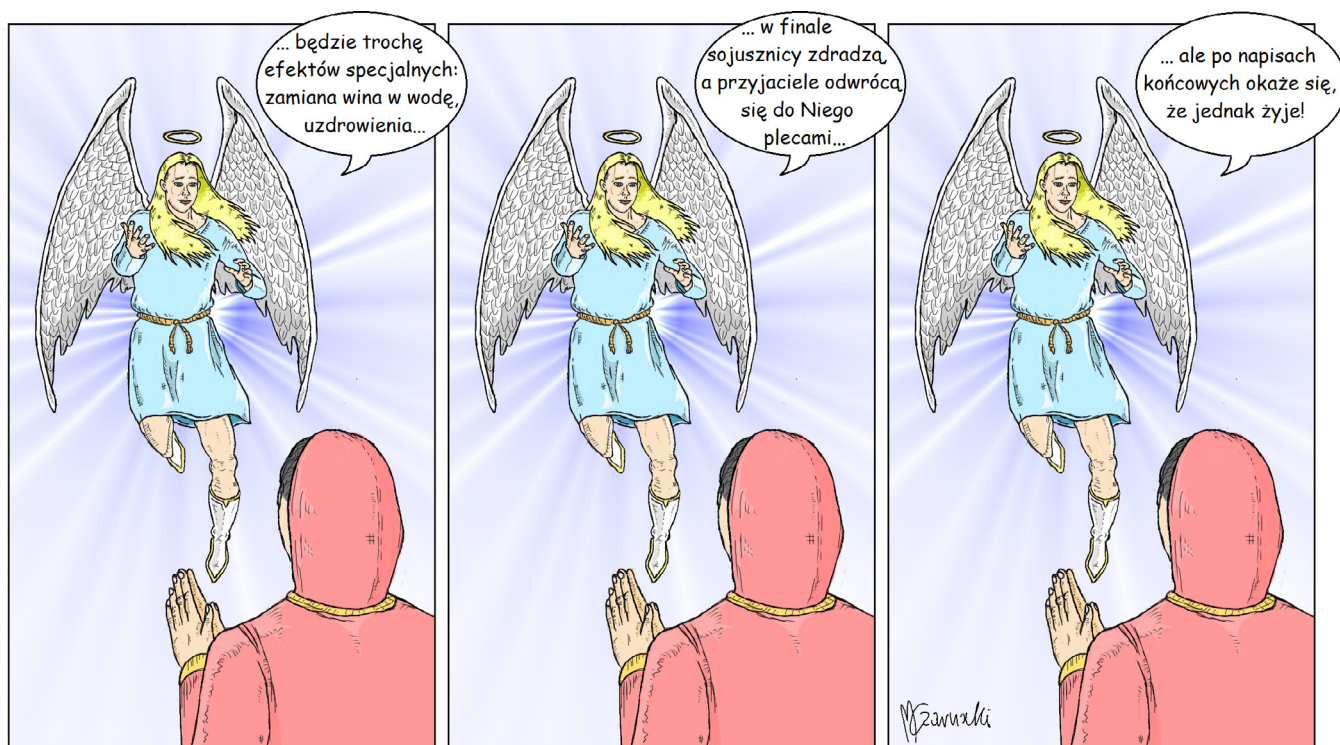
cjatywie „Avengers Academy” – dusił w sobie silne poczucie winy, robiąc dobrą minę do złej gry. I nie chodzi tutaj wcale o to, że ten, kto popełnia błędy nie ma prawa do rehabilitacji – bo przecież każdy ma. Chodzi o to, że Speedball A.D. 2014 – jeden z najbardziej przecież doświadczonych przez życie herosów Marvela – nagle znowu sprawia wrażenia tego samego, bezrefleksyjnego dzieciaka co kilkanaście

lat temu, na początku swej superbohaterskiej drogi (którą dobrze pamiętamy z wydanego również w Polsce w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku pod szyldem TM-Semic debiutu „New Warriors”). Nie przekonuje – przynajmniej jak na razie – również sama próba zlepiania tak różnych bohaterów pod szyldem „Nowych Wojowników”, zwłaszcza zapowiedź dokooptowania do składu brutalnego i wyjątkowo niegrzecznego kлона Spider-Mana, Kane’a (nota bene niedawno pozbawionego przez Marvela swego niezłego, solowego tytułu). Nie dość, że niepoprawnymi politycznie metodami nie przystaje do reszty drużyny złożonej w większości z młodych herosów, to jeszcze zupełnie nie pasuje do – niestety – nieco zbyt cukierkowego, żeby nie powiedzieć lekko kreskówkowego ołówka Pana Marcusa To.

