124 STRONY / GOD OF WAR LAUFEY / MARVEL'S WOLVERINE

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

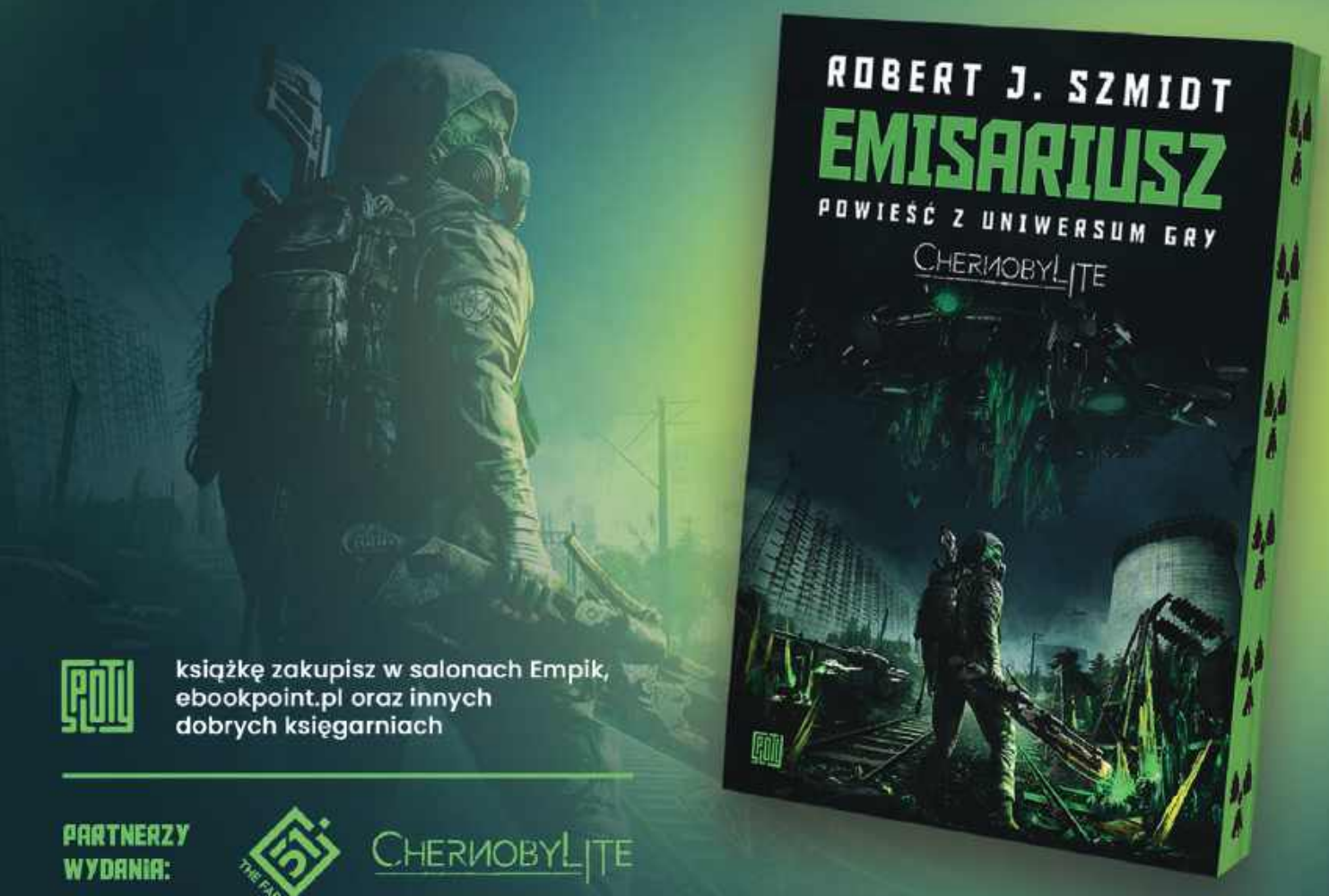
#346



07/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

STAR FOX SUMMER GAME FEST – RELACJA **FENOMEN GOTHICA** MULTIVERSUM MARVELA
YAKUZA OD KUCHNI **GRAMY W CONTROL RESONANT** W GALAKTYCE ANDROMEDY **ALIENS**

POSTAPOKALIPTYCZNE SCIENCE FICTION Z UNIWERSUM GRY CHERNOBYLITE



książkę zakupisz w salonach Empik, ebookpoint.pl oraz innych dobrych księgarniach

PARTNERZY WYDANIA: THE FARM CHERNOBYLITE

PATRONI

Fantastyka · Ostatnia Tawerna · opętani czytaniem · popkulturowcy · NAPROMIENIOWANI.PL · dlaStudenta.pl

eprasa.pl 123fbb92d9



Wakacyjna forma

Tegoroczny Summer Game Fest i wszystkie towarzyszące mu wydarzenia okazały się czymś, czego branża po upadku E3 potrzebowała od dawna – powiewem świeżości i energii, jakiego nie widzieliśmy od lat w letnim okienku. Bez większej przesady można powiedzieć, że była to najlepsza edycja w historii. Konkretne zapowiedzi, mocne gameplaye i przede wszystkim skupienie się na grach, które wyjdą w tym roku lub na początku przyszłego.

Opisujemy ponad 30 nadchodzących tytułów zaprezentowanych na Summerze, z czego część mieliśmy okazję sprawdzić osobiście. Przeczytacie więc playtesty między innymi Control Resonant, Resonance: A Plague Tale Legacy, Halo: Campaign Evolved, 1666: Amsterdam czy nowego Raymana.



W dziale Recenzje tym razem nieco skromniej niż przed miesiącem, ale wciąż jest na czym zawiesić oko. Na pierwszy plan wysuwa się Gothic Remake, który próbuje udźwignąć ciężar legendy, nowe UFC, niespodzianka od Square w postaci The Adventures of Elliot: The Millennium Tales, a także powrót Star Foksa w odpicowanej odsłonie. W sumie uzbierało się 25 recenzji, a do tego dorzucamy testy sprzętu. Sprawdzamy choćby nową wersję kultowego domowego komputera, czyli The Spectrum White Edition. Ucieszą się również fani skradanek. Seria Thief powraca, a my nie tylko przyglądamy się nadchodzącemu remasterowi, ale też rozmawiamy z jego twórcami o tym, jak przywrócić do życia jedną z najbardziej klimatycznych marek w historii gier.

A co w Hardkorze? Sporo tematów, również takich, które wykraczają poza same gry. Przyglądamy się przyszłości Marvel Cinematic Universe i temu, czy Marvel faktycznie ma szansę wrócić na szczyt przy okazji „Avengers: Doomsday". Zderzamy też fenomen trylogii Mass Effect z rzeczywistością Andromedy, zastanawiając się, gdzie dokładnie coś poszło nie tak. Nie zabrakło również tematów bliższych naszemu podwórku – w tekście o Sundog zaglądamy za kulisy jednego z najgłośniejszych (i najbardziej kontrowersyjnych) projektów finansowanych z publicznych pieniędzy.

Bardzo mocno prezentuje się również dział Retro. Wracamy do korzeni Gothica i próbujemy zrozumieć, dlaczego historia Bezimiennego wciąż rezonuje z kolejnymi pokoleniami graczy. Zaglądamy na plan „Obcego – decydującego starcia", by zobaczyć moment, w którym kino sequeli zmieniło się na zawsze. Cofamy się też do początków serii Yakuza oraz analizujemy fenomen Star Foksa – marki, która kiedyś wyznaczała kierunki rozwoju branży. Nie zapomnieliśmy też o klasykach bliższych sercu wielu z Was – fani Need for Speed: Underground zdecydowanie powinni zajrzeć do naszego działu Retrorecenzja.

Jak zawsze też w felietonach i dziale Co Nowego staraliśmy się spojrzeć na gry z różnych perspektyw. Bo choć branża nie zwalnia, to właśnie teraz widać wyraźnie, że przed nami wyjątkowo intensywna druga połowa roku.

Miłej lektury i dużo słońca.



Roger Zaklikowski

Redaktor Naczelny

roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 6 sierpnia

eprasa.pl 123fbb92d9



PSX EXTREME 346

20
LETNI MARATON ZAPOWIEDZI

Temat numeru

Summer Game Fest potwierdza swoją pozycję jako najważniejszy czerwcowy przystanek branży. Zebraliśmy dla Was najciekawsze zapowiedzi, pierwsze wrażenia z dem oraz redakcyjne oceny Hype'u. Sprawdzamy, które gry mają szansę zawładnąć najbliższymi miesiącami, a które potrzebują jeszcze czasu w piecu. Naprawdę gruba relacja.



54/98
GOTHIC – LEGENDA ZNAD KOLONII

Recenzja/Retro

Historia Bezimiennego wraca wraz z remakiem, a my cofamy się do korzeni fenomenu, który ukształtował pokolenie polskich graczy. O pasji, technologii i świecie, który żył własnym życiem – oraz o tym, dlaczego Gothic do dziś pozostaje punktem odniesienia dla cRPG.



76
INNE CZASY, INNI AVENGERSI

Hardkor

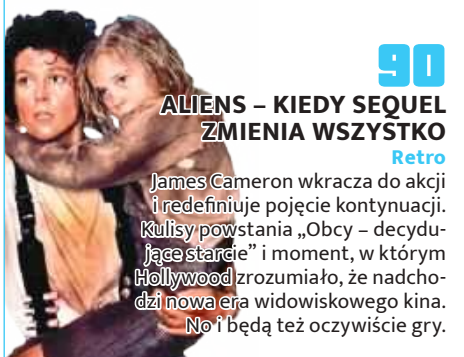
Marvel wraca do gry. Analizujemy przyszłość MCU, nadchodzące „Avengers: Doomsday" i próbę odbudowy potęgi superbohaterskiego uniwersum. Nowe twarze, stare legendy i stawka większa niż kiedykolwiek wcześniej? Sprawdzamy.



84
W GALAKTYCE „ANDROBIEDY"

Hardkor

Trylogia Mass Effect jako doświadczenie pokoleniowe – dla wielu z nas coś więcej niż tylko gra. Zderzamy ten monumentalny dorobek BioWare z rzeczywistością Andromedy, która miała być nowym otwarciem. O niespełnionych ambicjach, ślepej wierze fanów i tym, dlaczego w przypadku tej serii „wystarczająco dobrze" to wciąż za mało.



90
ALIENS – KIEDY SEQUEL ZMIENIA WSZYSTKO

Retro

James Cameron wkracza do akcji i redefiniuje pojęcie kontynuacji. Kulisy powstania „Obcy – decydujące starcie" i moment, w którym Hollywood zrozumiało, że nadchodzi nowa era widowiskowego kina. No i będą też oczywiście gry.



102
YAKUZA – NARODZINY SMOKA

Retro

Zanim seria stała się globalnym fenomenem, była surową, mroczną opowieścią o honorze i przestępczym półświatku. Cofamy się do 2005 roku, by prześledzić początki jednej z najbardziej charakterystycznych marek SEGI.

PRENUMERATA / ARCHIWA / E-WYDANIE – SKLEP@PSXEXTREME.PL

Znajdziecie nas na: psxextreme.pl facebook.com/PSXExtremePL x.com/psx_extreme instagram.com/psxextreme



TEMAT NUMERU
Summer Game Fest 20

TESTY
Gamepad YAXO Evo Deck Nintendo Switch 2 18
Podstawka chłodząca YAXO Arctic Breeze 18
The Spectrum White Edition 19

HARDKOR
Inne czasy, inni Avengersi 76
Ibru, czyli opowiem Ci bajkę... 80
W galaktyce „Androbiedy" 84

RETRO
Retrocenzja – Need for Speed: Underground 2 74
„Aliens" – więcej niż sequel doskonały 90
Historia początków Star Foksa. I ich końca 94
Gothic – historia, która pokochali Polacy 98
Yakuza – niczym smok 102

FELIETONY
Super Pisario (Michał Pisarski) 111
Fabularna tawerna (Zax) 112
Savepoint (Michał Walkiewicz) 113
Dwóch zgryźliwych tetryków (Mielu / Marcellus) 114
Story Mode (Adamus) 115
Od gracza dla graczy (Mazzi) 117
Okiem maniaka (Roger) 122

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 07
Dobre, bo polskie 08
Hyde Park 52
Headshot 53
Replay 72
Myszaq lubi 106
Region Filmowy 108
Comix Zone 109
Bardzo Ambitny Kącik Anime 110
Graczpospolita 116
Głos Ludu 118
Patronite 119
Listy 120

GRY

CO NOWEGO
Kingdom Hearts IV 14
Minecraft Dungeons II 10
Star Trek: Shadow Frontier 12
Thief: The Dark Project Remastered 16

SUMMER GAME FEST
1666: Amsterdam 49
Castlevania: Belmont's Curse 32
Clockwork Revolution 41
COD: Modern Warfare 4 38
Control: Resonant 22
Crazy Taxi World Tour 40
Echoes of Aincrad 25
Exodus 34
Fable 51
Final Fantasy VII Revelation 36
Gears of War: E-Day 45
gen ATLAS 30
God of War: Laufey 28
GUNDAM ROGUE ORBIT 50
Halo: Campaign Evolved 24
Marvel's Wolverine 27
Obcy: Izolacja 2 33
Rayman Legends Retold 26
Resident Evil Veronica 35
Resonance: A Plague Tale Legacya 21
Saw: Genesis 30
Senua 39
Silent Hill: Townfall 32
Spyro: A Realm Beyond 43
Star Wars: Zero Company 44
State of Decay 3 42
Stellar Blade: Blood Rain 48
Stranger Than Heaven 46
Stuntman: Hollywood 34
Teenage Mutant Ninja Turtles: The Last Ronin 40
The Wolf Among Us 2 50
Tomb Raider: Legacy of Atlantis 31
Until Dawn 2 44
Virtua Fighter Crossroads 47

RECENZJE
Beat the Champions 60
Coffee Talk Tokyo 64
Copa City 68
Dead or Alive 6: Last Round 57
EA Sports UFC 6 67
Echo Generation 2 56
eFootball Kick-Off! 62
F1 25: 2026 Season Pack 70
Farming Simulator 26: Nintendo Switch Edition 70
Gobliiins Collection 60
Gothic Remake 54
House Flipper Remastered Collection 64
Monopoly: Star Wars Heroes vs. Villains 59
NBA The Run 71
Necrophosis: Full Conciousness 61
Realm of Ink 56
River City Saga: Journey to the West 65
Save My Scrap 61
Star Fox 69
The 7th Guest Remake 66
The Adventures of Elliot: The Millennium Tales 58
The Necromancer's Tale 60
Wall World 2 66
World of Tanks: HEAT 63

eprasa.pl 123fbb92d9

PSXEXTREME.PL

GRAMY Z WAMI OD 29 LAT

PRENUMERATA



6 LUB 12 MIESIĘCY · DARMOWA DOSTAWA · E-WYDANIE GRATIS · WYSYŁKA POCZTĄ LUB INPOSTEM · OPCJA PAKOWANIA PREMIUM

12
NUMERÓW

TYLKO 219 ZŁ ~~300 ZŁ~~
W RAMACH ROCZNEJ PRENUMERATY 12 WYDAŃ OTRZYMUJESZ W CENIE 9

25%
TANIEJ

ZAMÓW NA
psxextreme.pl

SKANUJ KOD I ZAMÓW ONLINE

eprasa.pl 123fbb92d9



Xbox przechodzi reset

Xbox rozpoczął największe zmiany w swojej historii. Asha Sharma oraz Matthew Ball opublikowali obszerną wiadomość do pracowników, w której otwarcie przyznali, że gamingowa dywizja Microsoftu przechodzi właśnie „reset". Firma chce poprawić wyniki finansowe, odbudować pozycję marki i przygotować się na kolejne lata działalności. Szefowa Xboksa podkreśliła, że pierwsze miesiące jej pracy przyniosły pozytywne efekty, ale przyznała również, że obecny dział gier nie notuje oczekiwanych rezultatów, a marża całego biznesu Xboksa pozostaje bardzo niska. Według przecieków firma może zwolnić nawet tysiąc pracowników. Natomiast według The Information w Microsoftcie analizowane są jednak jeszcze większe zmiany. Satya Nadella i Amy Hood mają rozważać przebudowanie relacji pomiędzy korporacją a Xboksem – wśród możliwych scenariuszy pojawia się przekształcenie Xboksa w spółkę zależną lub nawet wydzielenie marki jako osobnego podmiotu. Microsoft ma mocniej inwestować w największe marki i priorytetem mają być nowe projekty z serii Halo, Fallout oraz The Elder Scrolls. Według pierwszych raportów rozpoczęła się „rzeź" w studiach Microsoftu – Ninja Theory ujawniło Senuę, by... Microsoft znalazł chętnego na kupienie studia. Firma może zamknąć zespół lub twórcy staną się niezależni. Double Fine (Psychonauts) i Compulsion Games (South of Midnight) również mogą trafić pod nóż... w zasadzie jak większość studiów Xboksa. Nowa szefowa rozpoczęła prawdziwy reset.

MACIEJ: Xbox potrzebuje twardego resetu i wcale nie jestem zaskoczony, że Sharma pozbywa się mało rentownych projektów i studiów, które nie potrafią na siebie zarobić. Z biznesowego punktu widzenia to dobry ruch, nawet jeśli uderza w upodobania i sentymenty graczy. W tej branży niestety nie ma już sentymentów, są tabelki w Excelu i twarde liczby, a Microsoft tracił ostatnio 500 mln dol. co rok. Sharma przyszła tutaj, żeby to naprawić i niestety musi podjąć brutalne kroki.

Były przecieki, jest zapowiedź

CD Projekt RED oficjalnie zapowiedział Pieśni przeszłości, czyli trzeci fabularny dodatek do Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu. Geralt z Rivii ponownie ruszy na szlak w zupełnie nowej przygodzie, która trafi do graczy w 2027 r. Studio mocno podkreśla, że to nie jest małe DLC, ale pełnoprawne rozszerzenie, a więc fani mogą oczekiwać konkretnej historii. Według plotek dodatek wprowadzi graczy do wydarzeń z Wiedźmina 4. Projekt powstaje we współpracy z Fool's Theory, a pełna prezentacja odbędzie się na gamescomie.

MACIEJ: Kolejny dodatek do Wiedźmina 3, który wyszedł w 2015 r., to fantastyczna zagrywka marketingowa, ale przede wszystkim bardzo świadoma decyzja biznesowa. CDP doskonale wie, co robi, Geralt nadal ma miliony fanów na całym świecie, a ludzie wręcz domagają się kolejnych przygód. Kto wie, może to będzie stała tradycja w polskiej firmie?





Uncharted z Chin?

Blood Message od NetEase może być jedną z ciekawszych przygodowych gier akcji najbliższych lat. Pierwszy pokaz z Summer Game Fest od razu przywołuje skojarzenia z Uncharted – jest dużo biegania, efektownych ucieczek, wspinaczki, QTE i ciągłego parcia do przodu. Gra nie karze brutalnie za każdy błąd, tylko pozwala „wpadać" w kolejne sytuacje, dzięki czemu akcja praktycznie nie zwalnia. Bohater Pei Changguan walczy brutalnie, wykorzystując narzędzia rzemieślnika, a starcia bez HUD-u zmuszają do obserwowania ruchów wrogów. Twórcy stawiają na kinowe tempo, ciężki klimat epoki Tang i bardzo fizyczną walkę.

SOQ: Azja podpatruje pomysły z Zachodu, w Azji też nikt nie ma problemu z adaptacją rozwiązań AI, zatem widzę to tak, że za kilka lat oni będą robili gry świetne jakościowo i produkcyjnie i jeszcze powstające szybciej niż w Europie. Chińczycy wyczuli, że gry to skuteczne narzędzie politycznego „soft power" i nie odpuszczą.



Wielkie historie i wielkie dodatki?

Summer Game Fest przyniosło zapowiedzi kilku interesujących dodatków. Polacy szykują dwie opowieści – 13 lipca zagramy w The Alters: Last Variable, 20-godzinną przyjemność, która wprowadzi nowe mechaniki, podziemną bazę do zbudowania oraz udoskonalone terraformowanie, a jesienią sprawdzimy Cronos: Lazarus, czyli nową propozycję nastawioną na walkę i rozszerzenie zmieniające produkcję Bloober Team w dynamiczną grę akcji. Ze świata potwierdzono także DOOM: The Dark Ages Revelations (7 lipca), w którym Slayer trafi do czyśćca i „stawi czoła mrocznym prawdom" – także w tym wypadku możemy liczyć na kilkunastogodzinną historię. Interesująco zapowiada się Mafia: The Old Country Man of Honor (14 sierpnia), ponieważ dodatek zaoferuje ciekawe wydarzenia – Enzo spotka Ennio Salieriego, przyszłego dona rodziny mafijnej i głównego antagonistę z Mafia: Definitive Edition. Capcom potwierdził Monster Hunter Wilds: Ascendance (2027), czyli fabularne rozszerzenie, i w tym wypadku trafimy do nowych lokacji, zmierzymy się z następnymi potworami i nawet sprawdzimy zadania rangi mistrzowskiej. James Bond również nie powiedział ostatniego słowa i pierwszy dodatek 007 First Light rozbuduje wątek Bawmy – teraz Król Piratów poprosi 007 o pomoc.

GRUCHA: I to mi się podoba! Każda z gier została doceniona przez branżę i wielu chętnie wróci do tych przygód. Oby tylko te rozszerzenia faktycznie trzymały poziom podstawek i zaoferowały sowitą zawartość.

Pokémony pomogą... wojsku?

Pokémon GO wraca w wyjątkowo kontrowersyjnym kontekście. Według The Guardian dane z gry, w tym miliardy skanów otoczenia, mogły służyć do budowania modeli 3D świata i trenowania AI dla systemów wojskowych. Niantic Spatial współpracuje też z firmą Vantor, związaną z technologiami dla dronów.

PIECHOTA: Ugh, trudne się wylosowało. Niby imponujące, ale jeśli kiedykolwiek rozrywka staje się jakimkolwiek zasileniem dla świata wojska i wojen (jak okazało się w zeszłym roku chociażby ze Spotify), bardzo mnie do siebie zniechęca. Brak pochwały ode mnie.

eprasa.pl 123fbb92d9



62

mln wyświetleń wygenerował Summer Game Fest 2026. To wielki sukces imprezy Geoffa Keighleya.

23

% lepszy wynik względem ubiegłorocznego pokazu zanotował Summer Game Fest.

6,7

mln widzów oglądało Summer Game Fest w najlepszym momencie pokazu.

„#WeWant Destiny3”

ten komentarz zdominował każdy z pokazów Summer Game Fest.



Taktyczny shooter od znanych twórców

Na Summer Game Fest studio That's No Moon pokazało swój pierwszy projekt – Crossfire, taktyczną strzelankę singleplayer, która od razu zwraca uwagę ambicją. Nad grą pracują weterani Uncharted i God of War, a produkcja ma połączyć filmową narrację z realistyczną, wymagającą rozgrywką. Najważniejszym elementem Crossfire jest adaptacyjny system osłon tworzony na Unreal Engine 5. Twórcy rezygnują z klasycznych murków i stawiają na naturalny, nierówny teren. Główna bohaterka, Layla Qassem, automatycznie dostosuje postawę do otoczenia – będzie kucać, czołgać się lub wychylać zza przeszkód. Starcia mają być śmiertelnie niebezpieczne, więc bezmyślna szarża szybko skończy się porażką. Ważną rolę odegra także Delroy Cross, niezależny towarzysz Layli, z którym współpraca ma być kluczem do przetrwania. That's No Moon mocno stawia również na emocjonalną historię, motion capture i filmową realizację scen. Crossfire zapowiada się na taktyczny, brutalny i bardzo klimatyczny shooter.

