

NOMINADO AL OSCAR
MICHAEL
FASSBENDER

GANADORA DEL OSCAR
MARION
COTILLARD

GANADOR DEL OSCAR
JEREMY
IRONS



NUESTRO DESTINO ESTÁ EN SU SANGRE.

ASSASSIN'S CREED

STORY BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. SCREENPLAY BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. DIRECTED BY JAMES WAXMAN. CASTING BY BRADLEY FOSTER. COSTUME DESIGNER ANDREW DUNN. HAIR BY JANE WOOD. MAKEUP BY JANE WOOD. PRODUCTION DESIGNER ANDREW DUNN. EXECUTIVE PRODUCERS DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. PRODUCED BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. WRITTEN BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. BASED UPON THE VIDEO GAME SERIES BY UBI SOFT. MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD. EDITOR ANDREW DUNN. EXECUTIVE PRODUCERS DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. PRODUCED BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. WRITTEN BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. BASED UPON THE VIDEO GAME SERIES BY UBI SOFT. MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD. EDITOR ANDREW DUNN. EXECUTIVE PRODUCERS DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. PRODUCED BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. WRITTEN BY DAVID LEVIEN & JAMES WAXMAN. BASED UPON THE VIDEO GAME SERIES BY UBI SOFT. MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD. EDITOR ANDREW DUNN.

SOLO EN CINES EN 3D

[Recenzja] "Assassin's Creed"

A.Mason



"Assassin's Creed" poster

Kredo asasynów, czyli krótko o Assassin's Creed

Zechciało nam się kina i jako że w tym dniu nie było nic innego, nie mając alternatywy, wybraliśmy się na *Assassin's Creed*. Cudów się nie spodziewałem, szczególnie że czytałem wcześniej opinie zagranicznych widzów. Czy się zawiodłem?

Zagrałem - póki co - w sumie w dwie gry z serii, na podstawie której powstał film. W dodatku drugiej części jeszcze nie skończyłem. Mogę o nich powiedzieć tyle, że wokół ciekawego pomysłu, idei, nadbudowano całkiem przyzwoitą mechanikę i grafikę (oczywiście jak na „tamte” czasy). Podobać też może się klimat historycznych miejsc, które odwiedzamy. Pod warunkiem, że nie zagłębiamy się szczególnie uważnie w zgodność historyczną. Fabułę zaś dostaliśmy prostą jak budowa cepa. W pierwszej części nie przeszkadza to jeszcze, natomiast w drugiej zaczyna nużyć. Na szczęście do pierwszych części gry film nawiązuje dosyć luźno.

Na nieszczęście, to, że film jest nieco inny, nie powoduje, że fabuła jest dużo lepsza. Jest tak samo prosta i tak samo sztampowa. W filmie, ze względu na rodzaj medium, jeszcze wyraźniej widoczne są kalki, których użyli twórcy:

1. bohater, na którego oczach ginie matka;
2. bohater, który zostaje złoczyńcą;
3. bohater, którego łapią i wsadzają do więzienia, gdzie czeka go kara śmierci;
4. bohater, którego wyciąga z więzienia tajemnicza instytucja i zmusza do realizacji jej dobrych/niecných celów;
5. bohater, który odkrywa swoje moce;
6. bohater, który zdobywa przyjaciół/drużynę;
7. bohater, który buntuje się i walczy przeciwko tajemniczej organizacji...

Jeśli ktoś myśli, że powyżej zrobiłem jakiś spoiler, to wyjaśnię, że opisałem tylko dosłownie pierwsze

minuty filmu i to, co znaleźć można w blurbach lub trailerze. Fabuła trzyma się kupy tylko dlatego, że już prościej się nie dało i że wszelkie ziejące w niej dziury można usprawiedliwić przez dopowiedzenie osobnych historii, czy to zaczerpniętych z gry, czy wymyślonych na poczekaniu i przyszytych bardzo grubymi nićmi. Pomimo prostoty schematu widzowie, którzy nie grali w gry, będą czuć się zbyt często zdezorientowani, *Assassin's Creed* nie grzeszy logiką.

W filmie spartolono moim zdaniem jeszcze jedną rzecz w porównaniu do gry – skupiono się na współczesnej części historii asasynów (przepraszam historyków), co samo w sobie nie jest złe, ale przez to zagubiono na drugim, a nawet trzecim planie tło historyczne i piękne lokacje. Nie będę daleki od prawdy, kiedy napiszę, że wszystkie najciekawsze widoki zawarto w trailerze, w filmie jest ich niewiele więcej i na pewno nie znajdziecie tam „żyjących miast”, które znane są z gier. Nie przypominam sobie ani jednej takiej sceny.

Żeby nie było, jest kilka rzeczy, które w *Assassin's Creed* się udały. Bardzo ciekawie rozwiązano mechanizm Animusa, w grze była to „trumna”. Wizualnie niewiele można filmowi zarzucić – jest bardzo ładnie. Aktorzy są na tyle charakterystyczni i dobrzy, że nadrabiają braki scenariusza – nawet jeśli grane przez nich postacie nie mają zbyt wielu kwestii dialogowych, zapamiętuje się je. Jest też sporo akcji – walki i parkoury (dla niewtajemniczonych, w tym przypadku chodzi o wspinanie się na budynki i insze skakanie po dachach), widz nie ma czasu, żeby się znudzić.

Czy powinienem dopisać coś więcej do powyższej recenzji? Wydaje mi się, że nie za bardzo jest co. Zastanawiam się, czy jest ktoś, komu mógłbym polecić *Assassin's Creed*. Być może mógłbym polecić go zapalonym (podkreślam ZAPALONYM) graczom, choć oni prawdopodobnie już zdążyli go obejrzeć w kinach. Nie zawiodą się pewnie pasjonaci kina akcji klasy „B/C” i przeciętni nastolatkwowie (film jest dozwolony od lat 13).

Wszyscy inni mogą spokojnie oszczędzić pieniądze i nie będą tego żałować. To film, który raz się obejrzy i można o nim zapomnieć... pod warunkiem, że ktoś ma odporność na tzw. „lekkie cliffhangery”. To z pewnością nie jest ostatni film z serii.

Podsumowując, jakie powinno być credo asasynów:

„Nie chodźcie do kina na *Assasin's Creed*”

...a jak już idziecie, to wcześniej gołnijcie sobie piwo lub dwa. Tylko nie bierzcie potem w kinie dużego zestawu z Colą... Popcorn w sumie też był niedobry.

Ja pierdziele, wydaliśmy ponad stówę na takiego gniota?

A.Mason

Premiera: 06.01.2017

Wiek: od lat 13

Czas trwania: 114 minut

Produkcja: Francja, USA, Wielka Brytania; 2016

Reżyseria: Justin Kurzel

Scenariusz: Adam Cooper, Bill Collage, Michael Lesslie

Obsada: Michael Fassbender, Marion Cotillard, Jeremy Irons, Brendan Gleeson