Żeby jednak nie było zbyt pesymistycznie – pomijając nieco za bardzo wygładzoną kreskę i kontrowersje związane z przedstawieniem postaci Speedballa, zdecydowanie przekonuje dobrze zapowiadający się scenariusz z powracającymi do świata Marvela osobnikami znanymi jako Evolutionaries (przodkami dzisiejszych ludzi poddanymi przed milionami lat techno-ewolucji przez zaawansowaną rasę z kosmosu) dążącymi do oczyszczenia rasy ludzkiej z bytów uznanych w swoim chorym przekonaniu za nieczyste (mutantów, rasy Inhumans i wszelakich ludzkich hybryd). W ich obronie stanąć muszą nasi bohaterowie, sami zresztą tworzący mieszankę przedstawicieli różnych ras. Ech, żeby tylko jeszcze tego nieszczęsnego Kane’a nie rysowali aż tak cukierkowo... ■



# Trailer, czyli spoiler (nie do końca) kontrolowany



Jeszcze zwiastun  
czy już zwiastowanie?

Michał  
Czarnocki

**Reklama jest niewątpliwie dźwignią handlu.  
Zwłaszcza dziś, kiedy nawet produkty najwyższej jakości  
bez odpowiedniego wsparcia prężnej maszyny promocyjnej  
często giną w bezmiarze współczesnego chaosu informacyjnego,  
zakrzyczone przez tabuny nijakich, za to piekielnie głośnych  
i barwnych jak paw miernot.**

Nie inaczej sytuacja wygląda w świecie wielkiego ekranu, gdzie pełnometrażowe produkcje filmowe wymagające często stukrotnie większych nakładów finansowych niż inne formy współczesnej sztuki muszą walczyć o widza – a w domyśle o zwrot każdego z milionów zainwestowanych przez producentów dolarów – nie tylko z tańszymi produkcjami serialowymi, płytami z muzyką czy gramami wideo, ale również z piractwem sieciowym i coraz powszechniejszym w dobie ery informacji przekonaniem internautów, że cyfrowy, nienamacalny контент należy się darmo. W czasach, kiedy za sprawą postępu technicznego dostęp do informacji jest tak prosty, jak nigdy dotąd, wiadomości rozprzestrzeniają się błyskawicznie jak pandemia grypy, a natłok rozmaitych treści, może przyprawić o ból głowy, tym ważniejsze staje się, aby jak najskuteczniej zainteresować widza. Głównym środkiem do osiągnięcia tego celu w świecie filmu jest zwiastun – krótka forma audiowizualna będąca efektownym zlepkiem migawek wyciętych z promowanego obrazu i sklejonych w taki sposób, aby przykuć uwagę przyszłego nabywcy biletu. Do tego dochodzą oczywiście różne mniej lub bardziej kontrolowane przecieki z planu filmowego przedostające się niby to przypadkiem do mediów oraz inne formy reklamy – na przykład produkty promocyjne z wizerunkami bohaterów. Tyle, że ostatnimi czasy, kiedy reklama wspięła się na wyżyny bezczelności w walce o uwagę klienta i już nawet wymachiwanie przez gościa z telewizji śniadaniowej kartonikiem pitego przezeń soku pomidorowego nosi znamiona ukrytej promocji, również producenci filmowi w ferworze walki o klienta najwyraźniej przekraczają wszelkie dotychczas jasno nakreślone granice. W rezultacie dziś trudno już mówić jedynie o mniej lub bardziej kontrolowanych przeciekach z planu filmowego, a coś, co dotychczas zwykliśmy nazywać zwiastunem ciężko nazwać inaczej, niż mianem jakiegoś przerażającego, promocyjnego potwora. To nie żaden zwiastun – to istne zwiastowanie, gdzie wszystkie smaczki, nagłe zwroty akcji, cliffhangery i inne, nawet najbardziej niezwykłe deus ex machina skondensowane w małej pigułce i ujawnione przez „siłę wyższą” pozwalają zawczasu poznać nawet najbardziej wyrafinowane niespodzianki scenarzystów i reżyserów, i w pełni skonsumować obraz jeszcze przed premierą, obdzierając finalne dzieło z całej magii zaskoczeń niczym pamiętne streszczenia szkolnych lektur marki „Bryk”.