MACIEJ: Mocno trzymam kciuki, żeby ten projekt od weteranów branży okazał się tak dobry, jak wygląda na papierze i w zapowiedziach. Ostatnio mamy jakąś plagę niespełnionych obietnic i wygórowanych oczekiwań, miażdżonych potem przez słabe produkcje.



Koniec Strażników

Bungie oficjalnie potwierdziło koniec aktywnego rozwoju Destiny 2. Ostatnia duża aktualizacja trafiła do gry 9 czerwca i choć produkcja nadal będzie grywalna, to zespół ma się teraz skupić na rozwoju Marathonu. To ogromny cios dla fanów, którzy liczyli, że zamknięcie tego etapu oznacza szybki start Destiny 3. Według Jasona Schreiera Bungie nie ma jednak obecnie zatwierdzonej nowej odsłony ani projektu dla zespołu odpowiedzialnego za Destiny 2. Fani domagają się Destiny 3, ale pojawiają się tutaj istotne problemy – stworzenie takiej gry zajmie pięć–siedem lat i tytuł będzie kosztował Sony nawet 500 mln dol. Obecnie jednak Bungie ma się szykować na znaczące zwolnienia.

GRUCHA: Trudno w to uwierzyć. Bungie zaprzepaściło ogromną szansę, by przenieść miliony Strażników na następną grę. Kto zawiódł? Kto powiedział „lepiej róbmy Marathon”? Bardzo możliwe, że właśnie ta osoba będzie odpowiedzialna za śmierć Bungie.

Premiery LIPIEC

02 **RHYTHM HEAVEN GROOVE** [SWITCH]
07 **DOOM: THE DARK AGES REVELATIONS** [PS5, XSX, PC]
09 **ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED** [PS5, XSX, PC]
EA SPORTS COLLEGE FOOTBALL 27 [PS5, XSX, PC]
GRANBLUE FANTASY: RELINK [SWITCH 2]
10 **DIGIMON STORY: TIME STRANGER** [SWITCH 2, SWITCH]
ECHOES OF AINCRAD [PS5, XSX, PC]
PALWORLD [PS5, XSX, XONE, PC]
13 **THE ALTERS: LAST VARIABLE** [PS5, XSX, PC]
15 **THE MOUND: OMEN OF CTHULHU** [PS5, XSX, PC]
16 **RATATAN** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, PC]
MOSS: THE FORGOTTEN RELIC [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
23 **AVATAR LEGENDS: THE FIGHTING GAME** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
DISGAEA MAYHEM [PS5, SWITCH 2, SWITCH, PC]
FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER [SWITCH 2]
SPLATOON RAIDERS [SWITCH 2]
27 **FOREVER SKIES** [XSX]
28 **HALO: CAMPAIGN EVOLVED** [PS5, XSX, PC]
GOTHIC CLASSIC [PS5, PS4, XSX, XONE]
29 **BLOODRAYNE: DEFINITIVE COLLECTION** [SWITCH]
30 **KUSAN: CITY OF WOLVES** [PS5, XSX, SWITCH, PC]
XENOBLADE CHRONICLES 2 – NINTENDO SWITCH 2 EDITION [SWITCH 2]

Krótka seria

- 11 sierpnia Grounded 2 trafi na PS5.
- Studio MDHR ogłosiło dwie nowe produkcje z uniwersum Cupheada: pełnoprawny sequel oraz 8-bitowy spin-off.
- W 2027 r. na rynek trafi intrygujące The Pines. Gra na pierwszych materiałach wygląda jak brat bliźniak pierwszej przygody Alana Wake'a.
- 18 sierpnia fani przerażających historii pełnych tajemnic sprawdzą The Sinking City 2. Frogwares rozwija koncepcję i szykuje graczy na niespodzianki.
- W lutym odbędzie się premiera Metro 2039. Twórcy kończą prace nad grą i szykują się na konkretną kampanię marketingową.
- 25 września zagramy w Onimusha: Way of the Sword. To kolejna wielka premiera Capcomu w 2026 r. i gra nie bez powodu cieszy się dużym zainteresowaniem.
- W październiku sprawdzimy No Rest for the Wicked. Nowa gra twórców Ori zmierza wyłącznie na PS5 i PC (pełna wersja).
- Baldur's Gate i Baldur's Gate II Remake mają się znajdować w produkcji. Za pełne odświeżenie podobno odpowiada Kevin Martens, były lead designer z BioWare.
- 1 lipca odbędzie się premiera Attack on Titan 3. Koei Tecmo zadbało o bitwy na większą skalę, nowoczesną grafikę i rozbudowany system walki.
- Persona 6 została oficjalnie zapowiedziana i według plotek może trafić na rynek w 2027 r. Na deser zagramy w Persona 4 Revival – premiera już 18 lutego.
- ArenaNet potwierdziło przecieki i zapowiedziało Guild Wars 3. Legendarny MMORPG zmierza na PS5 i PC, a jesienią 2027 r. odbędą się testy beta.
- Last Harbor to nietypowa gra o zombie, w której gracze trafią na łódkę. Będziemy łowić ryby i walczyć o przetrwanie, szukając skarbów na lądzie.
- W 2027 r. zadebiutuje Clutch, czyli „filmowa gra akcji z otwartym światem” od twórcy serii Forza Horizon. Wyścigi mają się wyróżniać fabułą.
- Na początku 2027 r. wyjdzie Wo Long 2: Wings of Ember. Gra osadzona w Epoce Trzech Królestw stawia na chińskie sztuki walki i walkę z demonami.
- Hitman Classic Trilogy Remastered zaoferuje trzy gry (Hitman: Codename 47, Hitman 2 i Hitman: Contracts) – odświeżone przygody trafią na rynek w 2027 r.

eprasa.pl 123fbb92d9



Ohayo Nippon



MAZZI: Czerwiec w Japonii tradycyjnie upływa pod znakiem potwornej wilgotności, zwiastującej porę deszczową tsuyu, ale w branży atmosfera jest jeszcze gorętsza i duszniejsza. Wszystko za sprawą niedawnych pokazów, które przetoczyły się przez media i zostawiły nas z całą masą pytań o to, w jakim kierunku zmierza japoński gamedev.



Okazuje się, że za sukcesem Pragmaty (w samej Japonii mówimy o 60–70 tys. opchniętych pudełek w pierwsze dwa tygodnie) stoi bardzo specyficzna kontrola jakości. Twórcy zdradzili, że podczas produkcji powołali do życia wewnętrzną jednostkę specjalną, nazywaną żartobliwie Diana Police. Co najciekawsze, formacja składała się niemal wyłącznie z kobiet. Dziewczyny miały na celu pilnowanie, by androidka Diana była urocza w sposób naturalny i dziecięcy, zamiast torturować gracza sztucznym, cyfrowym wdziękiem. Wyszło bowiem na jaw, że to właśnie deweloperki mają radar na fałsz i potrafią bezbłędnie namierzyć wymuszoną słodkość u żeńskich postaci. W tym samym czasie męska część zespołu zazwyczaj nie widziała absolutnie żadnej różnicy, podpisując się pod hasłem: „No przecież jest ładnie". Co najlepsze, to nie pierwsza taka akcja Capcomu. Przy produkcji Resident Evil Requiem studio powołało podobny, kobiecy komitet śledczy, którego jedynym zadaniem było drobiazgowe analizowanie i ocenianie nowego, dojrzalszego designu Leona Kennedy'ego.

Japoński rząd postanowił w końcu oficjalnie wrzucić gry, anime i szeroko rozumiany „content" do tej samej szuflady, co produkcję samochodów czy zaawansowanej elektroniki. I nie chodzi tu o traktowanie popkultury jako miłej ciekawostki dla turystów, ale o nowy, potężny filar gospodarki. Do 2033 r. roczna sprzedaż japońskich treści za granicą ma dobić do 20 bln jenów. To ponad cztery razy więcej niż w ostatnich latach. Innymi słowy, Japonia chce w najbliższej dekadzie zarabiać na wirtualnej rozrywce tyle, ile do tej pory kojarzyło nam się z tradycyjnym, ciężkim eksportem. Ministerstwo Gospodarki odpaliło program wsparcia inwestycji, a pieniądze te mają pójść na dopłaty do produkcji, ułatwienie skomplikowanych procesów lokalizacji lub zagraniczny marketing. I to nie tylko dla rynkowych gigantów – małe, niezależne studia indie również dostaną szansę, by przebić się przez barierę kosztów, która dotąd często zamykała je na rodzimym rynku. Najciekawsze jest jednak to, jak urzędnicy postanowili to wszystko opakować. W nowych wytycznych resortu pojawia się zasada, która brzmi jak muzyka dla uszu



każdego dewelopera: brak ingerencji w zawartość dzieł twórczych. Państwo chętnie weźmie na siebie rolę sponsora i promotora, ale obiecuje, że nie będzie wchodzić z butami w sam proces twórczy i przeszkadzać specjalistom w robieniu tego, na czym znają się najlepiej.

To rządowe wsparcie i traktowanie gamedevu jako twardej gałęzi eksportu nabierają jeszcze ciekawszego kontekstu w zderzeniu z sytuacją na tokijskiej giełdzie. Ostatnie miesiące dla japońskich gigantów – z Nintendo na czele – nie były najłatwiejsze. Globalne zatory na rynku pamięci i ogólne uszczuplenie kalendarza wydawniczego sprawiły, że gigant z Kioto zaliczył najgłębszą serię spadków od dekady. Aż do dzisiaj. Nagle akcje Nintendo, ale też Bandai Namco czy Konami odnotowały gwałtowne odbicie. Wszystko dzięki rosnącemu na globalnym rynku zmęczeniu tzw. gorączką AI. Dla maklerów i funduszy inwestycyjnych firmy takie jak Nintendo czy Sony stały się idealną, niedowartościowaną, bezpieczną przystanią, bo stoją za nimi rzeczy absolutnie nie do podrobienia przez żadne algorytmy: potężne, budowane przez dekady własności intelektualne i kultowe franczyzy.

Mimo że Wielkie N na giełdzie łapie właśnie oddech, to w Europie musi głęboko sięgnąć do kieszeni. Gigant z Kioto zapłaci niedługo we Francji 35 mln euro kary w ramach ugody za legendarny już „Joy-Con drift". Sprawa ciągnęła się od 2020 r., gdy tamtejsza organizacja konsumencka zarzuciła firmie planowane postarzanie produktu. Francuski urząd uznał, że Nintendo zbyt długo milczało o wadzie analogów, a mętne komunikaty sprawiły, że zamiast szukać darmowej naprawy, zdezorientowani gracze po prostu kupowali nowe kontrolery. I choć od 2023 r. wadliwe sprzęty są wymieniane bezpłatnie nawet po gwarancji, finansowe i wizerunkowe echo dawnych grzechów właśnie dogoniło firmę w Paryżu.

Na koniec zostawiamy smutną wiadomość z obozu ojców serii Yakuza. Nagoshi Studio – założone z wielką pompą przez Toshihiro Nagoshiego i Daisuke Sato po ich głośnym odejściu z Segi w 2021 r. – właśnie kończy swój krótki żywot. Ostatnim, dość symbolicznym gwoździem do trumny okazała się aktualizacja profilu Daisuke Sato na platformie X (dawniej Twitter), gdzie dopisał przy swoim nazwisku „ex-Nagoshi Studio". Chiński gigant NetEase, który miał sfinansować ich debiutancki, kryminalny epos Gang of Dragon, najpierw zaczął drastycznie obcinać budżety marketingowe, aż w końcu całkowicie zakręcił kurek z pieniędzmi. Mimo że twórcy desperacko szukali ponad 44 mln dol. na dokończenie gry u inwestorów, rzeczywistość okazała się bezlitosna. Oficjalna strona internetowa studia zniknęła z sieci, biura w Google Maps oznaczono jako „na stałe zamknięte", a odejście współzałożyciela gasi światło.

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01.	Powerful Pro Baseball 2026–2027	Konami / Switch
02.	Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch
03.	eFootball Kick-Off!	Konami / Switch 2
04.	Pokémon Pokopia	The Pokémon Company / Switch 2
05.	Astro Bot	SIE / PS5
06.	Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
07.	Yoshi and the Mysterious Book	Nintendo / Switch 2
08.	Final Fantasy VII Rebirth	Square Enix / Switch 2
09.	Inazuma Eleven: Victory Road	Level-5 / Switch 2
10.	007 First Light	IO Interactive / PS5



Powerful Pro Baseball 2026–2027 okupuje szczyt zestawienia, idealnie łącząc status wieloletniego comfort food japońskich graczy z solidnym pakietem nowości. Dla fanów to przede wszystkim perfekcyjny mariaż aktualnych składów, rozbudowanych trybów kariery i czystej nostalgii. Z perspektywy rynku jest to natomiast idealny tytuł do kanapowego grania na Switchu – zwłaszcza w kraju, gdzie baseball niezmiennie pozostaje sportem numer jeden.

eprasa.pl 123fbb92d9



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Krakowski Bloober Team rozbił bank liczbą zapowiedzianych produkcji, udowadniając, że ma wyrobioną markę na świecie. Nie można tego powiedzieć o People Can Fly, bo oni zostali… wygumkowani. Mieliśmy jeszcze zatrudnienie kolejnego znanego w świecie aktora w polskiej grze oraz ciąg dalszy afery z Thorgalem.

Od jakiegoś czasu wiedzieliśmy, że Bloober Team po sukcesie remake'u Silent Hill 2 tworzy też odświeżoną wersję jedynki. Ogłosili też prace nad kolejną częścią swojego flagowca Layers of Fear 3. Ale że tworzą cztery gry, dodatek i dwa porty? Jest to piękna historia rodzimego studia, które od jednej z najniżej ocenianych gier w historii PlayStation 4, fatalnego Basement Crawl 12 lat temu, doszło do momentu, że pracuje nad m.in. trzema grami na znanych na całym świecie IP. Ale od początku. Dosłownie w dwa dni ogłosili kilka projektów, o których wiedzieli nieliczni. Już jesienią dostaniemy dodatek **Cronos: Lazarus**, czyli DLC do świetnego Cronos: The New Dawn. We wczesnym dostępie w czwartym kwartale wyjdzie Saw: Genesis, czyli multiplayerowy horror 3v1 na znanej licencji „Piła". Tę produkcję tworzą wraz z inną polską ekipą Anshar Studios. Tą samą, która przygotowywała ulepszoną wersję Observer System Redux. A skoro już jesteśmy przy tym tytule, to w czerwcu trafił na Switcha 2. Na koniec kolejna produkcja na znanej licencji, czyli psychologiczny thriller sci-fi Star Trek: Shadow Frontier. Tytuł w 2027 r. trafi na PC, PlayStation 5, Switcha 2 i Xbox Series X. Mało? Layers of Fear wyjdzie w pudełku na Switcha 2, a od dawna wiadomo, że studio pracuje nad kolejnymi projektami. Wystarczyło kilkanaście lat, by z firmy żyjącej z dotacji stali się czołowym producentem psychologicznych horrorów na świecie. Zostało to też zauważone w naszym kraju, bo Bloober Team otrzymał nagrodę – godło „Teraz Polska" za Cronos: The New Dawn. Jest to pierwsza w ponad 30-letniej historii konkursu sytuacja, że została wyróżniona gra wideo. Mnie pozostaje tylko pogratulować i cieszyć się, bo twórcy stawiają poprzeczkę coraz wyżej. Kolejne znane światowe marki w ich rękach tylko potwierdzają, że cała branża widzi w nich znakomite studio.

Trochę inna sytuacja jest ze studiem People Can Fly, które zostało… wygumkowane z materiałów promocyjnych Gears of War: E-Day. Podczas Xbox Games Showcase 2026 nie tylko zobaczyliśmy długi gameplay, ale też dowiedzieliśmy się o wydaniu kolekcjonerskim. Chciałbym powiedzieć, że nowe Gearsy to kanadyjsko-polska produkcja, ale czy na pewno? Od dawna oficjalnie wiadomo, że rodzime People Can Fly współtworzy tę grę z kanadyjskim studiem The Coalition. Niestety na grafikach promocyjnych czy trailerach nie widnieje nigdzie logo PCF. Niby obie ekipy się wspierają w socialach, ale Polacy są usunięci w cień. Ktoś nawet rzucił na eX-Twitterze plotką, że robili port na PlayStation 5, który został w ostatniej chwili odwołany. W końcu były materiały z logiem PS5, ale wyparowały i podczas Xbox Games Showcase była mowa tylko o konsoli Microsoftu i pecetach. A przecież People Can Fly ma doświadczenie w FPS-ach, w 2007 r. tworzyli pecetowy port Gears of War, a w 2013 r. współtworzyli wraz z Epic Games grę GoW: Judgment na Xboksa 360. Czyżby ich wkład w GoW: E-Day był tak mały, że stwierdzono, że nie warto ich pokazywać? Trochę przykro.



Głośno też było o studiu One More Level, które pracuje nad świetnie zapowiadającym się akcyjniaku soulslike – Valor Mortis. Wpierw ogłosili datę premiery – 24 września, a także, że gra na premierę trafi do Game Passa, będzie wersja pudełkowa oraz że w rolę Napoleona wcielił się słynny francuski aktor Vincent Cassel. Za rolę w filmach „Nienawiść" i „Doberman" uwielbiam go „na zawsze". Chwilę później studio ogłosiło, że jednak przesuwa premierę na 13 października. Chcieli uciec z wrześniowego kotła premier, bo w 10 dni wychodzą wtedy: Marvel's Wolverine, Control Resonant, Silent Hill: Townfall czy Onimusha: Way of the Sword, jak również mniejsze produkcje jak Harvest Moon: Echoes of Teradea i Hot Wheels Infinite Rush. Jednak w październiku też lekko nie będzie, bo wszyscy uciekają przed gigantem GTA VI. Po ogłoszeniu zatrudnienia Vincenta Cassela postanowiłem sprawdzić, jakich sławnych aktorów brały polskie studia do swoich gier, i jest tego sporo. Sean Bean (gra Kholat), Rutger Hauer (Observer), Charles Dance (Wiedźmin 3: Dziki Gon), Keanu Reeves i Idris Elba (Cyberpunk 2077 + DLC), Rosario Dawson i David Belle (Dying Light 2), Iggy Pop (Rockbeasts), a znany aktor głosowy Troy Baker aż w trzech: Mouse: P.I. for Hire, Fort Solis i The Medium. To też pokazuje, że budżety rodzimych gier są coraz większe. Fajnie.

Na koniec ciąg dalszy afery z „powstającą" grą Thorgal. Studio Mighty Koi zebrało fundusze od inwestorów (mieliśmy nawet wywiad z nimi), robią dużo szumu, a wyszło… w sumie nic nie wyszło. W skrócie: mieliśmy dostać dwie produkcje: Thorgal (inspirowaną oczywiście słynną serią komiksów Grzegorza Rosińskiego i Jeana Van Hamme'a) oraz Nocny Wędrowiec (bazującą na cyklu autorstwa Jarosława Grzędowicza „Pan Lodowego Ogrodu"). Wielkie plany posypały się niczym domek z kart. Zniknięcie karty gry Thorgal ze Steama, komornik, wierzyciel, umowa licencyjna obejmująca Thorgala została zerwana już rok temu (o czym chyba nikt nie wiedział) oraz oskarżenie Piotra Rosińskiego, który zarzucił twórcom oszustwo. Syn Grzegorza Rosińskiego, a także akcjonariusz Mighty Koi, powiedział prosto z mostu, że z ojcem padł ofiarą oszustwa i że niedoszli twórcy nie mają już praw do dzieła. Jednak ci twierdzą co innego… Mighty Koi oświadczyło, że nadal ma prawa, nadal tworzy Thorgala, na którego wydali już 14 mln zł (a pokazali tylko kilka graficznych konceptów) i „stanowczo sprzeciwiają się przedstawianiu Spółki, jej działalności oraz intencji jej organów w sposób krzywdzący, jednostronny i niezgodny z rzeczywistym przebiegiem współpracy". Szykuje się długa sądowa batalia. Do tematu będę wracał.

PREMIERY

CZERWCA: #DRIVE Rally (PS5, XSX, SWITCH), Bellwright (PS5, XSX), Bober Constructions (XONE), Creepy Shift: House for Sale (XSX), Driftland: The Magic Revival (PS5), Drug Dealer Simulator 2 (PS5, XSX), House Flipper Remastered Collection (PC), Observer: System Redux (SWITCH 2), Spire Blast (SWITCH), Sporta! (PS5, XSX, XONE, PC)

LIPCA: Forever Skies (XSX), Tormentum II (PC)

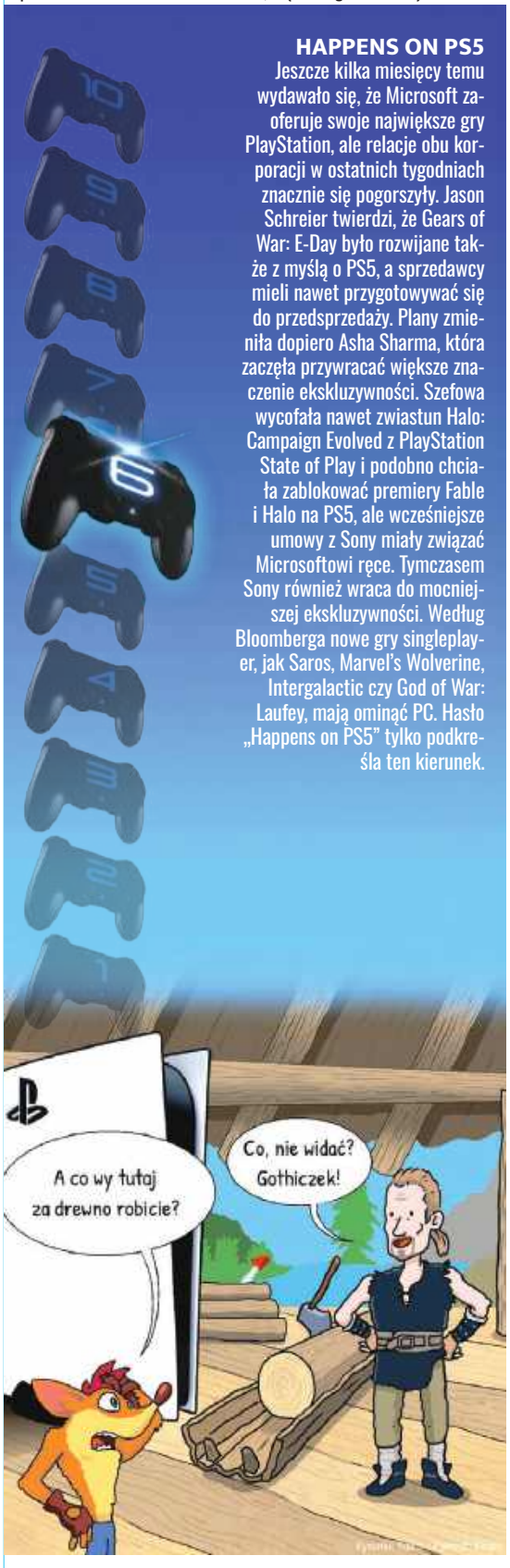
Po informacje o polskich grach zapraszam na Graczpospolita.pl i PolskiGamedev.pl oraz do audycji Giermasz w Radiu Szczecin (także online).

eprasa.pl 123fbb92d9

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 92,11 (dane vgchartz.com)



HAPPENS ON PS5

Jeszcze kilka miesięcy temu wydawało się, że Microsoft zaoferuje swoje największe gry PlayStation, ale relacje obu korporacji w ostatnich tygodniach znacznie się pogorszyły. Jason Schreier twierdzi, że Gears of War: E-Day było rozwijane także z myślą o PS5, a sprzedawcy mieli nawet przygotowywać się do przedsprzedaży. Plany zmieniła dopiero Asha Sharma, która zaczęła przywracać większe znaczenie ekskluzywności. Szefowa wycofała nawet zwiastun Halo: Campaign Evolved z PlayStation State of Play i podobno chciała zablokować premiery Fable i Halo na PS5, ale wcześniejsze umowy z Sony miały związać Microsoftowi ręce. Tymczasem Sony również wraca do mocniejszej ekskluzywności. Według Bloomberga nowe gry singleplayer, jak Saros, Marvel's Wolverine, Intergalactic czy God of War: Laufey, mają ominąć PC. Hasło „Happens on PS5" tylko podkreśla ten kierunek.

Minecraft Dungeons II



PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 29 WRZEŚNIA 2026 | MOJANG STUDIOS/DOUBLE ELEVEN

Kiedy Microsoft kupował w 2014 r. Minecrafta za 2,5 mld dol., wielu pukało się w czoło, twierdząc, że to skrajna głupota. Tacy mądrale nie mogli się jednak bardziej mylić. Rozpikselowane IP nawet po 12 latach od tego zakupu jest wciąż maszynką do drukowania pieniędzy, o której marzą inni wydawcy.

Jednym z elementów składowych tego sukcesu była premiera Minecraft Dungeons, gry, która z Diablo-podobnej rozgrywki uczyniła arenę kooperacyjnych szaleństw w kanciastym uniwersum. Szpil z 2020 r. przyjęto bardzo ciepło, a teraz pora na jego sequel – ponownie od sprawdzonej ekipy Double Eleven. Największą innowacją w Minecraft Dungeons II jest wielki, połączony świat, w którym samodzielnie wędrujemy między kolejnymi lokacjami. To faktycznie duża zmiana względem poprzednika, gdy lądowaliśmy na oddzielnych planszach po wybraniu konkretnej misji z poziomu huba. Nie jest to co prawda sandboks open world, bo miejscówki mają tutaj liniową strukturę. Niemniej to krok deweloperów we właściwym kierunku, ku roleplayowej radości eksploracji.

Równie ważny jest tutaj matchmaking online. W sequelu wreszcie można łatwo wyszukać graczy, zamiast tylko polegać na posiadanej liście znajomych. Dzięki temu błyskawicznie uformujemy czteroosobowe drużyny w dowolnej konfiguracji. W kooperacji mogą szaleć przykładowo trzy osoby, zasiadające wspólnie przed jednym TV, a do takiej ferajny bez żadnych przestojów dołączy czwarty gracz, łączący się online. Oczywiście nie zapomniano przy tym o samotnikach, którzy chcą w świętym spokoju zdobywać tłuste łupy. Tym razem taki rynsztunek rozmieścimy w czterech slotach, przydzielając też prowadzonemu bohaterowi trzy „talizmany". Chodzi tutaj o przedmioty jak np. smakowita kość, przywołująca do pomocy bojowego pieska.

O ile te zmiany już wywołały entuzjazm milionów fanów Dungeons, o tyle mieszane odczucia budzi warstwa wizualna po „face liftingu". W sequelu powraca znane, szerokie ujęcie kamery i ogólna, umowna estetyka, ale oprawie brakuje tym razem klarowności obrazu i „ostrych", rozpikselowanych tekstur, tradycyjnych dla Minecrafta. W zamian za to wzbogacono dynamiczne oświetlenie i przy okazji efekty wolumetrycznej mgły. Nie powiedziałbym, że wygląda to gorzej niż część pierwsza, tylko... inaczej. Rozumiem jednak zarzuty, że grafika pozostawia trochę do życzenia.

Nie wszystkim podoba się też zmodyfikowany HUD, z minimapką w prawym, górnym rogu ekranu. Za to pozytywnie przyjmowana jest pomoc w postaci smugi światła, która po kliknięciu analogiem prowadzi do celu misji. W casualowo-familijnej produkcji taka funkcja na pewno się przyda. Dobrze wyglądają też nowe ataki z wyskoku – teraz czwórka śmiałków zasuwa po planszy jak ekipa pijanych pasikoników. Nie brakuje też klasycznego bitewnego chaosu, który znów w pewnych momentach staje się mało czytelny, gdy zewsząd nacierają dziesiątki potworków. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo lokacje wykonano w stylu świata open world
- bo wreszcie mamy system matchmakingu online
- bo skoki i bogatszy system ekwipunku to fajne nowości
- bo trudno tu zauważyć postęp graficzny

eprasa.pl 123fbb92d9

LENOVO LOQ 15AHP11

NOWY SPRZĘT DLA GRACZY STAWIAJĄCYCH NA WYDAJNOŚĆ I MOBILNOŚĆ



Rynek laptopów przeznaczonych do wymagających zadań obliczeniowych zmusza inżynierów do stworzenia sprzętu, który jednocześnie zapewni odpowiednią moc i pozwoli na zachowanie mobilności. Podczas ostatniego warszawskiego spotkania z cyklu Gamingowe Piątki, które odbyło się 12 czerwca, zaprezentowany został nowy model Lenovo LOQ 15AHP11. Sprzęt już na pierwszy rzut oka przyciąga uwagę: jego nietypowy kolor obudowy Surge Green wyróżnia go spośród innych modeli.



Klienci w zestawie otrzymają mysz Lenovo Legion M220 pasującą do komputera, co oznacza, że zestaw jest gotowy do działania tuż po wyciągnięciu z pudełka. Waga laptopa to zaledwie około 2,1 kilograma, zatem nie będzie nam ciążył w plecaku. Dzięki temu rano skorzystamy z niego podczas pracy biurowej, a po południu będziemy mieć do dyspozycji wystarczającą moc urządzenia, by spróbować swoich sił w nowych grach.

Istotnym elementem urządzenia jest wyświetlacz o przekątnej 15,3 cala i proporcjach 16:10. Zmiana formatu z popularnego 16:9 zauważalnie powiększa dostępny obszar roboczy, co ułatwia przeglądanie dokumentów czy obsługę wielu programów. Parametry matrycy to odświeżanie na poziomie 165 Hz, zapewniające płynny obraz, np. podczas dynamicznych scen w grach. Producent zadbał również o wierne odwzorowanie barw dzięki pokryciu przestrzeni sRGB i kalibracji X-Rite. Taka specyfikacja gwarantuje, że widz będzie się cieszyć naprawdę naturalnymi kolorami danej produkcji. Należy też wspomnieć o matowej powłoce skutecznie redukującej odblaski, dzięki której nawet praca w jasnych pomieszczeniach jest bardziej komfortowa.

Rdzeń sprzętu stanowi procesor AMD Ryzen 7 250 współpracujący z układem graficznym NVIDIA GeForce RTX 5050. Taki zestaw bez większych problemów radzi sobie z aktualnie dostępnymi grami i gwarantuje stabilną liczbę klatek na sekundę. Działanie podzespołów wspierają również technologie bazujące na sztucznej inteligencji, takie jak układ Lenovo AI Engine+ oraz środowisko DLSS 4. Dynamicznie dostosowują parametry do aktualnego wykorzystania sprzętu, np. w momentach dużego obciążenia karty graficznej. Natomiast odprowadzanie ciepła zapewnia zmodernizowany układ z wentylatorami Falcon i zamkniętym obiegiem powietrza, co utrzymuje właściwe temperatury oraz sprawia, że sprzęt nie jest głośny.

LENOVO W SŁUŻBIE GRACZY

Warto wspomnieć, że Lenovo konsekwentnie angażuje się w aktywizację i integrację społeczności graczy, organizując raz w miesiącu cykliczne Gamingowe Piątki. To otwarte dla każdego, wymagające jedynie rejestracji spotkania, na których można przetestować najnowsze laptopy oraz komputery stacjonarne z serii Legion i LOQ. W dotychczasowych rozgrywkach zawodnicy rywalizowali w Forza Horizon 6, EA Sports F1 2025, EA Sports FC 26, League of Legends, Rocket League czy Call of Duty.

Jeszcze dekadę temu gracze, chcąc kupić sprzęt do gier, musieli godzić się z jego dużą wagą, ograniczoną mobilnością oraz niezbyt skutecznym układem chłodzenia. Współczesne urządzenia, takie jak np. Lenovo LOQ 15AHP11, znacznie się zmieniły. Miniaturyzacja podzespołów i zapewnienie większej wydajności baterii pozwoliło zamknąć potężne układy graficzne w mniejszych obudowach ultrabooków. Obecnie laptopy dla graczy są wszechstronnymi urządzeniami, które dzięki zaawansowanym algorytmom sterowania energią i inteligentnym systemom chłodzenia automatycznie dopasowują jego działanie do aktualnego sposobu wykorzystania sprzętu.



RDZEŃ SPRZĘTU STANOWI PROCESOR AMD RYZEN 7 250 WSPÓŁPRACUJĄCY Z UKŁADEM GRAFICZNYM NVIDIA GEFORCE RTX 5050

© prasa.pl

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,69 (dane vgchartz.com)



PIERWSZE GRY NIE DLA PS5

Xbox wraca do ekskluzywności, choć nie będzie to całkowity odwrót od multiplatformowej strategii. Gears of War: E-Day i Clockwork Revolution są pierwszymi dużymi sygnałami, że Microsoft znów chce dawać swoim graczom produkcje dostępne wyłącznie w ekosystemie Xboksa i PC. To ważna wiadomość dla fanów, którzy od dawna czekali na mocniejsze argumenty za pozostaniem przy konsolach Microsoftu. Jednocześnie firma nie zamierza zamykać wszystkich marek przed PlayStation 5 czy Nintendo Switch 2. Asha Sharma podkreśla, że Xbox jako wielki wydawca nadal będzie wypuszczał część gier na konkurencyjne platformy. Różnica polega na tym, że w kolejnych latach obok multiplatformowych (głównie sieciowych) premier pojawi się więcej dużych exów, które mają odbudować tożsamość Xboksa. Nowy plan wygląda więc na kompromis: część gier będzie szeroko dostępna, ale w kolejnych latach pojawi się więcej mocnych tytułów na wyłączność.



Star Trek: Shadow Frontier



PS5, XSX, SWITCH 2, PC | 2027 | BLOOBER TEAM

Młode pokolenie często wzrusza tylko ramionami, widząc „Star Treka", dziwiąc się, co w tym niby wyjątkowego. Albo nawet gorzej – krzywi się w obrzydzeniu po obejrzeniu takiego gniota jak nowy serial „Akademia Gwiezdnej Floty". A przecież nie musi tak być. Czas przypomnieć o potencjale tego uniwersum science fiction. Polacy zrobią to znowu najlepiej.

Gdy Bloober Team się za coś bierze, to można być pewnym, że robota będzie wykonana solidnie. Po udanym Silent Hill 2 Remake oraz Cronos tym razem rodzime studio chce tchnąć nowe życie w Star Treka. I mają na to wielką szansę, bo nie dość, że szykowany projekt singleplayer jest wysokobudżetowy, to jeszcze nie zabraknie w jego narracji niepokoju, przerażenia i napięcia, czyli motywów, które Bloober opanował do perfekcji.

Star Trek: Shadow Frontier to jednak mimo wszystko nie pełnoprawny horror, ale bardziej thriller psychologiczny, którego kształty i atmosferę deweloperzy porównują z Hellblade od Ninja Theory. W grze z kamerą TPP też wcielimy się w bohaterkę, która ma w przeważającej części samotnie przebijać się przez groźne, najeżone niebezpieczeństwami środowisko.

Szkic fabularny jest tutaj następujący: znana fanom z „Następnego pokolenia" Ro Laren, której głosu i wizerunku użycza aktorka Michelle Forbes (ta sama, którą oglądaliśmy w rzeczonym serialu), musi nie tylko walczyć samotnie o przetrwanie na obcej planecie, ale też zmierzyć się z prześladującymi jej umysł psychicznymi demonami i traumami. Spodziewajcie się zatem wielu cutscenek fabularnych, z jakością audiowizualną na poziomie największych produkcji AAA. Wszystko za sprawą wsparcia finansowego, którego udzielił w tym przypadku Paramount. Wydawca był tak rozemocjonowany tym, co zademonstrowało studio Bloober, że wyłożył na całe przedsięwzięcie grubą kasę, zapowiadając przy okazji chęć stworzenia całej serii gier AAA o „star trekowej" tematyce. Shadow Frontier ma być tylko pierwszym etapem wielkiej gamingowej ofensywy.

W nadchodzącym Star Treku główna bohaterka przybywa na tajemniczą planetę, która nie figuruje w oficjalnych mapach gwiezdnych. Na miejscu – ku zdziwieniu Ro Laren – okazuje się, że powierzchnia globu zaśmiecona jest setkami wraków statków kosmicznych. Wędrując po takim technologicznym cmentarzysku, we wnętrzach rozpadających się kadłubów, poszukamy odpowiedzi na pytania trapiące protagonistkę, badającą sprawę zaginięcia pewnej ważnej dla niej osoby.

W grze hulającej na Unreal Engine 5 będziemy też skanować otoczenie, zaliczając przy tej okazji proste łamigłówki. Oprócz tego można się spodziewać sporadycznych walk z niesprecyzowanymi jeszcze adwersarzami. Gameplay nie ma być jednak skoncentrowany na grzaniu z phaserów. Star Trek Bloobera to przede wszystkim trzymająca w napięciu eksploracja, z bogatą warstwą fabularną, a nie kolejny shooter TPP. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo to dojrzała, psychologiczna opowieść w stylu Hellblade'a
- bo zespół Bloobera pokazał już klasę m.in. w Silent Hill 2 Remake
- bo gra ma budżet AAA dzięki wsparciu Paramountu
- bo wciąż czekamy na prezentację gameplayu

eprasa.pl 123fbb92d9

GRY I GRAFIKA INTERAKTYWNA

- Projektowanie aplikacji mobilnych (NOWOŚĆ!)
- Produkcja gier i business development (NOWOŚĆ!)
- Projektowanie wirtualnej rzeczywistości (VR)
- Projektowanie graficzne
- Projektowanie gier



STUDIUJ... KREATYWNIE! WEJDŹ DO GRY!

Górnośląska
Wyższa Szkoła
Przedsiębiorczości
im. Karola Goduli

ul. Racławicka 21, 41-506 Chorzów
e-mail: rekrutacja@gwsp.edu.pl
tel. 32 349 48 03
www.GWSP.edu.pl

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 20,28 (dane vgchartz.com)



NINTENDO CHCE WSZYSTKIEGO

Ostatni Nintendo Direct przyniósł całą tonę zapowiedzi gier, które trafią w najbliższym czasie na Switcha 2. Największą (nie)niespodzianką była oficjalna zapowiedź The Legend of Zelda: Ocarina of Time – jak wspomnieli informatorzy, remake otrzyma całkowicie przebudowaną grafikę oraz ulepszony gameplay. Nintendo przygotowało graczy na zestaw własnych gier: Star Fox (25.06), Rhythm Paradise Groove (2.07), Splatoon Raiders (23.07), Nintendo Switch Sports Resort (22.10), Fire Emblem: Fortune's Weave (17.09), trylogia Xenoblade Chronicles: Definitive Edition dla Switcha 2, dodatki do Pokémon Pokopia i Xenoblade Genesis (2027). Nie jest jednak tajemnicą, że na imprezie królowały gry third-party i fani mogą się szykować na między innymi: Devil May Cry 5 Devil Hunter Edition (23.06), Lies of P: Complete Edition (5.08), Orbitals (3.09), Onimusha: Way of the Sword (25.09), Rayman Legends Retold (1.10), KINGDOM HEARTS Collection [I~III] (8.10), Dragon's Dogma 2: Dark Arisen (9.10), Final Fantasy Resonance (22.10), ONE PIECE: Grand Gourmet (23.10), Metaphor: ReFantazio (12.11), DRAGON QUEST MONSTERS: The Withered World (3.12), Lords of the Fallen II (jesień), Warhammer 40,000: Space Marine 2 (zima), DayZ Cool Edition (2026), The Duskbloods (2026), Stellar Blade (2026) i nawet Kingdom Hearts 4 (TBA).



Kingdom Hearts IV



PS5, XSX, SWITCH 2, PC | BRAK DATY PREMIERY | SQUARE ENIX

Po czterech latach Tetsuya Nomura przypomniał sobie w końcu hasło do laptopa i pokazał pierwszy gameplayowy trailer Kingdom Hearts IV.

Square Enix zapowiedziało kontynuację serii z Kaczorem Donaldem i Sorą już w 2022 r., a później zapanowała cisza. Aż do dzisiaj, bo pierwsza, konkretna zajawka Kingdom Hearts IV pojawiła się podczas czerwcowego Nintendo Direct, potwierdzając jednocześnie nową, multiplatformową strategię japońskiego wydawcy. W związku z nią KH4 zadebiutuje równocześnie na Switchu 2, XSX/XSS, PS5 i PC.

Biorąc pod uwagę ślimacze tempo pracy zespołu Nomury, nie liczyłbym jednak na debiut tego szpila w najbliższych kilkunastu miesiącach. We wspomnianej zajawce Square Enix nie podaje nawet przybliżonego okienka wydawniczego. Nie zdziwię się zatem, jeśli projekt pojawi się na rynku dopiero w 2029–2030 r.

Zwiastun skupił się na akcji w centrum wielkiego miasta, w świecie przedstawionym jako Quadratum. Bitwa na środku skrzyżowania metropolii wygląda jak typowe Kingdom Hearts – z klasyczną już dla tej serii księżycową grawitacją, lewitującym protagonistą i z nieco anemicznymi ciosami, którym brakuje solidnego łupnięcia. Tym razem autorzy dorzucają do tradycyjnej młócki motyw łańcuchów wystrzeliwanych z Keyblade'a, którymi można uderzać i przytrzymywać adwersarzy. Nie nazwałbym jednak tej mechaniki czymś świeżym. Bicia serca nie przyspieszają też schematycznie zaprojektowani i ciągle powtarzający się przeciwnicy. Nawet wielki, humanoidalny heartlessowy boss, którego Sora leje oczywiście po łapach, nie wywołuje tutaj żadnych emocji.

Podobnie jest zresztą z grafiką, kojarzącą się niestety z poprzednią generacją konsol. Przy tych „lewitujących" walkach podnosząca się kamera często kieruje obiektyw ku ziemi, a tutaj oprawa rozczarowuje brzydkimi, szarymi i schematycznymi teksturami gruntu. Podobnie jest zresztą z całym sterylnym, miejskim otoczeniem, które nie wytrzymuje porównań z darmowym NTE, które też wykonano na silniku Unreal Engine 5.

Trailer podpowiada, że Tetsuya Nomura osiągnął wreszcie swoją upragnioną twórczą ekstazę. Zajawkę Square wypełniają bowiem jego ulubione postacie oryginalne (m.in. powracający Luxord i Xehanort), odziane w ikoniczne już dla marki czarne, lateksowe płaszczokondomy z wielkimi zamkami błyskawicznymi. Za to zepchnięci na boczny tor Goofy i Donald przemykają w tak krótkim ujęciu, że można by kompletnie przeoczyć tych bohaterów Disneya. Po postaciach z Final Fantasy też ani widu, ani słychu.

Fabuła tej marki jest obecnie zakręcona jak świński ogonek i po prostu mało czytelna. Ciekawe zatem, czy Square uda się w sequelu wybrnąć z tego narracyjnego mętliku. W odbiorze nowej gry ma pomóc wydawnictwo zawierające KH HD 1.5 + 2.5 ReMIX, KH HD 2.8 Final Chapter Prologue oraz KH III + Re Mind, które pojawi się na rynku 8 października 2026 r. ⊗ **Zax**

Dlaczego /nie/czekamy

- bo premiera będzie multiplatformowa
- bo w grze pojawi się wiele lubianych postaci
- bo grafika pozostawia trochę do życzenia
- bo na premierę pewnie jeszcze długo poczekamy

eprasa.pl 123fbb92d9

NASZE WYDANIA SPECJALNE

Zamów na **psxextreme.pl**
lub na **allegro.pl**



eprasa.pl 123fbb92d9

Thief: The Dark Project Remastered

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC | IV KWARTAŁ 2026 | NIGHTDIVE STUDIOS





Gdyby przeprowadzić wśród weteranów branży szybką sondę na temat gier, które najbardziej zdefiniowały skradanki jako gatunek, Thief: The Dark Project znalazłby się w ścisłej czołówce, tuż obok Metal Gear Solid czy późniejszego Splinter Cella.

Produkcja Looking Glass Studios z 1998 r. zapisała się w pamięci graczy na wiele sposobów. To był manifest projektowania nieliniowego, gdzie czerń nie stanowiła tylko braku tekstur, ale była pełnoprawnym pancerzem, a każdy szmer na posadzce wyrokiem śmierci. Dziś, niemal trzy dekady później, Nightdive Studios, wspierane przez Eidos Montreal, rzuca wyzwanie czasowi. Thief: The Dark Project Remastered to nie tylko próba odkurzenia kodu, to zaproszenie do świata Garretta dla pokolenia, które o Dark Engine słyszało jedynie w opowieściach starszych graczy.

Cień wraca z emerytury

Oryginał z 1998 r. był absolutnym ewenementem, bo pojawił się w erze zdominowanej przez DOOM-a czy Quake'a, gdzie tempo rozgrywki przypominało jazdę bez trzymanki. Thief zaproponował coś zgoła odmiennego – cierpliwość. Mechanika oparta na świetle i dźwięku była czymś, co do dziś robi wrażenie swoją organicznością. Strażnicy nie byli tylko skryptami chodzącymi po wyznaczonych ścieżkach, ale żyli w tym świecie, słyszeli kroki, zauważali brakujące pochodnie i, co najważniejsze, potrafili myśleć. Garrett, nasz protagonista, to zwykły cień, złodziej, gość, który po prostu musi kombinować. Ten nieustanny strach przed byciem odkrytym definiował tożsamość serii i do dziś pozostaje niedoścignionym wzorcem dla twórców gier akcji z elementami stealth.

Jak zatem wypada ten remaster w starciu z dzisiejszymi standardami? Nightdive Studios, znane z rewelacyjnego odświeżenia System Shock, po raz kolejny sięga po swój autorski KEX Engine. To nie jest prosty lifting tekstur, choć rozdzielczość 4K i płynność rzędu 120 FPS-ów na nowoczesnych maszynach robią różnicę. Kluczem jest tutaj modernizacja przy jednoczesnym zachowaniu duszy pierwowzoru. Twórcy nie usuwają trudności, nie upraszczają architektury poziomów. Zamiast tego, na podstawie moich rozmów z Lead Producerem, Danielem Grayshonem, wiemy, że zespół skupił się na dostosowaniu komfortu gry do dzisiejszych wymogów. Grayshon otwarcie przyznał, że niektóre elementy oryginału, zwłaszcza archaiczne sterowanie, wymagały świeżego spojrzenia, by gracze nie czuli się karani za ograniczenia techniczne sprzed lat.

Koło wyboru broni i przedmiotów, które zastępuje toporne przewijanie ekwipunku, to prawdziwe wybawienie dla każdego, kto pamięta nerwowe chwile przy próbie wyciągnięcia strzały wodnej w trakcie ucieczki przed strażnikami. Grayshon podkreślał, że implementacja tych rozwiązań na konsolach była kluczowa, by nie stracić płynności rozgrywki. To, co na klawiaturze zajmowało ułamek sekundy, na padzie musiało zostać zaprojektowane na nowo, by zachować dynamikę i nie wybijać gracza z transu.