Współczesny zwiastun to już nie tylko krótka reklama głównego obrazu – to byt, który żyje własnym życiem, niejednokrotnie samemu udając poważne arcydzieło sztuki filmowej. W końcu jak inaczej interpretować fakt, że jak niegdyś jedynie w przypadku filmów, tak dziś również w przypadku zwiastunów ich producenci nakręcają wielką kampanię promocyjną, szumnie ogłaszając w mediach daty premier trailerów. Ba, zwiastuny dorobiły się już nawet... własnych zwiastunów. W rezultacie przed premierą filmu najpierw ogłaszana jest data jego premiery, następnie data premiery zwiastuna, dalej w sieci pojawia się 15 sekundowy



fragment zwiastuna, a dopiero następnie premierę ma właściwy zwiastun. A najlepiej od razu cztery różne – z rozmaitymi, niedostępnymi w innych w wersjach trailera scenami, dzięki czemu po obejrzeniu wszystkich zwiastunów już znamy połowę fabuły filmu. A do tego dochodzi jeszcze obowiązkowy zwiastun w formie „rozszerzonej” przygotowywany przez producenta obrazu z myślą o największym, nieformalnym festiwalu zwiastunów na świecie – amerykańskim Super Bowl, czyli corocznym finale ligi futbolu amerykańskiego. Oglądalność telewizji w USA osiąga wtedy swoje apogeum, a prezentowane wówczas za ciężkie pieniądze, przydługie trailery przyjmują często postać pięciominutowych miniprodukcji zawierających niejednokrotnie całe sceny z filmu.

W rezultacie dochodzimy do kuriozalnej sytuacji, jaka ma miejsce w chwili powstawania niniejszego tekstu w przypadku zbliżającej się wielkimi krokami produkcji „Kapitan Ameryka: Zimowy Żołnierz”, gdzie na tydzień przed premierą filmu znamy już treść obu dodatkowych scen po napisach końcowych zapowiadających kolejną część filmowych Mścicieli. Po sieci beztrąsko hula sobie prawdziwy, spoilerowy koszmarek – trailer, który plotkarskimi zapędami przebija nawet wersję rozszerzoną z Super Bowl, do kilkuminutowego zlepka migawek z całego filmu dokładając „niespodziankę” – pierwsze 10 minut (sic!) filmu. Zresztą, jeśli chodzi o świat herosów Marvela to już norma – inne zbliżające się filmy również przeciekają jak stare krany („Spider-Man II” i jego już dawno ujawnieni antagoniści i sprawcy głównej intrygi), a i reklamy komiksów już dawno wydostały się spod kontroli wydawnictwa, w rezultacie czego nachalne i przedwczesne zwiastuny nowych numerów zdradzają zakończenia poprzednich, jeszcze niewydanych (vide recenzowany przez nas „Superior Spider-Man”), a wyciekające skrypty psują szyki scenarzystom (postać Blade’a z „Mighty Avengers” omyłkowo ujawniona o kilka numerów przed komiksowym coming-outem). I pomyśleć, że jeszcze kilka lat temu, w przypadku produkcji „Project: Monster” trzeba było doczekać niemal do końca filmu, żeby w ogóle zobaczyć jak właściwie wygląda tytułowy stwór, gdy tym czasem dziś, na dwa miesiące przed premierą najnowszego remake’u Godzilli wystarczy obejrzyć pierwszy lepszy materiał reklamowy filmu, aby zapoznać się z różnymi zestawieniami przedstawiającymi porównanie nowej wersji potwora z jego poprzednimi wersjami.

Tym bardziej cieszy więc świadomość, że pozostały jeszcze ostatnie – choć już niestety bardzo nieliczne – bastiony filmowej nieprzewidywalności, jak choćby Quentin Tarantino, który na przekór modzie na filmowy ekshibicjonizm zrezygnował z produkcji planowanego „The Hateful Eight” tuż po niespodziewanym – niestety najwyraźniej jednak tylko dla niego – wyłynięciu na światło dzienne scenariusza do żadnej wszelakich przecieków sieci. ■