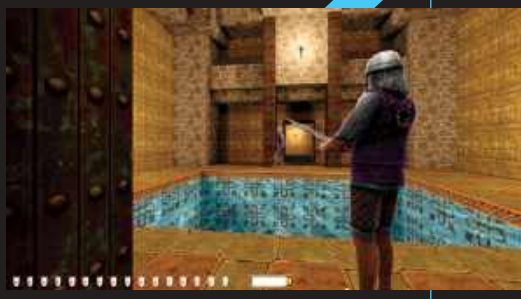
Wsparcie dla niestandardowych kampanii na PC otwiera przed grą niemal nieskończony potencjał, co jest ukłonem w stronę wiernej społeczności fanów, która przez lata utrzymywała serię przy życiu, tworząc własne poziomy. To w połączeniu z pełną zawartością z Thief Gold sprawia, że otrzymujemy najbardziej kompletne wydanie historii o Mistrzu Złodziei, jakie kiedykolwiek trafiło na rynek. Remaster nie próbuje poprawiać perfekcji, ale dostarcza dużo lepszą grafikę. Czy to wystarczy, by oczarować współczesnych graczy? Moim zdaniem tak, o ile tylko podejdą oni do tej produkcji z odrobiną pokory i zrozumieniem, że to nie jest kolejna bezmyślna gra akcji, tylko wymagająca lekcja skradania.

Nowoczesność bez zdrady ideałów

Pamiętajmy też, że technologia, która napędza ten remaster, ma przed sobą spore wyzwania. Przeniesienie tak zaawansowanych jak na tamte czasy systemów dźwięku i światła do nowoczesnych silników wymagało od zespołu nie lada gimnastyki. Grayshon zdradził mi, że inżynieria wsteczna Dark Engine była procesem niezwykle żmudnym. Udało im się zachować unikalny klimat rozchodzenia się dźwięku w korytarzach, który był kluczem do sukcesu oryginału. Każdy krok w cieniu, każdy odgłos odbijający się od ścian brzmi teraz tak samo sugestywnie jak w 1998 r., tyle że w jakości surround.

ZESPÓŁ SKUPIŁ SIĘ NA DOSTOSOWANIU KOMFORTU GRY DO DZISIEJSZYCH WYMOGÓW

Zupełnie osobną kwestią jest design poziomów. Zmiany, które wprowadzono, są minimalne i dotyczą głównie usuwania błędów logicznych, które w nowoczesnym systemie poruszania się mogłyby prowadzić do tzw. softlocków. Zespół podszedł do tego z ogromnym pietyzmem – jeśli obiekt był przesunięty, teraz stoi tam, gdzie powinien. Nie ma tu mowy o przebudowywaniu architektury, bo ta, zaprojektowana przez Looking Glass Studios, jest wciąż wzorem do naśladowania dla projektantów poziomów na całym świecie. To lekcja pokory dla każdego, kto twierdzi, że gry z tamtych lat były proste pod kątem designu.



Patrząc na zbliżającą się zimową premierę, nie sposób nie odnieść wrażenia, że Thief: The Dark Project Remastered to projekt, który z jednej strony celebruje nostalgię, a z drugiej udowadnia, że geniusz twórców z Looking Glass Studios nie stracił nic na swojej aktualności. Garrett wraca w momencie, gdy na rynku brakuje gier, które nie prowadzą gracza za rękę, każąc mu zamiast tego myśleć i obserwować otoczenie. Nightdive udowadnia, że potrafi dbać o dziedzictwo branży, nie spłycając przy tym doznań, które kiedyś sprawiły, że nie mogliśmy się oderwać od monitorów.

Przygotujcie więc swoje kontrolery, odświeżcie cierpliwość i bądźcie gotowi na powrót do cienia. Prawdziwy złodziej nigdy nie biega, on czeka na swój moment, by uderzyć w ciszy. Jeśli choć w połowie uda się przenieść to unikalne uczucie niepokoju i satysfakcji z bycia „niewidzialnym duchem" w zmodernizowanej szacie graficznej, czeka nas jedna z najważniejszych premier najbliższych miesięcy. ⊗ **Zabłocki**

Porozmawiałem z Lead Producerem projektu, Danielem Grayshonem. Wyciągnąłem od niego kilka konkretnych informacji, które rzucają nowe światło na to, jak zespół balansuje między rygorystycznym szacunkiem dla oryginału a koniecznością wprowadzenia niezbędnych poprawek w architekturze gry.

Przeniesienie klasyka z silnika Dark Engine na KEX Engine 4 to ogromne wyzwanie techniczne. Jak udało Wam się zachować unikalną mechanikę rozchodzenia się światła i dźwięku z 1998 r., aby w pełni oddać atmosferę oryginału w nowoczesnym wydaniu?
Daniel Grayshon, Lead Producer: Włożyliśmy mnóstwo pracy w inżynierię wsteczną Dark Engine, wspierani przez utalentowanych programistów, którzy kochają gry z tamtego okresu. Thief i System Shock 2 dzielą to samo DNA – system skradania z Thiefa jest w pełni dostępny w Shock 2. System audio również jest niemal identyczny. Dark Engine miał świetną technologię dźwięku, w tym kompatybilność z EAX, a my dzięki współczesnym rozwiązaniom przenosimy te doznania do nowej wersji.

Wprowadzacie nowoczesne udogodnienia, jak koło wyboru broni i przedmiotów. Jak zapewnić, by te zmiany poprawiły komfort gry, nie obniżając poziomu napięcia, które jest tak charakterystyczne dla skradania w Thief?
Obserwowałem graczy na platformach streamingowych i widziałem, jak problemy z szybkim wyborem narzędzi kończyły się wykryciem lub śmiercią. Koła wyboru (dla broni, narzędzi i przedmiotów) pozwalają na elastyczność, której brakowało przy mozolnym przewijaniu listy. Jednocześnie, jeśli ktoś woli tradycyjne podejście na kontrolerze, wciąż ma taką możliwość.

Sztuczna inteligencja strażników i ich reakcje na otoczenie to fundament tej serii. Czy zmieniliście zachowanie przeciwników w wersji zremasterowanej, czy działają na tych samych zasadach co w 1998 r.?
Działają dokładnie tak samo. Reagują na podejrzane dźwięki i widoki, zachowując czujność po wcześniejszym spłoszeniu. Sposób radzenia sobie z nimi również się nie zmienił – nie ma wymyślnych animacji ciosów czy skomplikowanych mechanizmów. Wszystko zależy od umiejętności i wyczucia czasu gracza.

Skąd w ogóle pomysł na remaster akurat tej gry? Przyznajcie się, kto z Was grał w oryginalnego Thiefa?
Podczas prac nad remasterem System Shock 2 dowiedziałem się od Larry'ego Kupermana o szansie na pracę przy Thiefie. Nagrałem wideo z System Shock 2 i powiedziałem: „To ta sama technologia co w Thiefie. Pokaż im to i powiedz, że chciałbym wykorzystać nasze doświadczenia z tym silnikiem przy Thiefie". Reszta potoczyła się sama. Wciąż trzymam swoje pudełkowe wydanie tej gry z połowy lat 2000.

eprasa.pl 123fbb92d9



YAXO Arctic Breeze



YAXO Arctic Breeze chce być jednocześnie podstawką, ładowarką, chłodzeniem i organizerem dla PS5. Ambitnie? No jasne. Tylko czy skutecznie? Zacznijmy od fundamentów. Dosłownie. Arctic Breeze robi to, co powinien każdy porządny stand – trzyma konsolę stabilnie. Ba, robi to nawet lepiej niż podstawka od Sony. Jest cięższy, solidniejszy, a możliwość przykręcenia PS5 sprawia, że sprzęt stoi jak przyspawany. Do tego dochodzi kompatybilność – od klasycznych modeli po Slima, Pro i nowsze wersje. Adapter w zestawie i dwie śruby przyzwoicie ogarniają temat. Największy bajer to chłodzenie. Dwa wentylatory, trzy tryby intensywności pracy, LED-owy wyświetlacz w stylistyce PS5 – brzmi jak coś, co powinno ratować temperatury. Rzeczywistość? Trochę mniej spektakularna. Arctic Breeze nie robi tu rewolucji. Jasne, powietrze krąży trochę lepiej, ale nie liczcie na cuda. Za to przy wyższych obrotach wiatraki potrafią przypomnieć o swoim istnieniu i budziły mi co chwila chomika, który nabawił się chyba nerwicy.

Na szczęście jest coś, co naprawdę robi robotę – ładowanie padów. Dwa DualSense'y lądują na stacji, gdzie mogą też wygodnie spoczywać. Bez kabli, bez kombinowania, bez walki o wolne porty USB. Jedyny problem widzę w tym, że konsola musi być włączona lub w stanie spoczynku, bo gadżet nie ma własnego zasilania i jest podłączany do PS5 za pomocą specjalnego kabla pod USB-C. Z drugiej strony nie musimy babrać się z dodatkową ładowarką i kablami ciągnącymi się do gniazdka. Coś za coś. Na koniec zostaje funkcja organizera. Nie tylko wspomniane miejsce na pady, ale pilot i nawet 11 pudełek z grami (pasują zarówno te z PS5, jak i PS4). Czyli mamy takie minicentrum dowodzenia – przydatne, ale... brzydkie jak obudowa peceta z 2005 r. Tworzywo ABS przy pierwszym kontakcie sprawia budżetowe wrażenie, przy drugim masz wrażenie, że dorwałeś jakiś retrogadżet z NES-a albo podstawkę do R.O.B.-a. No i LED-y, choć pasują do PS5, to świecą non stop i nie każdy będzie zachwycony tym efektem „gamingowego RGB". To nie jest poziom premium, trzeba to mieć na uwadze, choć cena za taki multitool również nie jest zbyt wygórowana. Arctic Breeze to finalnie sprzęt, który nie zmieni Waszego PS5 w lodówkę przyszłości, ale za to ogarnie chaos na biurku i rozwiąże problem ładowania padów. Tylko i aż tyle. ⊗ **Roger**

CENA: 139 ZŁ

+ bardzo stabilna konstrukcja, adapter, wygodne ładowanie padów, organizer

– słyszalne wentylatory, budżetowa jakość wykonania, LED-y świecą cały czas, nie stawiać obok chomika



Yaxo Evo Deck



Yaxo Evo Deck to nietypowe podejście do grania na Switchu 2 w trybie przenośnym. Zamiast klasycznych, odpinanych Joy-Conów otrzymujemy tu pełnoprawny grip z własną elektroniką, do którego wsuwamy konsolę od góry, łącząc ją bezpośrednio przez USB-C. W teorii ma to zapewnić stabilność, brak opóźnień i wrażenia zbliżone do grania na klasycznym padzie. Już przy pierwszym kontakcie widać, że Evo Deck stawia na funkcjonalność. Konstrukcja jest lekka (nieco ponad 200 g), profilowane uchwyty sprawiają, że dłonie mniej się męczą, a tył pokryto chropowatą fakturą, dzięki czemu całość dobrze trzyma się w rękach nawet podczas dłuższych sesji. Zarówno analogi, jak i przyciski L2/R2 wykorzystują technologię Hall Effect, co oznacza większą precyzję i brak problemu driftu w dłuższej perspektywie. Producent dorzuca też zestaw wymiennych gałek oraz dodatkowe D-pady, co pozwala dopasować kontroler do własnych preferencji. Do dyspozycji mamy również cztery programowalne przyciski na spodzie (M1, M2, M3 i M4), które można przypisać pod najczęściej używane akcje. Smaczkiem jest też miejsce na cztery karty bezpośrednio w obudowie, co u mnie okazało się bardzo przydatne podczas podróży.

Evo Deck oferuje także dziewięcioosiowy żyroskop, który sprawdza się w grach wykorzystujących sterowanie ruchem, oraz funkcję turbo – szczególnie przydatną w dynamicznych tytułach lub grach sieciowych. Nie wszystko jednak wypada równie dobrze. Jakość użytych materiałów pozostawia pewien niedosyt – plastik sprawia wrażenie przeciętnego, a sama konstrukcja jest zaskakująco elastyczna, co może budzić obawy o trwałość. Jednak po włożeniu konsoli do szyn całość jest stabilna, jakbyśmy grali na Steam Decku. Niestety samo wyjmowanie konsoli jest mało wygodne i wymaga użycia siły, aby odgiąć specjalny zatrzask, co w dłuższym użytkowaniu może być frustrujące. Słabiej wypadają również wibracje, które są mało precyzyjne i zdecydowanie odstają od HD Rumble znanego z kontrolerów Nintendo. Problemem może być też brak wbudowanego akumulatora – grip pobiera energię bezpośrednio z konsoli, co skutkuje szybszym rozładowywaniem baterii. Nie pomaga także brak możliwości wyłączenia podświetlenia LED, które działa cały czas, a kolory aktywują się trochę losowo. Po założeniu gripa tracimy też dostęp do oryginalnej nóżki Switcha, a ta zastępcza przygotowana przez producenta jest mniej praktyczna.

Yaxo Evo Deck to ciekawa alternatywa dla osób, które chcą poprawić komfort grania mobilnego i zbliżyć go do doświadczenia znanego z klasycznych kontrolerów. Nie jest to produkt pozbawiony wad, ale za cenę, która jest jak najbardziej uczciwa. No i sam komfort grania jest na naprawdę zadowalającym poziomie. ⊗ **Roger**

CENA: 219 ZŁ

+ ergonomia, analogi i spusty z Hall Effect, wymienne elementy, cztery programowalne przyciski, wbudowany żyroskop, brak opóźnień, sloty na kartridże

– przeciętna jakość plastiku, mało precyzyjne wibracje, brak własnej baterii, górny zaczep, problematyczne podświetlenie LED

eprasa.pl 123fbb92d9

The Spectrum White Edition





Są legendy o zaginionych skarbach, potworze z Loch Ness i tajemniczych prototypach komputerów, których nikt nie potrafi odnaleźć. The Spectrum White Edition, projekt powstały dzięki współpracy Retro Games Ltd i PLAION REPLAI, to jeden z nich. Komputer nawiązuje do wyjątkowego egzemplarza ZX Spectrum przygotowanego w 1982 r. z okazji wyprodukowania milionowego komputera. Pamiątkowa maszyna została wręczona samemu Clive'owi Sinclairowi przez zakłady Timex w szkockim Dundee. Oryginał zaginął w odmętach historii, ale opowieści o nim przez lata rozpalały wyobraźnię fanów. White Edition pojawiło się dokładnie w 44. rocznicę debiutu kultowego ZX Spectrum 48K.

Producent nie eksperymentował z formą opakowania. Otrzymujemy charakterystyczne podłużne pudełko z obwolutą. Po jej zdjęciu zawartość prezentuje się niemal jak eksponat w muzealnej gablocie. Po lewej stronie znajduje się sam komputer, po prawej biało-czerwony joystick, a pomiędzy nimi odpowiednio wyeksponowany pendrive nazwany The Microdrive. W zestawie znajdziemy również białe przewody HDMI i USB-C oraz miniaturowe wydanie magazynu Crash Magazine. To sympatyczny ukłon w stronę jednego z najważniejszych brytyjskich czasopism poświęconych Spectrum. Sam komputer to pełnowymiarowa replika oryginalnego ZX Spectrum. Zachowano praktycznie wszystkie charakterystyczne elementy konstrukcji – od faktury obudowy po metalową płytkę otaczającą słynną gumową klawiaturę. I właśnie ta klawiatura jest jednym z największych atutów urządzenia. Nawet jeśli nie planujesz pisać programów w BASIC-u, samo wciskanie klawiszy działa jak wehikuł czasu. Widać, że projektanci przyłożyli wagę do najdrobniejszych szczegółów. Nowoczesne złącza umieszczono z tyłu obudowy. Do dyspozycji użytkownika oddano port HDMI oraz cztery porty USB. Warto jednak pamiętać, że komputera nie podłączymy bezpośrednio do starego telewizora CRT tak jak oryginalnego Spectrum, a maksymalna rozdzielczość została ograniczona do 720p. Uruchomienie sprzętu jest jednak banalnie proste. Po naciśnięciu przycisku Power zapala się dioda sygnalizująca gotowość do pracy, wybieramy język (jest PL) i po chwili można rozpocząć zabawę, bo The Spectrum działa jak klasyczna konsola plug-and-play.



Po uruchomieniu użytkownik otrzymuje dostęp do 48 wbudowanych gier. Wśród nich znajdziemy takie klasyki jak The Hobbit, Manic Miner, Way of the Exploding Fist, Horace Goes Skiing, Robin of the Wood, Saboteur!, The Lords of Midnight czy Target: Renegade. Nie zabrakło także nowszych produkcji takich jak Alien Girl czy El Stompo. Tak, brakuje kilku klasyków jak Dizzy, Chase H.Q. czy Sabre Wulf, ale nic straconego. Dołączony pendrive The Microdrive o pojemności 8 GB umożliwia uruchamianie własnych kopii gier. Dodawanie nowych tytułów jest proste i nawet osoby bez doświadczenia z emulacją powinny sobie poradzić. Wczytane gry (sprzęt emuluje modele 16, 48 i 128K) pojawiają się jednak wyłącznie na prostej liście plików – bez okładek, schematów sterowania i opisów znanych z głównego menu, wyświetlanego w formie karuzeli z opcją segregowania gier na gatunki, rok wydania itd. (można zmienić na klasyczny widok menu dla podbicia klimatu).

Dużym udogodnieniem są funkcje cofania rozgrywki oraz zapisu stanu gry. Dzięki nim można wreszcie ukończyć te produkcje, przy których trzy dekady temu wymiękaliśmy. Możemy też wybrać ramki wokół ekranu zachowującego oryginalne proporcje 4:3 czy skorzystać z filtru CRT imitującego telewizory z lat 80. Pojawiają się charakterystyczne linie i delikatne rozmycie obrazu, czyli wszystko to, co kiedyś było wadą, a dziś nazywa się klimatem, choć przydałoby się więcej filtrów. Jeżeli fizyczna klawiatura nie przypadnie komuś do gustu, może też wywołać klawiaturę ekranową. Joystick jest zdecydowanie wygodniejszy od klawiatury podczas grania, choć trudno nazwać go produktem premium. Zastosowane mikrostyki zapewniają wysoką precyzję działania, ale jednocześnie generują bardzo charakterystyczne, głośne klikanie. Na szczęście sprzęt współpracuje z wieloma kontrolerami USB, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by czymś go zastąpić. Równocześnie z komputerem zadebiutował także THEGAMEPAD White – osobno sprzedawany kontroler utrzymany w tej samej stylistyce.

Nie obyło się jednak bez kilku kompromisów. Wszystkie 48 gier jest chyba identycznych jak w czarnej wersji wydanej w 2024 r. White Edition nie oferuje mocniejszego sprzętu, nie udało się również uzyskać licencji na oryginalne oprogramowanie oraz prawa do używania marki Sinclair, co dla części kolekcjonerów może być rozczarowaniem. Warto również pamiętać, że urządzenie nie zawsze współpracuje poprawnie z nowoczesnymi ładowarkami USB-C (nie do końca wiem, z czym jest problem), a producent nie dołącza zasilacza do zestawu. Jeśli posiadasz już model z 2024 r., trudno uzasadnić zakup. Jeśli jednak legenda białego Spectrum od lat pobudzała Twoją wyobraźnię, właśnie dostała bardzo efektowne wcielenie. ⊗ **Roger**

CENA: 549 ZŁ

\+ kolekcjonerska biała obudowa, gumowa klawiatura, 48 wbudowanych gier, retrofunkcje, pendrive
– głośny joystick, brak zasilacza w zestawie, praktycznie to samo co w modelu z 2024 r.

eprasa.pl 123fbb92d9

Summer Game Fest

(I PRZYJACIELE)

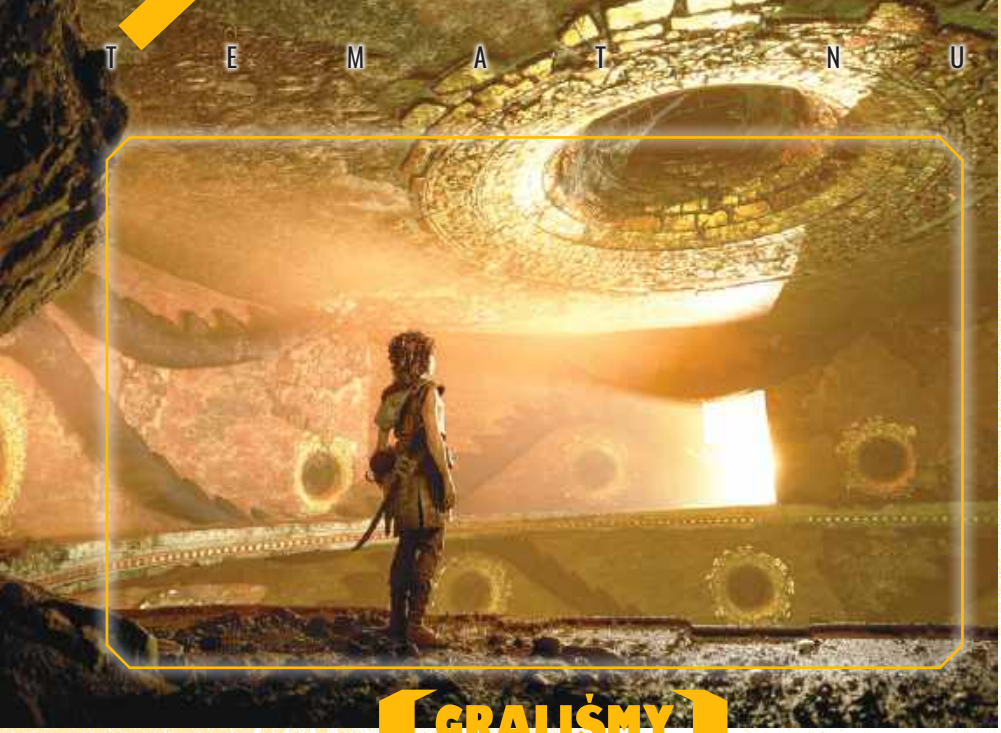


Roger: Tegoroczny Summer Game Fest udowodnił, że czerwiec wciąż jest bardzo ważnym okresem w kalendarzu branży gier. Mimo że od zamknięcia targów E3 minęło już kilka lat, wydarzenie organizowane przez Geoffa Keighleya po raz pierwszy tak wyraźnie pokazało, że potrafi skutecznie wypełnić pozostawioną przez legendarną imprezę lukę. Ba, dla wielu uczestników i dziennikarzy była to najlepsza odsłona Summer Game Fest od momentu jego powstania.

Główna konferencja Summer Game Fest Live odbyła się w YouTube Theater, sali muzyczno-teatralnej na 6 tys. miejsc, ale niewątpliwą siłą tegorocznego SGF okazały się pokazy hands-on dla mediów, które odbywały się w ramach SGF Play Days, organizowanych 7–9 czerwca w Fashion District (dzielnicy mody) w Downtown Los Angeles. Ulokowana pośród hurtowni tkanin miejscówka na pewno nie jest tak reprezentacyjna jak Los Angeles Convention Center, gdzie odbywało się E3. Historyczne targi zajmowały jednak ogromne hale wystawowe w centrum miasta, podczas gdy Play Days to bardziej zamknięty event B2B. W przeciwieństwie do samej konferencji, SGF Play Days nie było wszak otwarte dla publiczności. Mimo że skala i miejscówka nie dorównują rozmachem E3, to za rok trzeba będzie chyba polecieć do LA osobiście. Tym bardziej że dobrze wypadły też pokazy towarzyszące. Microsoft ponownie dostarczył mocny Xbox Games Showcase, pełen dużych marek i konkretnych prezentacji rozgrywki, a solidnie zaprezentowało się także PlayStation, które wróciło z zestawem interesujących zapowiedzi. Na tle konkurencji najsłabiej wypadło Nintendo. Japońska firma tradycyjnie postawiła na własny format Nintendo Direct, jednak tegoroczna prezentacja nie wywołała aż tak dużych emocji jak pokazy rywali.

Na kolejnych stronach znajdziecie zapowiedzi zaprezentowanych podczas letnich pokazów gier, a że część twórców udostępniła nam również dema, które zabrali do Los Angeles, mogliśmy niektóre tytuły ograć osobiście, co oznaczone jest w tekstach odpowiednim znaczkiem. Do każdej gry redaktorzy dodali również ocenę Hype'u w skali od 1 do 5, czyli jak bardzo czekają na dany tytuł po tym, co mogli zobaczyć/ograć. Zapraszamy do lektury, a kolejny przystanek eventowy już w sierpniu, kiedy to osobiście zawitamy na gamescomie.

eprasa.pl 123fbb92d9



GRALIŚMY

RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY

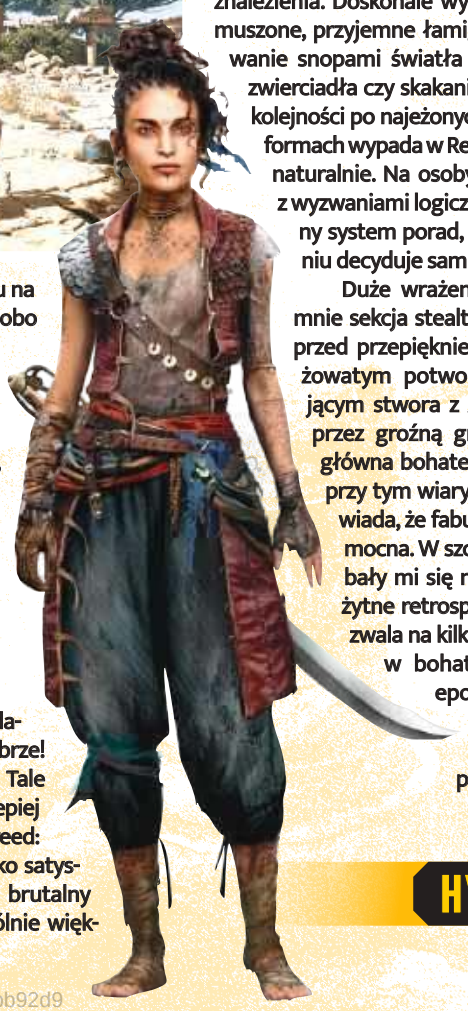
DEWELOPER: SOBO PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 27 SIERPNIA 2026

W swoich felietonach już kilka lat temu typowałem autorów A Plague Tale i MSFS jako ekipę, która niedługo dorówna Naughty Dog. I cóż mogę dziś powiedzieć: po skończeniu prasowego dema Resonance po prostu biłem brawa. Francuzi właśnie wykonują skok, serwując nam poziom jakości kojarzący się z Uncharted 4.

Posiadacze mocnych pecetów właśnie wchodzą w nową generację. A Plague Tale Legacy prezentuje się tak olśniewająco, że ma się wrażenie, jakby to był faktycznie next-gen - gra z PS6. Resonance wygląda znacznie lepiej od przereklamowanego Hellblade'a 2 i do tego działa na PC z dobrą wydajnością, co daje nadzieję na zoptymalizowaną wersję dla XSX i PS5. Procentuje tu fakt, że Asobo wciąż odrzuca Unreal Engine 5, stawiając na swój autorski silnik Zouna. Francuzi udowadniają tym samym, że do fotorealistycznej grafiki wcale nie potrzeba ray tracingu. Resonance, podobnie jak Kingdom Come 2, nie używa śledzenia promieni i wygląda przy tym spektakularnie, o ile tylko nie wypatrujemy obsesyjnie „przestarzałej" techniki odbić w wodzie na bazie klasycznego SSR.

Gameplay jest równie imponujący, co grafika. Autorzy A Plague Tale odchodzą tym razem od dosyć sztywnej rozgrywki skradankowej, stawiając na intensywne walki bronią białą i jednocześnie na skakanie i wspinaczkę, której nie powstydziliby się Nathan Drake czy Lara Croft. Jest to wszystko urzekająco płynne, pięknie animowane i oparte na wybornie zrealizowanym sterowaniu na gamepadzie. Tak jakby Asobo zjadło zęby właśnie na tworzeniu gier z motywami platformowymi. A to tylko początek popisów zespołu z Bordeaux, bo gdy zaczynamy starcia, z szablą i sztyletem w dłoniach młodej Sophii, to robi się jeszcze ciekawiej.





Kreteńska szermierka

Nie wiem, jakim cudem udało im się to zrobić tak dobrze! System walki w A Plague Tale Legacy wypada znacznie lepiej chociażby od Assassin's Creed: Shadows, oferując nie tylko satysfakcjonujące egzekucje i brutalny impet ciosów, ale też ogólnie większe wyrafinowanie mechaniczne. To blokowanie, zbijanie i unikanie ciosów jest zaskakująco zaawansowane, bo trafienia naliczane są tutaj na bazie fizycznej detekcji kolizji, a nie poprzez sztywne, oskryptowane animacje jak w większości podobnych gier. Oznacza to, że np. unik przed mocnym ciosem, oznaczonym czerwonym rozbłyskiem, nie zapewnia bohaterce klatek nieśmiertelności. Jeśli znajdziemy się w zasięgu ostrza, to nawet przy idealnym timingu uskoku zostaniemy ranni. Tutaj po prostu nie ma tandety QTE, adwersarzy czekających grzecznie w kolejce czy powtarzających się do porzygu animacji egzekucji. Do tego beret z głowy zrywa wzorowo działająca kamera, której położenia praktycznie nie trzeba korygować, i system automatycznego namierzania oponentów. Dawno nie widziałem tak umiejętnie wykonanego systemu batalii w ujęciu TPP, gdzie ściągamy liną z hakiem łuczników stojących wysoko na kolumnach, zasłaniamy się przed brutalnymi szarżami weneckich halabardzistów, jednocześnie rozbijając kopniakami gardę opancerzonych wojów. Jest moc!

Równie imponująco wypada eksploracja pięknie wykonanych ruin minojskiej cywilizacji na XIV-wiecznej Krecie. Niewielkie miejscówki zbudowane są co prawda liniowo, ale oferują sporo zakamarków z artefaktami do znalezienia. Doskonale wypadają też niewymuszone, przyjemne łamigłówki. Manipulowanie snopami światła odbijanymi przez zwierciadła czy skakanie w odpowiedniej kolejności po najeżonych pułapkami platformach wypada w Resonance po prostu naturalnie. Na osoby mające problem z wyzwaniami logicznymi czeka subtelny system porad, o którego włączeniu decyduje sam gracz.

Duże wrażenie zrobiła też na mnie sekcja stealth, kiedy uciekamy przed przepięknie wykonanym, wężowatym potworem przypominającym stwora z Aphelion. Ścigana przez groźną grupę najemników główna bohaterka zachowuje się przy tym wiarygodnie, co podpowiada, że fabuła będzie również mocna. W szczególności spodobały mi się na tym polu starożytne retrospekcje, gdy gra pozwala na kilka minut wcielić się w bohatera zamierzchłej epoki cywilizacji minojskiej. Drogie Asobo, to jest po prostu klasa! ⊗ Zax

HYPE 5/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GRALIŚMY

CONTROL: RESONANT

PRODUCENT: REMEDY ENTERTAINMENT PLATFORMY: PS5, XSX, PC DATA PREMIERY: 24 WRZEŚNIA 2026

Pierwsze Control było strzelanką. Dziwną, odjechaną, momentami genialną, ale jednak strzelanką, w dodatku zabugowaną na premierę. Biegaliśmy, rzucaliśmy szafami w opętanych urzędników i rozwalaliśmy kolejne sektory Federalnego Biura Kontroli. Control: Resonant nie jest już strzelanką. To pełnoprawna gra akcji RPG oparta niemal całkowicie na walce wręcz. Po pierwszych materiałach podchodziłem do niej sceptycznie, ale po trzech godzinach z nią spędzonych mogę napisać jedno – to faktycznie może się udać.

Głównym bohaterem nie jest już Jesse Faden, lecz jej brat Dylan. Postać, która przez większość pierwszej części pełniła rolę tajemniczego więźnia. Dylan budzi się ze śpiączki, wychodzi z celi i szybko odkrywa, że sytuacja delikatnie wymknęła się spod kontroli. Dobra, „delikatnie" to złe słowo. Federalne Biuro Kontroli przypomina scenografię do horroru klasy B po przejściu hordy zombie. Korytarze są zasłane ciałami, krew leje się po ścianach, a Jesse zniknęła. Świat praktycznie się rozpada. Sam początek działa świetnie jako samouczek, Dylan stopniowo odzyskuje zdolności, poznaje podstawy walki i poruszania, a gracz niemal niezauważalnie uczy się wszystkich mechanik. A potem wychodzimy na zewnątrz.

Manhattan po spotkaniu z LSD

Nowy Jork w Resonancie nie jest miastem. Jest stanem umysłu. Jakby ktoś wrzucił „Incepcję" i „Twin Peaks" do blendera, a następnie wylał całość na Manhattan. Da się tu wyczuć vibe Alana Wake'a 2. Nowy Jork w poprzedniej grze Remedy to jego mroczna, wypaczona wersja znana jako Leże Mroku i zarówno kolorystyka, klimat, jak i niektóre sceny w mieście przypominały mi przygodę Alana. Z tym że tutaj miasto, a raczej jego strefa nazwana Extraction Zone i opanowana przez pasożytniczy „syk", jest dużo większe. Budynki wyginają się pod niemożliwymi kątami, ulice zapadają się w przestrzeń, ciała wiszą w powietrzu niczym w „Egzorcyście" i nawet ptaki zamarły w czasie.

Raz biegniesz po ścianie wieżowca, innym razem przeskakujesz między budynkami oddalonymi od siebie o kilkadziesiąt metrów i zaczynasz się zastanawiać, czy przypadkiem nie grasz w nowego inFamous. I trochę grasz. Dylan jest potworem mobilności. Podwójny skok, powietrzny dash, szybowanie, manipulacja grawitacją, bieganie po ścianach i suficie – to wszystko tu jest. Momentami to wręcz gra platformowa, która bawi się perspektywą. System poruszania się jest przy tym naprawdę dobrze zaprojektowany. Wszystko działa błyskawicznie, płynnie i niezwykle intuicyjnie. Co ważne, nie jest to mobilność wrzucona na siłę. Dylan może swobodnie przemierzać ten obszar, szukać surowców, sekretów i pobocznych zadań jak np. pomoc marines w obronie fragmentu mapy przed napierającą hordą wrogów. Miałem też okazję sprawdzić system dialogów podczas rozmów z NPC-ami, między innymi z Zoe De Verą, towarzyszką Dylana, która nie do końca mu ufa. Rozmowy oparto na prostych wyborach za pomocą analoga, dzięki czemu fabuła zachowuje płynne tempo, a my poczucie wpływu na historię.

Największa rewolucja dotyczy oczywiście walki. Broń palna odchodzi do lamusa. Jej miejsce zajmuje Aberrant – żywa, zmiennokształtna broń reagująca na wolę Dylana. Aberrant może przyjmować różne formy. Podczas pokazu korzystałem między innymi z podwójnych ostrzy, ogromnego młota, kosy, bata oraz ciężkich rękawic bojowych. Nie wybieramy jednej broni, tylko zestaw, czyli broń podstawową i pomocniczą, a każda ma swoje drzewko rozwoju. Dochodzi do tego tworzenie artefaktów, zdolności specjalne czy talenty pełniące rolę umiejętności pasywnych, które wytwarzamy i odblokowujemy za zdobyte w grze punkty i surowce. Możliwości jest cała masa – można stworzyć specjalną odznakę, która zmniejszy obrażenia, ulepszyć idealny unik usprawniający kontry, przedłużyć sprint, dorzucić większe obrażenia za ciosy w plecy, zwiększyć zasięg finisherów na osłabionych wrogach. Da się złożyć naprawdę unikalne buildy. Wszystko to możemy zmieniać, przenosząc się do swoistej bazy – Szczeliny – praktycznie w każ-

eprasa.pl 123fbb92d9

dym momencie gry (poza walką), gdzie można do woli zmieniać wszystkie modyfikacje i bronie oraz testować możliwości Dylana, bo zmiany się zapisują, dopiero gdy opuścimy naszą norę. Twórcy zapewniali przy tym, że w grze znajdziemy też przedmioty pozwalające resetować postać.

Uzależniająca pętla przemocy

Przyznam szczerze, że początkowo byłem w tym trochę zagubiony, za dużo tu drzewek i opcji, ale twórcy wrzucili nas w sumie na dość głęboką wodę. To już nie jest zwykły system progresji. To małe centrum zarządzania kryzysem, jak na grę RPG na 50–60 godzin przystało. Tak, Control: Resonant, jeśli będziemy chcieli zaglądać w każdy kąt, starczy aż na tyle godzin grania. To już prawdziwy moloch, co akurat niespecjalnie mnie cieszy. Niby nie jest to do końca otwarty świat, ale widać tutaj ogromny skok w skali projektu względem poprzedniej części. A mi pasowałaby bardziej skala Alana Wake'a 2.

Największym sukcesem Resonanta jest jednak fakt, że pod tą całą warstwą statystyk kryje się naprawdę świetna walka. Porównania do Devil May Cry pojawiają się regularnie i nie są przypadkowe. Przeciwników można podrzucać, żonglować nimi w powietrzu, anulować animacje, łączyć ataki, a nawet przeskakiwać między celami, również w powietrzu. Cały system opiera się na bardzo prostym, ale piekielnie skutecznym schemacie. Bijesz przeciwników, ładujesz energię, po czym zużywasz ją na ataki specjalne. Salwa trzema kamulcami wyrwanymi z ziemi, tropienie wroga za pomocą samonaprowadzających się pocisków, osłona pochłaniająca obrażenia, fireballe wypuszczane przy atakach pięściami, atak z powietrza w ziemię zwiększający zasięg w zależności od wysokości, była tego cała masa. Zabijasz lub ogłuszasz przeciwników (osobny pasek niezależny od zdrowia), wykonujesz egzekucję, wciskając analog, przeskakujesz między oszołomionymi wrogami niczym w DOOM-ie, odzyskując przy każdym ubitym wrogu część zdrowia. Balet śmierci, zapominasz o bożym świecie. Resonant bardzo mocno nagradza bowiem agresję i ofensywny styl. Gra nie chce, żebyś stał za osłoną i kalkulował. Chce, żebyś wbijał się w środek walki jak rozwścieczony dzik z ADHD.



Monotonia wrogów, przynajmniej w pierwszych godzinach zabawy, też nam nie grozi. Podczas pokazu walczyłem z opętanym autobusem produkującym potwory, latającymi płaszczkami, górami zmutowanego mięsa czy rozgwiazdami strzelającymi laserami. Celem było likwidowanie największych potworów oznaczonych na mapie dużymi, czerwonymi kropkami, bo to one zazwyczaj wypluwały te mniejsze. Dlatego zerkanie na radar bardzo szybko wchodziło człowiekowi w krew. Najważniejsze jednak, że przeciwnicy zmuszali do zmiany zachowania. Nie wystarczyło nauczyć się jednej kombinacji i powtarzać ją przez całą grę. Podobnie jest zresztą z bossami – nie dość, że wyglądają jak z surrealistycznego snu (wielka, poruszająca się głowa manekina), to jeszcze zmuszają do korzystania ze wszystkich dostępnych dla Dylana ruchów.

Gdzie jest Alan Wake?

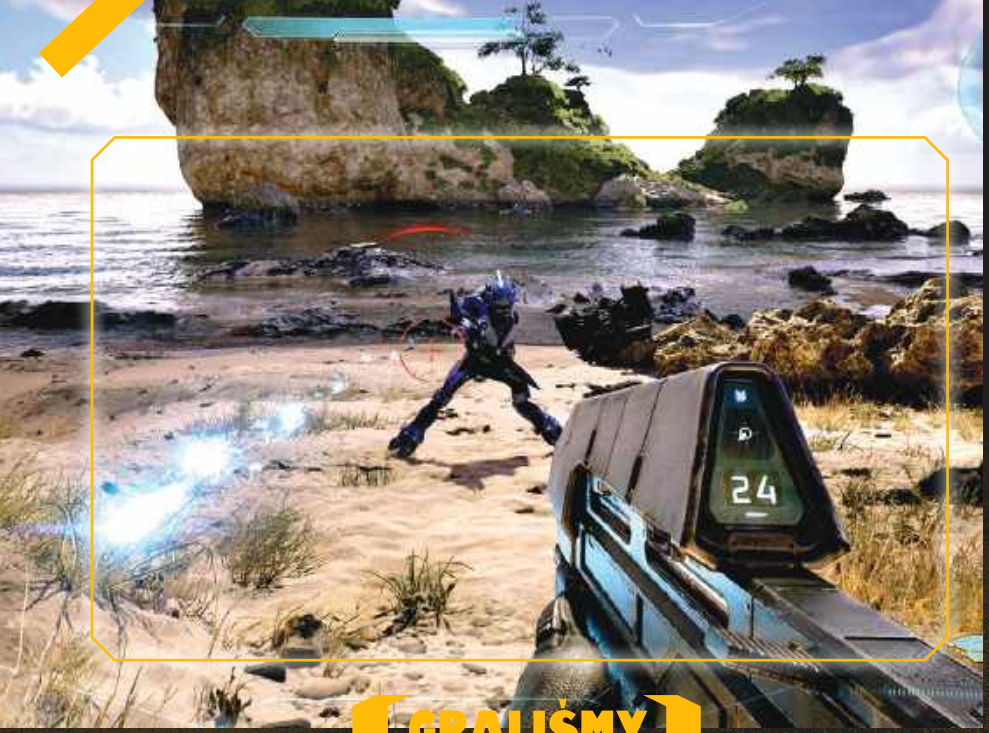
Filozofia tworzenia gier przez Remedy wybrzmiała w ostatnim fragmencie dema – misji w gigantycznej wyrwie. Zjeżdżamy platformą w głąb ziemi, walczymy z przeciwnikami i instalujemy urządzenia badawcze. A potem rzeczywistość zaczyna się łamać jak we wspomnianej „Incepcji". Trafiamy do nieskończonego labiryntu mieszkań, a muzyka i niebieskie światło telewizorów prowadzą nas przez kolejne pokoje. Apartamenty wiszą nad sobą niczym gigantyczny domek dla lalek, niektóre znajdują się do góry nogami, inne bokiem, jeszcze inne zdają się ignorować wszystkie znane prawa fizyki. I ta muzyka. Poczułem się ponownie, jakbym grał w jeden z poziomów w Alanie Wake'u, jakby Leże Mroku znów przypomniało o sobie. Pamiętajmy jednak, że i Control, i Alan Wake rozgrywają się w tym samym uniwersum, więc pomijając fakt, że twórcy wykorzystują podobne assety, ułatwiając sobie nieco pracę, to jest to również bardzo fajny fabularny smaczek.

Żeby nie było zbyt słodko. Graficznie Resonant nie robi takiego wrażenia jak Alan Wake 2. Kierunek artystyczny pozostaje fantastyczny, 60 klatek na PS Pro rzadko kiedy spada, ale część modeli postaci niezależnych wygląda momentami przeciętnie, a scenografia miasta nie jest tak szczegółowa z racji zwiększenia skali i dodania możliwości skakania po budynkach. Na szczęście nadrabia to projekt świata, który praktycznie cały czas podrzuca nowe wizualne atrakcje. Jednak trudno mi teraz określić, czy skakanie po budynkach przez kilkadziesiąt godzin nie stanie się monotonne. Na razie podczas trzech godzin zabawy atrakcji było tyle, że nudzić się po prostu nie dało.

Finowie ponownie próbują stworzyć coś innego, dziwnego. Coś, co łatwo było zepsuć, a mimo to wszystko wskazuje na to, że eksperyment się udał. Control: Resonant nie wygląda jak bezpieczny sequel. Wygląda jak gra studia, które po siedmiu latach spojrzało na swoją markę i powiedziało: „To patrz tera na to". Nie czekałem na ten tytuł, no i patrzę tera na to i widzę kolejny powód, by we wrześniu olać to wszystko i wyjechać w Bieszczady. ⊗ **Roger**

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GRALIŚMY

HALO: CAMPAIGN EVOLVED

DEWELOPER: HALO STUDIOS PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 28 LIPCA 2026

Dwie misje. Teoretycznie materiał na niecałą godzinę zabawy. W praktyce? Kilka godzin spędzonych z Halo: Campaign Evolved. Xbox udostępnił nam przedpremierowo The Silent Cartographer oraz Assault on the Control Room i już teraz mogę to napisać: od tego klasyka trudno się oderwać. Wracałem do tych samych etapów, testowałem różne ustawienia, sprawdzałem zmiany i zwyczajnie przypominałem sobie, dlaczego Halo przez lata było jedną z najważniejszych marek w całej branży.

The Silent Cartographer pozostaje jedną z najbardziej kultowych misji w historii serii. Desant marines na plaży, przejażdżka Warthogiem, walka z Covenantem i eksploracja tajemniczej wyspy nadal działają znakomicie. Twórcy nie ograniczyli się jednak do prostego podbicia rozdzielczości. Już początek został rozbudowany o bardziej filmową sekwencję desantu, a sama plaża wygląda fantastycznie.

Nowe oświetlenie, efekty plazmy, eksplozje i reakcje tarcz przeciwników sprawiają, że dobrze znane starcia zyskały zupełnie nową energię. Momentami miałem wrażenie, że właśnie tak w moich wspomnieniach wyglądało pierwsze Halo. Fundament rozgrywki pozostał praktycznie nietknięty. Warthog nadal prowadzi się jak dawniej – jest lekki, szybki i momentami zachowuje się jak rozpędzony koszyk z supermarketu na lodowisku. I bardzo dobrze, bo to jeden z elementów DNA tej serii.

Jeszcze lepiej wypada Assault on the Control Room. To właśnie



tutaj najlepiej widać, dlaczego pierwsze Halo było tak wyjątkowe. Gra nieustannie zmienia tempo. Chwilę wcześniej walczymy w zamkniętych korytarzach, by po kilku minutach znaleźć się na ogromnym zaśnieżonym polu bitwy. Korzystamy z wieżyczek, wspieramy marines, wskakujemy do pojazdów, a później przejmujemy czołg i dosłownie rozbijamy kolejne oddziały – ta różnorodność



po latach nadal robi świetne wrażenie. Bardzo dobrze wypadają również wnętrza kompleksów Forerunnerów. Nowe efekty świetlne i cząsteczkowe potrafią całkowicie odmienić odbiór dobrze znanych lokacji. W takich momentach naprawdę czuć, ile pracy włożono w odświeżenie kampanii.

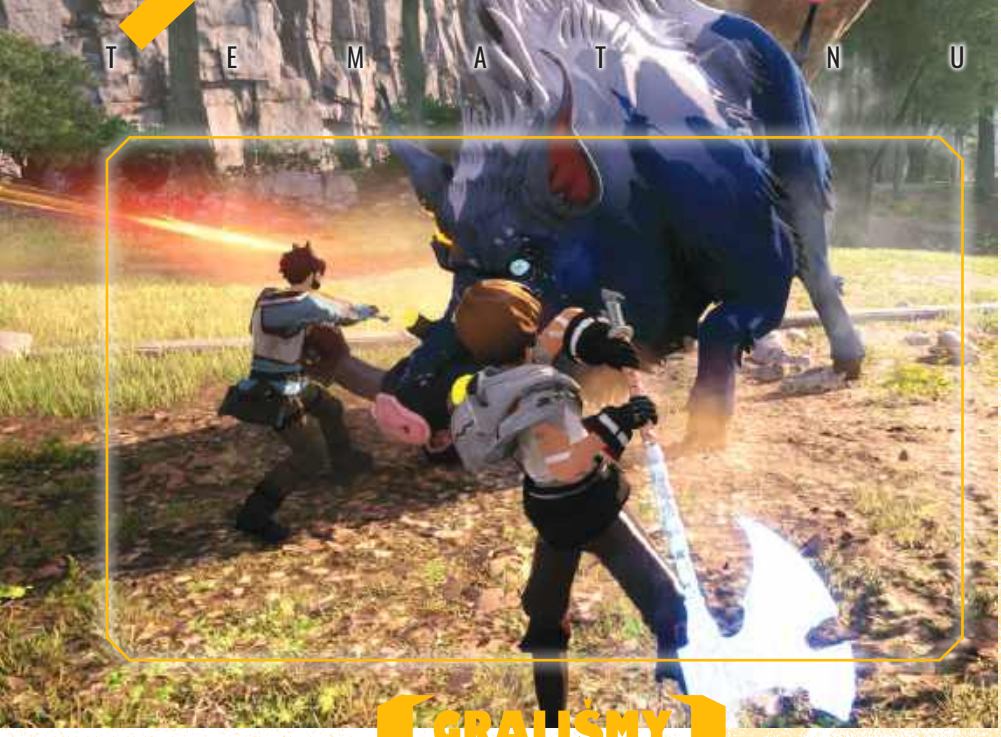
Magia Master Chiefa

Halo: Campaign Evolved nie jest jednak odtworzeniem oryginału 1:1, bo twórcy wykorzystali część rozwiązań znanych z późniejszych odsłon serii. Przeładowanie jest szybsze, klasyczne apteczki zniknęły, a ich miejsce zajęły tarcze i regeneracja zdrowia. Możemy także korzystać z elementów, których w pierwszym Halo nie było, jak choćby prowadzenie Wraitha. Master Chief może wyposażyć żołnierzy w broń, w razie potrzeby zabrać im zabawki, a oni mogą jechać z szefem na samochodzie. Niektóre lokacje zostały przebudowane, byśmy przykładowo nie błądzili po korytarzach – twórcy jednak podkreślają, że najważniejsze momenty w całej kampanii zostały odwzorowane bez zmian. Deweloperzy dorzucili także małe podpowiedzi, by gracze szybciej się orientowali, gdzie mają się udać.

Ograniczenia pokazu sprawiły, że sporo czasu spędziłem na remiksie kampanii. Dzięki czaszkom i modyfikatorom możemy zmieniać zachowanie przeciwników, poziom trudności, rozmieszczenie broni czy aktywować dodatkowe efekty wpływające na przebieg misji... a nawet ukończymy całą grę z perspektywy trzeciej osoby. Musicie także pamiętać, że poziomy trudności w Halo realnie wpływają na zabawę – nie tylko przez większe obrażenia, ale też agresję, liczbę i wytrzymałość przeciwników. Już na normalu gra potrafi wymęczyć, więc Heroic i Legendary ponownie szybko zweryfikują nasze ego.

Po kilku godzinach z Halo: Campaign Evolved mam jedno bardzo ważne przemyślenie. Ta seria nadal ma w sobie magię. Strzelanie pozostaje świetne, poziomy są znakomicie zaprojektowane, a różnorodność sytuacji sprawia, że kampania praktycznie się nie starzeje. Jestem przekonany, że remake może się okazać również świetnym punktem wejścia dla nowych graczy... Jeśli ktoś przez lata omijał przygody Master Chiefa, wkrótce otrzyma bardzo dobrą okazję, by się przekonać, dlaczego Halo przez lata było królem konsolowych strzelanek. ⊗ Grucha

HYPE 4/5



GRALIŚMY

ECHOES OF AINCRAD

DEWELOPER: GAME STUDIO INC. PLATFORMY: XSX, PS5, PC PREMIERA: 10 LIPCA 2026



Z pecetowym kodem preview, który dostarczył mi wydawca Echoes of Aincrad, związana jest zabawna sytuacja. Nie zadziałał u mnie skrypt ograniczający postępy, tak że mógłbym chyba przejść całą grę już w tej wczesnej wersji. W przypadku innego tytułu pewnie nie mógłbym spać z podniety, ale tutaj po sześciu godzinach po prostu to odinstalowałem, rezygnując z dalszej rozgrywki.

Jeśli wciąż się zastanawiacie, czemu chińskie gry, takie jak piękne Wuthering Waves, NTE i Genshin Impact, zdmuchnęły z planszy większość rywali w gatunku jRPG, to polecam sprawdzić, jak wygląda Echoes of Aincrad. Siermiężne animacje bohaterów sklejono tutaj z tak rudymentarnymi, nieciekawymi modelami 3D środowiska, że wygląda to jak parada najtańszych obiektów, które można zakupić do wykorzystania w Unreal Engine. Kompletny uwiąd wizji artystycznej!

Nieważne, czy zwiedzałem średniowieczne, obwarowane murami miasta, ciemne krypty, spalone słońcem kaniony, czy leśne ostępy – wszystko to wygląda porażająco przeciętnie i w zasadzie nie ma na czym zawiesić w Aincrad oka. Szczególnie że kontrast obrazu jest niski, cieniowanie żenująco słabe, a system oświetlenia pozbawiony dynamiki. Dobrze, że chociaż wydajność w testowanej przeze mnie wersji pecetowej była dobra. Gra powinna działać płynnie nawet na słabszym sprzęcie, co w dobie fatalnie zoptymalizowanych projektów nie jest dziś wcale oczywistą kwestią.

Echoes of Aincrad przypomina pod wieloma względami serię RPG pod tytułem .hack, nad którą pracowało studio CyberConnect 2. Rzeczona marka udawała, że jest MMORPG-iem, gdy w rzeczywistości bawiliśmy się offline. O ile w zamierzchłych czasach PlayStation 2 było to nawet urocze, o tyle nie do końca rozumiem sens powtarzania takiego game designu obecnie. Nowa pozycja Bandai Namco, osadzona w uniwersum anime „Sword Art Online", też przebiera się w szaty MMO, nie oferując jednak nawet zwykłej kooperacji z drugim graczem. Deweloperzy starali się wytworzyć wrażenie, że wybrany przez nas kompan zachowuje się w walkach jak człowiek.

Faktycznie muszę pochwalić to, w jakim stopniu towarzysz broni jest pomocny w obijaniu tłustych zadków ogromnych wieprzy i humanoidalnych koboldów. Mimo wszystko nie jest to jednak radość porównywalna ze wspólną, multiplayerową młócką. Studio, które stworzyło wcześniej chłodno przyjęte Synduality, po prostu przegapiło szansę implementacji systemu coop.

Jak zatem wypadają te potyczki, skupione wyłącznie na wymachiwaniu bronią białą i odpalaniu zdolności pomocniczych (w grze brakuje ofensywnej magii)? Jest całkiem solidnie, choć bez rewelacji. Animacje ciosów wydają się odpowiednio ciężkie, a przeciwnicy w satysfakcjonujący sposób reagują na mocniejsze szlagi. Szeregowi przeciwnicy umierają rozcinani na pół ostrzem miecza, a nieźle wykonanym bossom można nawet odłupać kończyny (niestety brakuje krwi). Żeby nie było jednak zbyt słodko – system blokowania i uników jest w Aincrad bardzo sztywny. Rozpoczętego ataku nie da się anulować, by zasłonić się szybko tarczą (nawet w pierwszych klatkach animacji). Pozbawione okienka nietykalności uskoki wydają się przy tym mało skuteczne. Nie zauważyłem też, by łupy zbierane z ubitych przeciwników i szkatułek były interesujące – zamiast tego gra wypluwa nijaki szrot. Mam nadzieję, że zmieni się to w dalszych etapach rozgrywki.

W wirtualnej karuzeli

Co z eksploracją? Tutaj trzeba pochwalić fakt, że w grze jest kilka sporych miast i regionów, które znacznie różnią się biomami. Niestety osady są makietowe, co wyraża się choćby w tym, że z większością NPC-ów nie da się pogadać, a drzwi budynków są pozamykane na cztery spusty. Z takiego grajdołka nie da się nawet samodzielnie wyjść przez bramę. By rozpocząć wędrówki poza murami, należy najpierw wybrać z menu konkretną misję. Gdy znajdziemy się już w polu, to też okazuje się, że jesteśmy ograniczani tylko do aktualnego obszaru, który ma dosyć korytarzową budowę. W takim Dragon's Dogma 2 motyw eksploracji świata został po prostu wykonany znacznie lepiej.

Echoes of Aincrad może, pomimo tych potknięć, obronić się ciekawą fabułą. Start przygody, wypełniony całkiem przekonującymi dialogami, jest angażujący. Dużo będzie zatem zależeć od tego, czy w późniejszych fazach opowieści Bandai Namco zachowa urok i werwę pierwszych etapów historii o młodych ludziach uwięzionych w systemie VR wielkiego MMORPG-a, gdzie stawką przy niepowodzeniu jest życie uczestnika gry. ⊗ Zax

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GRALIŚMY

RAYMAN LEGENDS RETOLD

DEWELOPER: UBISOFT PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 1 PAŹDZIERNIKA 2026

Ubisoft oficjalnie przywraca markę Rayman, chociaż nie w taki sposób, jak oczekiwali tego najwierniejsi fani. Zamiast nowej, pełnoprawnej odsłony deweloperzy przygotowali Rayman Legends Retold, czyli po prostu remake zbudowany od podstaw na silniku Snowdrop. Gra zadebiutuje 1 października tego roku na komputerach osobistych oraz wszystkich obecnych konsolach.

Tytuł przenosi oryginalną, dwuwymiarową produkcję w środowisko 2,5D, zastępując płaskie animacje w pełni trójwymiarowymi modelami i rozbudowanymi, dynamicznie oświetlonymi środowiskami.



Na szczęście zmiana perspektywy i oprawy graficznej nie wpłynęła na mechanikę rozgrywki. Podczas testów przedpremierowych sprawdziłem działanie gry w praktyce, przechodząc kilka poziomów. Fizyka, inercja postaci, precyzja skoków oraz hitboksy zostały przeniesione z oryginału w skali 1:1. Fundament platformowy pozostaje nienaruszony, a tytuł wciąż wymaga dużej zręczności i precyzji. Kosmetycznym modyfikacjom poddano natomiast modele postaci, w tym samego Raymana, którego projekt dostosowano do pełnego trójwymiaru (i rozdzielono oczy!). W grze powraca asynchroniczna mechanika współpracy z Murphym. W nowym wydaniu cały ten system pozostawiono bez drastycznych zmian, co w praktyce nadal sprawdza się jako funkcjonalny element wyzwań. Przejście na nowy silnik graficzny Snowdrop wiąże się jednak z wyzwaniami w kwestii czytelności plansz. Nagromadzenie detali i dynamicznego oświetlenia w tłach sprawia, że odnajdywanie ukrytych przejść bywa momentami trudniejsze niż w oryginale. Na ekranie po prostu dużo więcej się dzieje.



Retold modyfikuje strukturę oryginalnej gry, łącząc znane etapy w spójniejszą całość. Statyczne menu zastąpiono w pełni interaktywnym hubem. Mogłem w nim eksplorować otoczenie, odkrywać sekrety i płynnie przechodzić do kolejnych poziomów. Przebudowano również warstwę fabularną. W grze pojawia się nowy antagonista, a historia opowiadana jest za pomocą udźwiękowionych przerywników filmowych. Do ról powracają aktorzy znani z poprzednich odsłon, w tym David Gasman oraz Billy West. Ujednolicenie świata wymusiło usunięcie kilku mniejszych etapów z oryginału, które nie pasowały do nowej koncepcji. W ich miejsce wprowadzono zupełnie nową zawartość, która w założeniach ma stanowić technologiczny fundament pod przyszłe odsłony serii.

Ród smoka

Największą nowością w samej grze są sekwencje, w których latamy na grzbietach smoków. Pełnią one funkcję grywalnych łączników pomiędzy głównymi biomami. Wszystkie te etapy zrealizowano w formie sekwencji celowniczych – poruszałem się po narzuconej ścieżce w pełnym 3D, unikając przeszkód i eliminując zagrożenia ognistymi pociskami. Pomyślne ukończenie poziomu bez odniesienia obrażeń gwarantuje zachowanie zebranych Teensienów. W tych dynamicznych fragmentach miałem największe problemy z czytelnością poziomów, ale da się do tego przyzwyczaić. Poza sześcioma światami znanymi z pierwowzoru deweloperzy zaimplementowali zupełnie nowy, siódmy świat, charakteryzujący się wyższym poziomem trudności i nowymi projektami pułapek. W remake'u powracają sztandarowe elementy oryginału, dostosowane do nowej perspektywy. Obejmuje to rytmiczne etapy muzyczne oraz tryby dla wielu graczy. Potwierdzono obecność licencjonowanych utworów, takich jak „Black Betty", które zremiksowano i dopasowano do środowiska 3D. Kampanię można ukończyć w czteroosobowej kooperacji lokalnej, a fani rywalizacji otrzymują rozbudowaną wersję minigry sportowej – Kung Foot Evo. Ścieżka dźwiękowa została zaktualizowana, a do kompozycji Christophe'a Hérala dołączyły utwory Granta Kirkhope'a. Tytuł wyceniono w Polsce na 180 zł, co uważam za całkiem sporą kwotę. Dostajemy co prawda trochę nowości i całkowicie nową grafikę, ale musicie zadać sobie pytanie, czy chcecie grać raz jeszcze w to samo, co 13 lat temu. Niemniej uważam, że Retold to całkiem przemyślana redefinicja tej gry, weryfikująca możliwości przeniesienia klasycznego formatu w realia nowoczesnej technologii. ⊗ **Zabłocki**

HYPE 3/5



MARVEL'S WOLVERINE

DEWELOPER: INSOMNIAC GAMES PLATFORMY: PS5 PREMIERA: 15 WRZEŚNIA 2026

Jest ironia w tym, że jako czytelnik Marvela od lat 90., który na setkach stron widział Wolverine'a rozrywającego na strzępy setki przeciwników, dziś czuję się rozdarty, widząc jego nadchodzącą grę w akcji. Bo pewnie liczba trupów na koncie Logana przekroczy w niej liczbę ludności niewielkiego państwa.

Nie zestarzałem się tak, by narzekać na gloryfikację brutalności, atawistyczną agresję herosa czy wylewaną kubłami krew, która może pokrywa go w ciut przesadzonej ilości, ale za to dzięki miłej dla oka sztuczce technicznej możemy ją umyć w wodzie. Świetnie, że Logan nie musi udawać harcerza jak Nathan Drake, który żarcikami przykrywa fakt zabijania pięćsetnego człowieka. Ale to, że owej krwi upuszczamy napakowanym implantami oprychom z Reavers – klanu w komiksach zaciekle zwalczającego mutantów – sugeruje, iż potencjalny dysonans moralny, związany z uczynieniem z bohatera pospolitego masowego mordercy, nie uszedł uwadze autorów.

Przemoc to jedna z cech definiujących Wolverine'a, choć w tak wyolbrzymionej formie, po kilkunastu godzinach non stop, może stracić wymowę. Obawy te dotarły do uszu twórców. Reżyser gry Mike Daly przyznaje, że ich interpretacja herosa jest „nieskrępowanie brutalna", a dyrektor kreatywny Marcus Smith postrzega przemoc jako narracyjne narzędzie i tłumaczy, że Logana „fani kochają nie za bycie niezniszczalnym, ale za odczuwanie z tego powodu bólu po każdej ranie kłutej i postrzałowej, bo mimo tego nigdy się nie poddaje". Nie powiem, bym był przekonany, a jeśli kogoś razi czerwień, to przewidziano dopasowywanie poziomu brutalności, w tym wyłączenie odcinania kończyn czy rozmycie animacji, gdy pazury np. przebijają czaszkę.

Zaszyty kostium

Bo adamantium sieka wrogów gładko niczym warzywa nóż szefa kuchni. Logan prześlizguje się pod atakami, ciska przeciwnikami, rozbijając otoczenie, robi „młynki", tnąc pazurami wokół, i nadziewa ich na broń podczas szarży. Przy tym wszystkim Wolverine porusza się z precyzją i siłą, momentami będąc nisko na nogach niczym polujący zwierz, oraz częściowo widzi cele przez ściany, więc można się zastanawiać, czy ktoś mu jest tu w stanie podskoczyć.

Na glebę rzuca Rosomaka dopiero chłop wyglądający jak miniboss w trakcie sekwencji pościgu. Jednak i wtedy nie wita nas game over. Wjeżdża mashowanie przycisku, gdy – za cenę jednego z trzech fragmentów „paska" wściekłości – możemy odzyskać ułamek HP. „Wściekłość Logana", jak wskaźnik ten nazywają twórcy, napełnia wyprowadzanie ataków czy ich parowanie, a po osiągnięciu maksimum, odpalimy tryb szału. Wolverine staje się mocniejszy i szybszy, a stan podkreślony jest ekranowym filtrem inspirowanym komiksową serią „Black, White & Blood".

Wycinek ze State of Play to taka bogata wersja X-Men Origins: Wolverine – slashera z 2009 r., jednej z nielicznych udanych tytułów opartych na przeciętnych filmach i jedynej znaczącej „roli głównej" Logana w grach. Nie wiemy jednak, czy obrażenia postaci Insomniac odda w takim stopniu, jak oddano je wówczas, i czy pobiegamy po lokacjach jako „obrany" z mięsa szkielet. „Nowy" Logan ma w zamian samozszywający się podczas gojenia kostium.

Wielowymiarowość

Pościg jako żywo przypomina sceny z Uncharted, tak jak poprzedzająca go jazda motorem, a sekwencja wygląda jak „trochę grania, więcej oglądania". To chyba pokłosie odejścia od formuły sandboksa na rzecz liniowej – z rozległymi, ale zamkniętymi poziomami. Taki gameplay, bez będącego frajdą samą w sobie podróżowania jako Spider-Man, będzie polegał na dokładnie „rozpisanym" wysokim tempie. Jeśli w narracji nie uda się oddać charakterystycznego dla Kanadyjczyka nihilizmu, który potrafił czynić zeń nieokiełznanego potwora lub pasywnego cynika, to całości grozi łatka powtarzalnego hack-and-slasha.

Przemoc jest najwyrazistszym aspektem tej postaci, może stąd wrzucono ją na pierwszy plan. Insomniac nadal ma okazję udowodnić, że nie jest aspektem jedynym. Migawki z miasta, gdy heros nosi cywilne ciuchy, mogą być ukłonem wobec klasycznej serii autorstwa Claremonta i Millera z 1982 r., w której Logan udaje się do Japonii poszukiwać honoru niczym upadły samuraj. Obecność Jean Grey jako pomagającego w walce NPC-a to okazja do ukazania czułej i opiekuńczej strony herosa (seria „The Uncanny X-Men" Claremonta), a półmechanicznych Reavers można połączyć z wewnętrzną batalią Logana z przeszłością i dylematem: jestem człowiekiem czy jedynie bronią (komiks „Weapon X" Barry'ego Windsora-Smitha)? Nadal możemy więc dostać dzieło definiujące ikoniczną postać, na jakie jej fani czekają od zawsze. ⊗ SoQ

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GOD OF WAR: LAUFEY

PRODUCENT: SANTA MONICA STUDIO PLATFORMY: PS5 DATA PREMIERY: 2027

Przez lata wydawało się, że przyszłość God of War ma tylko jedną twarz – Kratosa. Nieważne, czy mówiliśmy o greckich, czy nordyckich wydarzeniach – to zawsze była jego historia. Jego gniew, jego grzechy, jego rodzina i jego próba bycia kimś więcej niż chodzącą katastrofą z brodą. Dlatego gdy podczas State of Play zobaczyłem God of War: Laufey, pierwsza myśl była prosta – oddajcie Brodacza (ale może już bez Atreusa).

Nową główną bohaterką zostaje Faye, czyli Laufey – żona Kratosa, matka jego syna i jedna z najbardziej tajemniczych postaci nordyckiej sagi. Jedni zobaczyli odważny nowy rozdział, inni zaczęli pisać o „FeminiStation", sugerując, że PlayStation coraz mocniej promuje kobiece bohaterki kosztem męskich ikon. W The Last of Us baba, w Ghost of Yotei baba, w Horizonie baba, w Intergalactic baba, w Uncharted też ma być baba, a teraz jeszcze God of War? Polej Olisadebe, bo nie wytrzymie!

GoW: Laufey nie jest krótkim dodatkiem ani projektem robionym na boku. Santa Monica Studio podkreśla, że mówimy o pełnoprawnej produkcji AAA, dużej przygodzie porównywalnej skalą z głównymi odsłonami serii. Nie jest to także klasyczny prequel. Cory Barlog potwierdził, że akcja rozpoczyna się po scenie otwierającej God of War z 2018 r., gdy ciało Faye zostaje spalone na stosie pogrzebowym. Twórcy nie cofają się więc do jej dawnych wypraw. Zamiast tego odpowiadają na pytanie: co wydarzyło się z Laufey po śmierci? To bardzo ciekawy punkt wyjścia. Faye trafia do Everywhen – tajemniczych zaświatów bogów, miejsca narodzin i końca magii, wymiaru istniejącego ponad znanymi dotąd krainami. To właśnie tam okazuje się, że plany przygotowane przez bohaterkę, by chronić Kratosa i Atreusa, są zagrożone. Laufey musi więc ponownie ruszyć do walki, choć jej historia w świecie żywych teoretycznie już się zakończyła.



Trudno wyobrazić sobie lepsze miejsce do rozbudowy uniwersum God of War od Everywhen. To przestrzeń, do której trafiają bogowie oraz stworzenia z różnych mitologii. Santa Monica Studio potwierdziło, że bóstwa z wielu wierzeń rywalizują tam o władzę, co od razu otwiera przed twórcami gigantyczne możliwości. Cory Barlog porównał mieszkańców Everywhen do „miliarderów zamkniętych na jednej wyspie", którzy zamiast cieszyć się wiecznością, nieustannie się kłócą i walczą o wpływy. To nie będzie spokojna wersja zaświatów, ale bardziej luksusowy kurort dla najgorszych egomaniaków w historii religii. W pierwszych materiałach pokazano już egipską boginię Sekhmet oraz tybetańskiego boga Begtse. Według zapowiedzi to dopiero początek znacznie większej galerii przeciwników. Seria wcześniej skupiała się na jednym panteonie naraz – najpierw greckim, później nordyckim. Teraz Santa Monica Studio może mieszać mitologie i budować najbardziej różnorodny zestaw bossów w historii marki.

Skacz jak Laufey

Uniwersum, w którym Kratos uśmiercił tylu bogów, ma ogromny potencjał narracyjny, a twórcy rozważają możliwość spotkania postaci z przeszłości, ale nie chcą grać tanią nostalgią. Każdy powrót musiałby mieć uzasadnienie w historii Laufey. Czy zobaczymy dawnych bogów zabitych przez Kratosa? Jest za to bardzo kuszącа furtka. Największą obawą części fanów jest to, że Faye nie udźwignie ciężaru serii. Szczerze mówiąc, naprawdę rozumiem ten strach, bo Kratos jest jedną z ikon Play-

Station – a dobrze wiemy, że zespoły japońskiej korporacji potrafią potraktować swoich największych bohaterów kijem golfowym i w krwawych okolicznościach wyciąć ich z historii. Tyle że Santa Monica Studio nie próbuje robić z Laufey kobiecej wersji Kratosa. Faye była Złotą Dłonią Jotunów, legendarną obrończynią gigantów i wojowniczką zdolną stanąć do walki nawet z Thorem. Twórcy budują jej styl wokół szybkości, mobilności i nieustannej presji. Walka ma być dynamiczniejsza niż w God of War i Ragnaröku, ale jednocześnie zachować brutalność, ciężar oraz widowiskowość charakterystyczną dla marki.





Najważniejszą zmianą jest powrót pełnoprawnego skoku. Faye może płynnie przechodzić między starciami na ziemi i w powietrzu, reagować na zagrożenia, podbijać przeciwników, utrzymywać kombinacje i wykorzystywać mobilność zarówno do ataku, jak i obrony. To mocne nawiązanie do klasycznych odsłon serii, ale połączone z bardziej rozbudowaną eksploracją i narracją nordyckiej sagi. Bardzo ważną rolę odegra magia gigantów. W Everywhen moce Laufey zostają wzmocnione, a jedną z głównych mechanik będzie manipulacja duszami przeciwników. Faye może wyrwać duszę z ciała wroga, atakować ją bezpośrednio, odbijać między przeciwnikami albo wykorzystać jako element dłuższych kombinacji. Brzmi jak duchowość, ale z przemocą... czyli właściwie w klimacie God of War? Do tego dochodzi legendarny miecz, którego styl opiera się na szybkości, kontroli i utrzymywaniu presji. Bohaterka ma budować momentum kolejnymi atakami, płynnie przechodząc od jednego ciosu do następnego.

Faye w podróży będą towarzyszyć Rue oraz Phranque. Rue to strażniczka legendarnego miecza w postaci... miecza, walcząca w synchronizacji z bohaterką i pomagająca rozwijać kombinacje. Phranque to z kolei tajemnicza kosmiczna kostka-galaretka, której głosu użyczy Jack Quaid. I tak, „kosmiczna kostka" nie brzmi jak prawdziwy partner ze świata God of War, ale w praktyce ma aktywnie wspierać gracza podczas walki, podrzucać przeciwników w powietrze i pomagać w tworzeniu efektownych sekwencji. Butcher ma nawet nadzieję, że to... placeholder, ja w sumie trochę też. Na razie lekko mnie uwiera ta stylistyka i paleta kolorów, kreatywne to wszystko jak teksty Jar Jar Binksa, ale z drugiej strony Cory Barlog ma mój miecz, więc ufam, że wie, co robi. Towarzysze otrzymają własny system rozwoju, więc nie mają być wyłącznie ozdobnikami do przerywników.

David prawdę ci powie

Nie wszystkim spodobał się nowy kierunek. Najgłośniej krytykował go David Jaffe, czyli twórca pierwszego God of War i dyrektor kreatywny God of War 2. Deweloper po prezentacji rzucił wymownie: „Co to, kur$@, było? Laufey? Co to, kur#@, jest Laufey? To wygląda jak gówno", by następnie dodać, że gra przypomina mu Forspoken i same założenia są „kompletnie pozbawione pomysłu i strasznie nudne". Z jego słowami zgadza się wielu graczy, a deweloper wiedząc, że jego narracja spotka poklask, powiedział jeszcze o samej tożsamości serii: „Straciliście krwawe sceny i przemoc, które tworzyły pierwszą grę. Straciliście postać. Straciliście go już po 2018 r., bo tak bardzo się zmienił. To już nie był Kratos. Teraz straciliście rozpoznawalną mitologię".

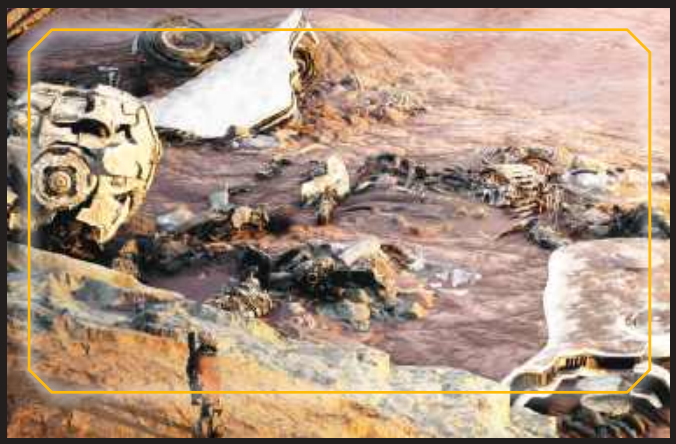
Moim zdaniem Faye nie jest postacią wrzuconą do uniwersum znikąd. To fundament nordyckiej sagi. Jej śmierć uruchamia wydarzenia z God of War z 2018 r. Jej plan prowadzi Kratosa i Atreusa przez całą drogę. Jej dziedzictwo kształtuje Atreusa. Jeśli ktokolwiek poza Kratosem zasługiwał na własny rozdział, Laufey jest bardzo mocną kandydatką. Moje wątpliwości wzbudza jedynie kierunek artystyczny gry.

God of War nie może jednak wiecznie stać w miejscu. Seria już raz przeszła ogromną transformację w 2018 r. i wtedy też słyszeliśmy, że to „nie jest prawdziwy God of War". Kilka miesięcy później ta sama gra odbierała najważniejsze nagrody i wyznaczała nowy kierunek dla całej marki.

Premiera God of War: Laufey ma się odbyć w 2027 r., a według przecieków możliwy jest nawet debiut w pierwszej połowie roku. Do tego czasu zobaczymy jeszcze wiele materiałów, usłyszymy tysiące opinii i przeżyjemy pewnie kilka kolejnych internetowych wojen o to, czy Phranque jest genialnym pomysłem, czy zapowiedzią końca cywilizacji. Na razie widzę ambitne AAA, które chce poszerzyć uniwersum, odpowiedzieć na ważne pytania z nordyckiej sagi i dać graczom zupełnie inny styl walki. Widzę ryzyko, ale widzę też potencjał. Jeśli Santa Monica Studio nie zawiedzie w przypadku historii, przygotuje widowiskowe starcia i zadba o znane nam emocje, większość obecnych sporów bardzo szybko przestanie mieć znaczenie. ⊗ **Roger**

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GEN ATLAS

DEWELOPER: GENDESIGN PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: NIEZNANA

O nowej grze Fumito Uedy, ojca wybitnej trylogii Ico/Shadow of the Colossus/The Last Guardian, usłyszeliśmy już w trakcie ceremonii rozdania statuetek The Game Awards w 2024 r., od tamtej pory w temacie zapadła jednak niepokojąca cisza. Szczęśliwie przerwał ją zwiastun zaprezentowany w trakcie konferencji otwierającej Summer Game Fest, ukazujący nastrojowe realia z pogranicza ReCore, filmowej „Diuny" Denisa Villeneuve'a oraz „Twórcy" Garetha Edwardsa.

Pustynny świat pełen zrujnowanych pozostałości po zaawansowanej technologicznie cywilizacji bije więc w rytm ezoterycznej ścieżki dźwiękowej, malowniczych pejzaży, a także tradycyjnej dla japońskiego twórcy historii snutej bardziej przez samo miejsce akcji niż przerywniki filmowe. Podobnie jak w niezapomnianej opowieści o kolosach i samotnym wojowniku pustkowia będą miały otwarty charakter, choć tym razem możemy się spodziewać obecności cyklu dnia i nocy oraz zdecydowanie większej skali. Tajemniczy, nadal bezimienny bohater, zakuty w futurystyczny skafander, będzie więc przemierzał bezkres pustyni zarówno o własnych siłach. jak i za pomocą gigantycznego robota w typie Jaegerów z filmu „Pacific Rim" Guillerma del Toro. Stalowy gigant posłuży zarówno do eksploracji, dając dostęp do miejsc znajdujących się poza zasięgiem piechura, jak i do walki z innymi olbrzymimi robotami. Materiał zdaje się przy tym sugerować, że z czasem będzie można go również modyfikować, podbijając jego możliwości bojowe.



Na tym nie koniec, ponieważ zwiastun ukazywał także całkiem dynamiczną scenę za sterami pojazdu pancernego, z którego pokładu postać strzelała do zwinnych piaskowych przeciwników atakującym go całą ławicą. Wygląda więc na to, że będziemy mieli tutaj do czynienia z typowo eksploracyjną przygodą o spokojnej narracji, upstrzoną jednak słuszną dawką wyjątkowo widowiskowej rozwałki. I właśnie w związku z tą ostatnią mam w przypadku gen ATLAS największe obawy. Ueda i jego ludzie nie wsławili się nigdy jako mistrzowie kodu, ich poprzednie światy lubiły więc kuleć pod kątem wydajności. Widać to również po najnowszym materiale, który przy nieszczególnie imponującej jakości oprawy lubi gubić klatki w intensywniejszych momentach. Liczę jednak, że do czasu niewyznaczonej jeszcze konkretnie daty debiutu uda się lepiej oszlifować ten potencjalny diament. Jako miłośnik twórczości Uedy jaram się jak paschał! ⊗ **Komodo**

HYPE 4/5



SAW: GENESIS

DEWELOPER: ANSHAR STUDIOS GAMES PLATFORMY: PC PREMIERA: 2026

Obecność krakowskiego Bloober Teamu na Summer Game Fest rozbudziła plotki na temat ujawnienia pierwszych materiałów z remake'u oryginalnego Silent Hill, jednak ze względu na trwającą właśnie kampanię promocyjną Townfalla musieliśmy niestety obejść się smakiem. Zamiast tego dostaliśmy jednak od nich zapowiedź Observer: System Redux w wersji dla Switcha 2, solidnego rozszerzenia fabularnego do Cronos: The New Dawn pod tytułem Lazarus, a także zupełnie nowy tytuł – Saw: Genesis właśnie.

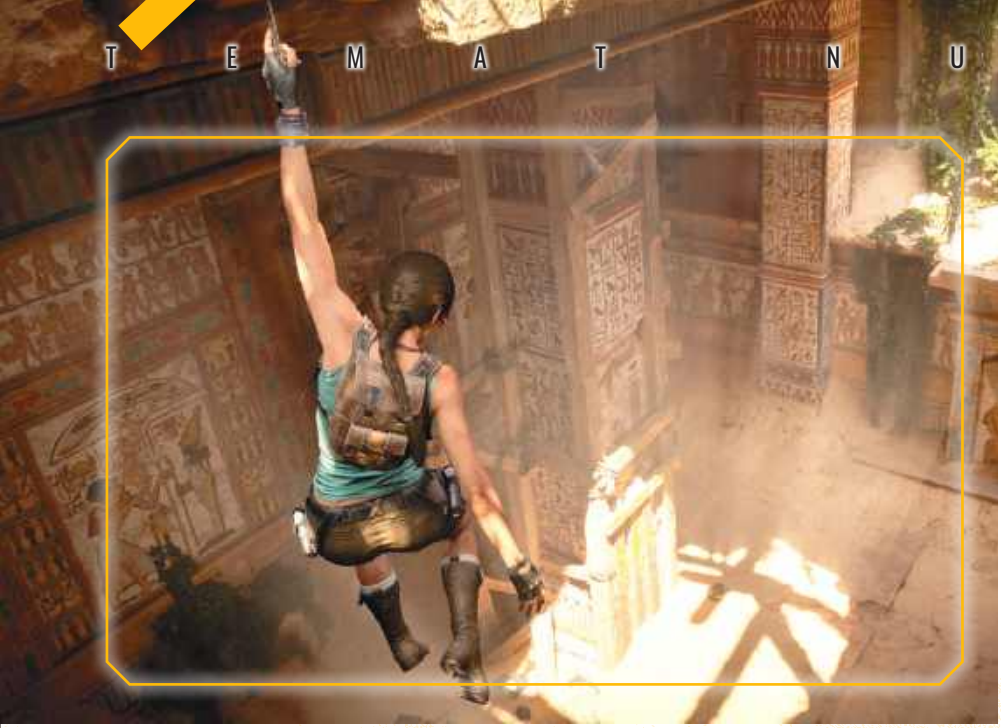
Gra ukazująca początki sadystycznej zabawy znanej z filmowej sagi ukaże się w ramach projektu Broken Mirror Games, Krakowiacy pełnią więc tutaj rolę wydawcy, samą produkcją zajmuje się z kolei katowickie Anshar Studios, najlepiej znane z zeszłorocznego rebootu Painkillera. Również tym razem będziemy mieć więc do czynienia z grą wieloosobową, choć rzecz jasna w konwencji asymetrycznego horroru niczym w Dead by Daylight. A właściwie bardziej jak w Resident Evil: Resistance, bo w tym wypadku trzech graczy będzie poddawanych niebezpiecznemu sprawdzianowi, czwarty natomiast wcieli się w działającego zza kulis Sędziego, rzucając im pod nogi kolejne kłody. Wydarzenia zostały osadzone w 1920 r., na krótko po zakończeniu I wojny światowej, w której Sędzia, stanowiący inspirację dla znanego z filmów Jigsawa, został groteskowo okaleczony i zmuszony do noszenia maski zintegrowanej z przewodem do oddychania. Wybór epoki ma też oczywisty wpływ na sposób zabawy. O podglądaniu wysiłków skazańców przez kamery monitoringu nie ma mowy, ukazany w perspektywie trzeciej osoby oprawca porusza się więc po kładkach i ręcznie uruchamia rozmaite mechanizmy ulokowane na arenie poniżej.



Z kolei sami skazańcy obserwujący akcję w trybie FPP, aby przeżyć w proceduralnie generowanych labiryntach, będą musieli ze sobą współpracować. Podobnie jak w filmach kolejne pułapki będą przy tym wymagać od nich poświęcenia części własnego ciała, a system ran na trwałe spowolni lub upośledzi ruchy zawodników. Trzeba przyznać, że brzmi to wszystko naprawdę nietuzinkowo, jednak skupienie się wyłącznie na zabawie multiplayer, w obliczu kolejnych koncertowych porażek wielu produkcji sieciowych, wydaje się dość ryzykownym ruchem. Mimo to kibicuję. ⊗ **Komodo**

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



TOMB RAIDER: LEGACY OF ATLANTIS

DEWELOPER: FLYING WILD HOG PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 12 LUTEGO 2027

Nazwa Tomb Raider już zawsze będzie wywoływać u mnie szybsze bicie serca, bez względu na to, czy będzie to nowa część, czy remaster. Jednak Flying Wild Hog i Crystal Dynamics nie próbują sprzedać nam nostalgii z podkręconym kontrastem i kilkoma odbiciami ray tracingu. To pełnoprawna przebudowa klasyka, która bierze wszystko, co pamiętamy z 1996 r., wrzuca do Unreal Engine 5 i wypluwa nibyznaną, ale pachnącą nowością przygodę.

Znane z oryginału Peru wygląda dzięki temu doskonale. Gęsta dżungla pochłania ruiny, mgła przykrywa odległe urwiska, a woda prezentuje się lepiej niż w jakiekolwiek części wydanej na nowsze konsole. Jeszcze większe wrażenie robi sama Lara. Nowa aktorka głosowa i kapitalne animacje twarzy sprawiają, że bohaterka prezentuje się z jednej strony nowocześnie, z drugiej zaś kłania się w pas kanciastej prababci sprzed prawie trzech dekad. Pokazane demo na Summer Game Fest zabierało graczy ponownie do Zaginionej Doliny, gdzie trzeba było znaleźć dwa koła zębate i naprawić mechanizm kontrolujący przepływ wody. Niby to znana nuta, ale napisana od nowa, co w praktyce oznaczało sporo błądzenia po dżungli i kombinowania.

Twórcy nie prowadzą gracza za rączkę niczym wycieczki szkolnej przez muzeum. Trzeba się wspinać, szukać przejść i analizować otoczenie za pomocą specjalnego skanera, co ortodoksyjnym fanom cyfrowej piękności może nie przypaść do gustu. Dżungla jest jednak wielka i tym razem bardziej pionowa. Czasami droga prowadzi wysoko ponad ziemią, czasami przez podwodne tunele, a czasami kończy się spektakularnym lotem w dół. W poruszaniu się pomaga nowy gadżet Lary – hak z liną wystrzeliwany z nadgarstka. Dzięki niemu może ona pokonywać przepaście, wspinać się na niedostępne platformy czy wykonywać akrobacje, które w starych odsłonach zakończyłyby się ekranem ładowania i smutną muzyczką. Eksploracja wydaje się jednym z najmocniejszych elementów gry, a sekrety rozsiano dosłownie wszędzie. Ukryte jaskinie, zapomniane ruiny, starożytne dokumenty czy materiały do craftingu sprawiają, że schodzenie z głównej ścieżki popłaca. Nawet jeśli całość pozostaje w dużej mierze liniową przygodą, to ciągle kusi, by zajrzeć za kolejny wodospad albo sprawdzić, co znajduje się na szczycie odległej skały.



Skąd my to znamy

Klasyczny poziom nie mógł się obyć bez przeciwników, czyli dinozaurów. Najpierw na ekran wskakują welociraptory, które przypominają Larze, że podwójne pistolety (ponownie z nieograniczoną amunicją) nie są wyłącznie modowym dodatkiem. Walka opiera się na ciągłym ruchu. Uniki, przewroty, salta i skoki budują pasek Focus – nowość w serii. Po jego aktywacji czas nagle zwalnia, Lara wykonuje efektowną akrobację, a przeciwnicy zamieniają się w ruchome tarcze strzelnicze. Taki Max Payne w dżungli, ale z dekoltem. Trochę mi się to gryzie z wizerunkiem bohaterki, ale podobno działa dobrze. Lara doczeka się też kolejnej nowości – będzie drzewko umiejętności, które rozbudujemy za zdobyte punkty (również ukryte w sekretach). Część fanów ucieszy się też z faktu, że twórcy nie próbują zrobić gry dla masochistów. Można dostosować poziom trudności, zwiększyć liczbę podpowiedzi lub całkowicie wyłączyć charakterystyczne białe oznaczenia. Każdy będzie mógł zwiedzać ruiny po swojemu – zarówno archeolog amator, jak i człowiek, który po pracy chce po prostu postrzelać do dinozaurów w zwolnionym tempie. Nie będzie raczej skoków mierzonych na milimetr, tylko bardziej coś w stylu Uncharted, ale cytując klasyka – My Body Is Ready!

Największy pokaz fajerwerków zostawiono jednak na finał dema. Z lasu wyłaniał się tyranozaur wielkości małego osiedla mieszkaniowego i natychmiast rozpoczynał się pościg. Tak, pościg – tym razem Lara nie musi walczyć z bestią, tylko ślizga się po błotnistych zboczach, przeskakuje przepaście i desperacko próbuje ewakuować się ze strefy polowania gada. Crystal Dynamics odpuściło sobie też epatowanie dosłownymi scenami śmierci na ekranie i zostawiło więcej miejsca wyobraźni gracza. Zamiast oglądać każdą porażkę w pełnej, drastycznej oprawie, dostajemy raczej sugestię tego, co się stało. Nie jestem masochistą (no może trochę, bo 10 lat toleruję spóźnienia Kaliego), ale trochę będzie mi chyba brakowało tego brudnego klimatu trylogii Survivor i stękania Lary.

A jeśli ktoś już szykował transparent z napisem „Kolejny reboot Lary?", może go spokojnie schować do szafy obok kolekcji nieudanych przewidywań branżowych ekspertów. Twórcy gry potwierdzili, że tytuł pociągnie wątek rozpoczęty w trylogii Survivor, która zalicza się do oficjalnego kanonu. Pokierujemy więc weteranką w bezpośredniej kontynuacji jej losów. ⊗ **Roger**



HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



CASTLEVANIA: BELMONT'S CURSE

DEWELOPER: EVIL EMPIREPLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 15 PAŹDZIERNIKA 2026

Po latach oczekiwań fani kultowej serii od Konami wreszcie mają powody do świętowania. Z okazji 40-lecia marki zapowiedziano Castlevania: Belmont's Curse – zupełnie nową, pełnoprawną, dwuwymiarową odsłonę w najbardziej lubianym stylu, który zapoczątkował gatunek metroidvania. Co więcej, za produkcję odpowiada nie byle kto, bo zespoły Evil Empire oraz Motion Twin – twórcy rewelacyjnego Dead Cells. Jeśli myślicie, że przez to Castlevania pójdzie w ślady gatunku roguelite, to możecie odetchnąć z ulgą. Twórcy potwierdzili: to rasowa, nieliniowa metroidvania w klasycznym wydaniu!

Akcja Belmont's Curse jest osadzona w 1499 r., co umiejscawia ją dokładnie 23 lata po wydarzeniach z Castlevania III: Dracula's Curse. Mroczny zamek nagle materializuje się we Francji, a średniowieczny Paryż ogarniają płomienie i hordy demonów. W odpowiedzi na prośby miejscowego biskupa do miasta przybywa legendarny łowca wampirów – Trevor Belmont, bohater, który przed laty pokonał Drakulę. Nie jest jednak sam. Towarzyszy mu jego córka, Rose Belmont. To w jej ręce ojciec przekazuje legendarny pejcz Vampire Killer. Rose szybko zostaje wciągnięta w mroczny spisek, a jej zadaniem będzie nie tylko uratowanie Paryża przed zniszczeniem, ale i zgłębienie rodowej klątwy.

Z udostępnionych materiałów wyłania się obraz niezwykle szybkiej i płynnej gry akcji. Twórcy kładą ogromny nacisk na swobodę ruchów. Wspomniany wcześniej bicz służy Rose nie tylko do zadawania ciosów, ale – wzorem kultowego Super Castlevania IV – do akrobacji. Bohaterka będzie mogła się na nim huśtać nad przepaściami i wykorzystywać go jak linę do błyskawicznego przemieszczania się podczas walki (twórcy porównują płynność do ruchów artysty na trapezie). Pokonując potężnych bossów (wśród których znajdziemy klasycznych wrogów, takich jak Śmierć, Carmilla czy Meduza, ale i nowe, enigmatyczne postaci jak... spaczona Joanna d'Arc), Rose zapieczętuje ich dusze w kartach tarota. Zamienią się one w tzw. Arkana, dające dostęp do specjalnych zaklęć i potężnych ataków. Tytuł zaoferuje siedem kategorii broni konwencjonalnej, a także relikwie modyfikujące statystyki ofensywne i defensywne gracza. Całość spina klasyczny system znany z Symphony of the Night – otwarty, nieliniowy zamek i miasto z mnóstwem sekretów, komnatami zapisu, punktami szybkiej podróży oraz mapą wypełniającą się wraz z naszymi postępami. Wszystko to podane w mrocznym, gotyckim klimacie, ale z nową, wyrazistszą i żywszą paletą barw. ⊗ **Hajk**

HYPE 4/5



SILENT HILL: TOWNFALL

DEWELOPER: SCREEN BURN INTERACTIVE PLATFORMY: PS5, PC PREMIERA: 24 WRZEŚNIA 2026

Zapowiedź dorocznych premier kolejnych projektów z cyklu Silent Hill brzmi jak doskonała recepta na uczucie przesytu i błyskawiczne obniżenie jakości kolejnych gier. Jeżeli jednak marce uda się utrzymać poziom zwiastowany przez Silent Hill: Townfall, to wydaje się, że przynajmniej na razie możemy być spokojni.

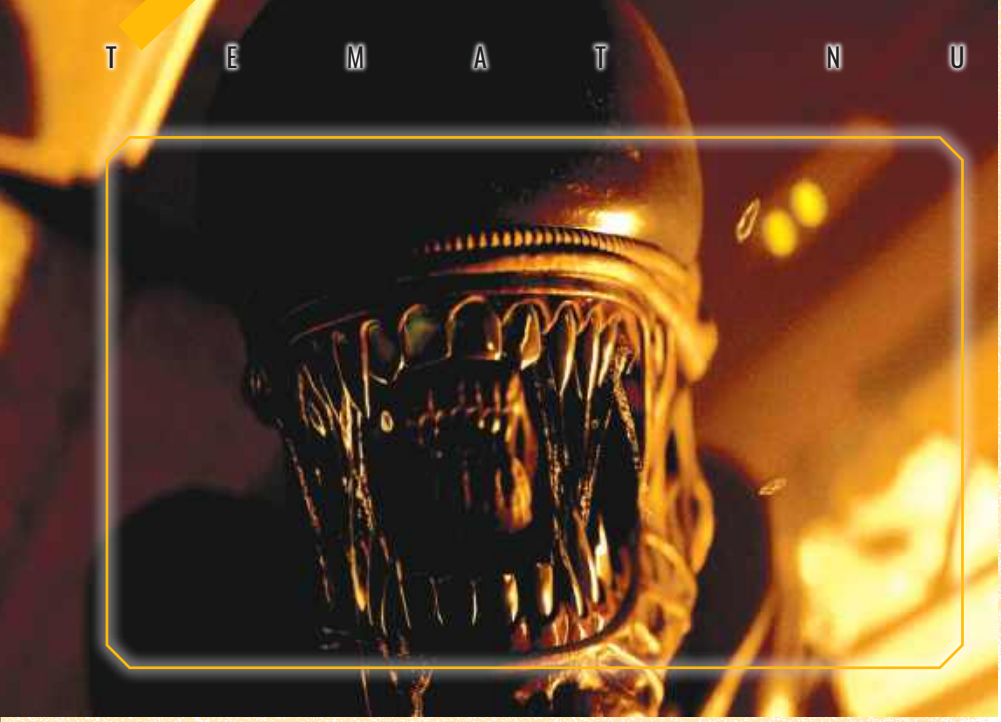
Głównie dlatego, że kampania marketingowa nowej gry jest prowadzona w starym stylu. Nowy zwiastun ujawniony w ramach transmisji State of Play przynosi więcej pytań niż odpowiedzi, budując pożądane wrażenie niewiadomej, towarzyszące zresztą także Simonowi Ordellowi – bohaterowi, który budzi się w opustoszałym szkockim miasteczku bez wiedzy na temat ostatnich wydarzeń. Uchylono jednak rąbka tajemnicy na temat kolejnej postaci fabularnej, którą wcześniej znaliśmy jedynie z głosu – to Zoe Ellis, pielęgniarka z lokalnej kliniki. To ona za pośrednictwem mobilnego telewizora kineskopowego prosiła w pierwszym zwiastunie Simona o powrót do niej, choć na nowym materiale zdaje się zaskoczona jego obecnością w mieście. Typowe dla serii mylenie tropów i kwestionowanie rzeczywistości otaczającej bohatera. Lubię to.



Czuję też, że polubię nowe, wyraźnie mniej nastawione na akcję podejście do zabawy. Mimo że Simon będzie w stanie się bronić zarówno wręcz, jak i na dystans, nowy fragment rozgrywki sugeruje nacisk na skradanie, wyglądanie zza przeszkód terenowych i odwracanie uwagi wałęsających się po lokacjach kreatur. W połączeniu z widokiem FPP daje to klimat rodem z serii Outlast, a że ten potrafił wyjątkowo mocno napiąć nerwy, wydaje się, że będzie tu strasznie. Czyli bardzo dobrze. Podręczny telewizorek oprócz wykrywania przeciwników na odległość okazuje się przy tym ważnym narzędziem do rozwiązywania zagadek terenowych. Zobaczyliśmy, że łączy się on z rozmaitymi urządzeniami elektronicznymi i uruchamia je np. poprzez zręcznościowe dostrojenie wskaźnika częstotliwości. Premiera gry właściwie tuż za rogiem, bo we wrześniu, na dodatek w całkiem uczciwej cenie 219 zł w wersji cyfrowej, a także gdzieniegdzie już poniżej dwóch stówek w wersji fizycznej. To ewidentnie nie będzie olbrzymia produkcja, ale przecież najlepsze odcinki cyklu nigdy nimi nie były. Mam dobre przeczucia. ⊗ **Komodo**

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



OBCY: IZOLACJA 2

DEWELOPER: CREATIVE ASSEMBLY PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: DATA NIEZNANA



Mimo że Obcy: Izolacja z 2014 r. spotkał się z powszechnym uznaniem, szybko zyskując wśród fanów marki kultowy status i rozchodząc się przy tym w całkiem przyzwoitym nakładzie 2,1 mln egzemplarzy, wydawca wstrzymywał się z zapaleniem zielonego światła dla kontynuacji przez równą dekadę. Od momentu rozpoczęcia procesu produkcji mijają więc niemal dwa lata, stąd dzisiaj możemy już rzucić okiem na grywalny fragment tego, co przygotowują dla nas ludzie z brytyjskiego Creative Assembly.

Największym zaskoczeniem wydaje się być proponowany teren działań. Wprawdzie scenariusz został ulokowany raptem na kilka miesięcy po wydarzeniach znanych z pierwowzoru i jest z nimi bezpośrednio związany, jednak po klaustrofobicznych przestrzeniach handlowej stacji kosmicznej Sevastopol nie ma śladu. Zamiast tego otrzymujemy teren kolonii Kurosaki Station na niegościnnym świecie ukrytym pod symbolem KG-921. To właśnie w tutejszych ciemnych, smaganych deszczem i porywistym wiatrem lasach z hukiem ląduje fragment Sevastopolu, a wraz z nim – zabójczy pasażer na gapę. W skórze Blake, pracownicy korporacji Weyland-Yutani, zostaniemy oddelegowani do sprawdzenia wraku, skąd akcja z pewnością przeniesie się później w majaczące na horyzoncie zabudowania samej kolonii. Zademonstrowany na Summer Game Fest półgodzinny fragment z początku przygody skupia się jednak wyłącznie na tym pierwszym.

Tom i Jerry w kosmosie

Najpierw rzucają się w oczy oczywiste postępy w sferze oprawy. Całość nadal jest utrzymana w znanej z pierwszego filmu stylistyce niskobudżetowego science fiction, możliwości silnika Unreala piątej generacji pozwoliły jednak na znaczny rozwój w kwestii nie tylko jakości samych elementów środowiska, ale przede wszystkim kluczowego dla horroru systemu oświetlenia. Błyski piorunów wpadające przez okna, płomienie rzygające z przerwanych rur, drobne żaróweczki pulsujące wewnątrz zadymionych pomieszczeń rzucają na otoczenie piękne cienie, budując gęstą atmosferę. W takich okolicznościach przyrody bohaterce przyjdzie bawić się z Ksenomorfem w kotka i myszkę, chowając się pod stołami, wciskając w szyby wentylacyjne i ostrożnie nawigując po zagraconym otoczeniu, unikając hałasu zdolnego do zwabienia prześladowcy. Sam Obcy jest z oczywistych przyczyn bardziej szczegółowo zaprojektowany, ciesząc klasyczną sylwetką i błyszczącymi stalą zębiskami. Ma być przy tym sprytniejszy, bardziej nieprzewidywalny i intensywniej prześladujący gracza, nie pozwalając mu na dłuższe złapanie oddechu.

Przyrządów do obrony przed zagrożeniem nigdy nie będzie pod dostatkiem, przy tym żaden z nich nie będzie wystarczająco mocny, by stanąć z potworem do wyrównanego pojedynku, będą więc one pełnić przede wszystkim rolę odstraszacza lub pomocy w eksploracji mrocznych korytarzy. Zobaczyliśmy już miotacz płomieni, racę oraz latarkę, przy czym podobnie jak ostatnio źródła światła to miecz obosieczny, bo choć pomagają w nawigacji, są jednocześnie świetnym wabikiem dla polującego na Blake drapieżnika. Zapowiada się więc z grubsza raz jeszcze to samo co przed 12 laty, tyle że więcej, lepiej i w bardziej zróżnicowanym świecie, bo przestronniejsze tereny otwarte mogą całkowicie odmienić dotychczasowe taktyki przetrwania. Może pachnie to pójściem po linii najmniejszego oporu, ale ja nie mam zamiaru protestować. Zwłaszcza że na jednym z ujęć pierwszego zwiastuna widzimy przez ułamek sekundy przepołowionego droida typu Working Joe, którego pobratymcy w pierwszej grze robili robotę wcale nie gorszą od samego Ksenomorfa. Wprawdzie nie potwierdzono oficjalnie ich udziału, ale liczę, że tak ważny element pierwowzoru nie zostanie pominięty lub przynajmniej zostanie zastąpiony czymś równie makabrycznym jak te powleczone tanią gumą, szwankujące roboty.

No i wreszcie łyżka dziegciu w beczce tego być może nieco odtwórczego, ale z pewnością wysokiej jakości miodzisiu. Mimo że na imprezie w Los Angeles pokazano grywalny fragment, całość najpewniej wciąż znajduje się na mało zaawansowanym etapie produkcji, na razie nie podano więc nawet konkretnego roku debiutu, nie ma zatem sensu nastawiać się na coś wcześniejszego niż przełom 2027/2028 r. Ale skoro czekamy już 12 lat, dwa kolejne nas nie zbawią. Przeżyjemy! Ciekawe jednak jak Blake. ⊗ **Komodo**

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



STUNTMAN: HOLLYWOOD

DEWELOPER: SABER INTERACTIVE PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: DATA NIEZNANA

Stuntman: Hollywood to powrót serii z czasów PS2, reaktywowanej po niemal dwóch dekadach przerwy. I jest to powrót z fanfarami, bo dzięki współpracy z wytwórnią Universal zamiast pastiszów fikcyjnych filmów odwiedzamy prawdziwe plany zdjęciowe kinowych hitów. To zręcznościowa gra wyścigowa dla jednego gracza, w której zamiast klasycznej jazdy do mety liczy się bezbłędne odegranie scen kaskaderskich. Stąd w miejsce otwartego świata dostajemy serię krótkich, intensywnych scen. Twórcy celują w klimat bliższy dynamicznej rozwałce znanej z serii Burnout czy Split/Second niż swobodzie z Forzy Horizon: tu pierwsze skrzypce gra mijanie się o włos i wchodzenie w długie poślizgi, a nie nieskrępowana eksploracja.

Największym magnesem są tu niewątpliwie oficjalne licencje. W ekscytujący sposób odgrywamy ujęcia inspirowane „Szybkimi i wściekłymi", „Powrotem do przyszłości", „Nieustraszonym", „Policjantami z Miami" oraz „Wyścigiem śmierci". Podczas pokazów na Summer Game Fest zaprezentowano chociażby poziomy z klasycznego kina katastroficznego – przejazdy przez walące się miasto – oraz misję, w której DeLorean ucieka przed pościgiem pod słynną filmową wieżą zegarową. Każdy taki „projekt" podzielono na mniejsze epizody o zróżnicowanym tempie akcji i odrębnym zestawie pojazdów. Studio Saber określa swój model jazdy jako „pełne adrenaliny zręcznościowe wyścigi akcji". Samochody reagują błyskawicznie, a efektowne widowisko bierze górę nad symulacją, choć każdy ruch wciąż wymaga doskonałego wyczucia przestrzeni. Za kółkiem KITT-a, wehikułu czasu czy za sterami potężnych amerykańskich klasyków z silnikiem V8 wcielamy się w dublerów największych gwiazd. Konstrukcja misji pozostaje wierna korzeniom oryginalnego Stuntmana. Każdą scenę poprzedza krótka odprawa, a podczas jazdy słyszymy przez interkom głos reżysera na bieżąco wydającego komendy: „poślizg w prawo", „skok przez billboard", „na dwóch kołach przez wąską alejkę". Gracz musi zaliczać kolejne znaczniki praktycznie co do metra. Każde spóźnienie czy zahaczenie o rekwizyt może zrujnować ocenę końcową, przez co gra staje się testem pamięci. Studio obiecuje błyskawiczne ekrany ładowania i natychmiastowe wznowienia, by kolejne duble bolały mniej niż w erze PS2.

Na razie mówi się wyłącznie o kampanii dla pojedynczego gracza – o trybach sieciowych nie ma mowy. Jeśli więc brakowało Wam gier, w których praca kamery i wizja reżysera są równie ważne co wciśnięty pedał gazu, Stuntman: Hollywood zapowiada się na świadomy powrót do starej, wymagającej formuły. Oby tym razem balans między satysfakcją z idealnego dubla a poziomem frustracji był lepszy. ⊗ Bazzi

HYPE 4/5



EXODUS

DEWELOPER: ARCHETYPE ENTERTAINMENT PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Pomimo że nad Exodusem pracuje Drew Karpyshyn, scenarzysta odpowiedzialny za wspaniałe KotOR i Mass Effect, to jakoś nie byłem wcześniej przekonany do tego projektu sci-fi. Aż do dzisiaj. Studio Archetype w końcu zademonstrowało solidną dawkę rozgrywki, która wyglądała bardzo przyzwoicie.

Karpyshyn opiera się pokusie „marvelizacji" scenariusza nowego RPG-a akcji. Zamiast silić się na zabawne grepsy, konwersacje są więc w Exodusie całkiem poważne i wiarygodne. Gdy trójka bohaterów z drużyny debatuje, czy warto narazić cywilów na śmierć poprzez rozhermetyzowanie hali statku, gdzie znajdują się adwersarze, gracz czuje, że faktycznie podejmuje ważną decyzję. Poczynania naszego bohatera oceniają też nieustannie kompani, co może nam zablokować drogę do romansu z danym sojusznikiem lub przeciwnie – ułatwić sercowe podboje. Nie wiem jeszcze, czy ta opowieść o walce z tajemniczym wirusem, który zagraża istnieniu cywilizacji, będzie naprawdę mocna, ale przynajmniej podstawy narracji wydają się solidne. Imponująca jest też grafika. Korytarzowo zbudowane lokacje są co prawda liniowe (zapomnijcie o eksploracji jak w Starfieldzie), ale przynajmniej design i techniczne aspekty obrazu cieszą oko. Podobnie jest z walkami, w których pomaga nam dwóch kompanów kierowanych przez AI. Te zaskakująco spore bitwy oferują przepych wizualny godny produkcji AAA. By chronić się przed wrażym ogniem, bohater może nie tylko przyklejać się do różnych murków i skał, ale nawet sam wznosić zapory w wybranych punktach. Broń ma przy tym odpowiednią siłę bicia, a szeregowi przeciwnicy nie są zbyt odporni. Prawie każdy większy, mechaniczny oponent ma słabe punkty z tyłu lub boku (np. zapas amunicji czy rakietnicę na plecach), co sprawia, że precyzyjne celowanie jest w Exodusie wyjątkowo skuteczne. W manewrach oskrzydlających pomaga nie tylko skradanie, ale też zdolność kamuflażu, która zapewnia kilkusekundową niewidzialność nawet podczas sprintu.

W dynamicznych walkach nie brakuje też różnych synergii żywiołów (zamrażanie/podpalanie oponentów) czy rozbijania pancerzy wrogów (żółty pasek przy HP). Protagonista dysponuje przy tym magicznymi zdolnościami, potrafiąc m.in. miotać energetycznymi włóczniami oraz wywoływać wstrząsy w wąskim pasie ziemi, przewracając i dezorientując nieprzyjaciół. Reasumując – ten projekt, działający na Unreal Engine 5, faktycznie ma potencjał stać się wielkim duchowym następcą Mass Effect. ⊗ Zax

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



RESIDENT EVIL VERONICA

DEWELOPER: CAPCOM PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 2027

Potwierdziły się zakulisowe doniesienia i ziściły mokre sny najwierniejszych fanów legendarnego cyklu Capcomu! Oto bowiem stworzone najpierw na Dreamcasta, a potem przeniesione na PlayStation 2 oraz GameCube'a, nigdy należycie niedocenione Resident Evil Code: Veronica doczeka się wreszcie wybłaganego remake'u. I to nie byle jakiego, bo zapowiada się pełna reinterpretacja znanych wydarzeń, odmienionych i wzbogaconych zarówno pod względem lore, tonacji, jak i ciężaru rozgrywki. Poznajcie Resident Evil Veronica!

Zamiast krótkiego montażu wyrwanych z kontekstu ujęć pierwszy materiał z gry w większej części stanowi po prostu kilkuminutowy wycinek z tego, co wygląda na sam początek przygody. W skórze Claire Redfield i z perspektywy pierwszej osoby obserwujemy nocną widokówkę Paryża. A konkretnie – przede wszystkim wnętrze budynku,w którym mieszkanie wynajmuje jej brat Chris. Starowina oprowadzająca bohaterkę po pokoju



nieobecnego mięśniaka narzeka na wszechobecny bałagan – „jakby przetoczył się tędy głaz!" – stwierdza. Świetny smaczek rodem z niesławnej sceny finału Resident Evil 5. Oczek puszczanych w kierunku fanów jest tutaj zresztą więcej. Kawiarnia sąsiadująca z odwiedzaną kamienicą nazywa się wszak Café du Parapluie, co można przetłumaczyć jako Kawiarnia Umbrella, z kolei tablica rejestracyjna samochodu, którym kobieta przyjeżdża na miejsce, to 1126 SP 75 – to nawiązanie do obrazu ze szkieletorem znanego z oryginalnej wersji gry, który zdradzał hasło do drzwi laboratorium biologicznego. Lubimy takie easter eggi. Wracając jednak do sceny w pokoju Chrisa – wywabiona na zewnątrz dzwoniącym telefonem babina pozostawia Claire samą sobie. Tylko po to by ta została po chwili schwytana przez tajemniczą postać w czarnym kombinezonie, jak żywo przypominającą ikonicznego HUNK-a. Agent wprawdzie przed laty nie pojawił się osobiście w Code: Veronica, zaznaczył jednak swoją obecność w dokumencie „HUNK's Report" walającym się w sali konferencyjnej rezydencji, jego obecność w nowej wersji ma więc fabularne uzasadnienie. Tak czy inaczej cała początkowa scena to dość drastyczna zmiana względem pierwotnego, przeładowanego akcją wprowadzenia osadzonego wewnątrz wieżowca korporacji Umbrella. Jednak uważne oko dostrzeże w nocnej panoramie Paryża otwierającej nowe intro również majaczący na horyzoncie budynek z charakterystycznym logiem parasola, może więc znane wydarzenia nie przepadły bezpowrotnie? Kto jak kto, ale Capcom potrafi zadbać o własne dziedzictwo.



Pozdrowienia z więzienia

Następująca potem sekwencja krótkich ujęć uchyla rąbka tajemnicy w kwestii wyglądu właściwego miejsca akcji, którym niezmiennie w dużej mierze pozostaje wyspa Rockfort. Widzimy ją zarówno z dystansu, w pełnej okazałości, jak i z całkiem bliska. Możemy podziwiać klimatyczne lasy otaczające kompleks więzienny, główny hol rezydencji, wreszcie mroczne wnętrze samego kryminału przepełnione klasycznymi zombiakami – rzecz dzieje się wszak raptem trzy miesiące po wydarzeniach z drugiej odsłony. Jeżeli nie będziemy przy tym zbyt często mrugać, wypatrzymy w zwiastunie nawet część sylwetki Alfreda Ashforda oraz nakładającego kaptur mężczyznę o kolorze włosów wskazujących na Steve'a Burnside'a. Mimo że w kwestii samej rozgrywki ujawniony materiał sugeruje perspektywę FPP, plotki zdają się sugerować widok trzecioosobowy. Nie zdziwiłbym się jednak, gdyby po przepracowaniu z sukcesem płynnej zmiany perspektywy w Requiem deweloper pozostawił tę kwestię w rękach samych graczy. Za produkcję odpowiada zespół, który wcześniej powołał do życia wznowienia Resident Evil 2 oraz 4, o generalną jakość możemy być więc spokojni. Niestety oznacza to jednak, że Japończycy nie mają zamiaru wyważać otwartych drzwi, raz jeszcze stawiając na doskonale znany silnik graficzny oraz zestaw mechanik. Szczerze, wychodzi mi on już nieco bokiem, ale przyznaję, że remake nie bez przyczyny kultowej pozycji to nie miejsce na ryzykowne eksperymenty. Premiera w przyszłym roku i podobnie jak w przypadku dziewiątki na komplecie współczesnych platform, ze Switchem 2 włącznie. To się chwali! ⊗ **Komodo**

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



FINAL FANTASY VII REVELATION

DEWELOPER: SQUARE ENIX PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: WIOSNA 2027

Final Fantasy VII Revelation to oficjalnie zapowiedziana, trzecia i zarazem finałowa część remake'owej trylogii kultowego RPG-a od Square Enix. Produkcja zamknie historię rozpoczętą w poprzednich odsłonach i będzie stanowić bezpośrednią kontynuację wydarzeń znanych z Final Fantasy VII Rebirth. Chciałoby się napisać - nareszcie.

Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy świat stoi na krawędzi zagłady. Na niebie pojawia się Meteor, planeta zostaje wyniszczana przez przebudzone monstra (Weapony), a Sephiroth, aktywujący czarną materię, już prawie dotyka boskości, jednocześnie planując swoją ulubioną imprezę integracyjną pod kryptonimem Reunion, czyli połączenie wszystkich alternatywnych światów w jeden, który mógłby w pełni kontrolować. Warto dodać, że Sephiroth otrzyma nowego angielskiego aktora głosowego – Travisa Willinghama – który zastąpi dotychczasowego odtwórcę roli (problemy osobiste).

W tym czasie Cloud i jego towarzysze pakują się na pokład ukradzionego, legendarnego Highwinda i lecą ratować planetę, a – co mnie cieszy – dużo większą rolę odegra tym razem wątek Zacka, bohatera Crisis Core. Mniej cieszy fakt, że irytujący w questach pobocznych Chadley dostanie również bardzo ważną rolę związaną z główną fabułą. Wbrew plotkom narracja gry prowadzić będzie jednak tylko do jednego, jasno określonego zakończenia, choć decyzje gracza oraz aktywności poboczne wpłyną na przebieg podróży, dialogi i emocjonalny wydźwięk historii. Twórcy podkreślają, że będzie to największa odsłona całej trylogii. Świat gry został zaprojektowany jako w pełni połączona, otwarta struktura, w której gracz może swobodnie się przemieszczać dzięki Highwindowi. Sterowiec umożliwia lot nad całą planetą oraz dynamiczne przechodzenie z lotu do eksploracji – w tym skoki ze spadochronem praktycznie w dowolnym miejscu mapy. Bo czemu nie? Oczywiście dostęp do całej mapy nie oznacza, że wszędzie sobie poradzimy, bo na początku gry możemy trafić na tereny, w których wrogowie będą dla nas za silni. Sama eksploracja świata została również rozbudowana poprzez nowy model poruszania się po mapach. Zamiast różnych typów Chocobo dla poszczególnych regionów, co definitywnie wypadło z gry, gracze otrzymują jednego towarzysza – Pico. Chocobo-Pico rośnie, rozwija się i zmienia sposób poruszania po świecie, co ma sprawić, że nawet te same miejsca mogą dostarczać różnych doświadczeń (przy okazji potwierdzono, że powrócą Choco-stopy, swoiste savepointy, gdzie można uzdrowić drużynę). Dodatkowo wspomniane skoki z Highwinda i eksploracja pionowa znacząco rozszerzają swobodę w dotarciu do nowych miejsc na starych śmieciach. No i cała mapa będzie się wgrywać na bieżąco, bez żadnych loadingów między regionami. Widok z Highwinda na te wszystkie kultowe lokacje naprawdę robi dobrze.



Niby stare, a nowe

Trochę się obawiałem, że trzecia część w kontekście świata będzie miała mało do zaoferowania, bo większość regionów już poznaliśmy. Dalej się trochę obawiam, ale Square nieco mnie uspokoiło. Świat gry wszak znacznie się zmienił względem wcześniejszych części. Z powodu wydarzeń związanych z Meteorem i Weaponami – przebudzonymi przez samą planetę, by powstrzymać Meteor – mapy zostały istotnie przekształcone. Reżyser Naoki Hamaguchi podkreśla, że inspiracje dla otwartego świata obejmują m.in. Wiedźmina

eprasa.pl 123fbb92d9

3, Hogwarts Legacy, Horizon Forbidden West oraz Crimson Desert. Twórcy chcieli zachować znany świat, jednocześnie znacząco zmieniając jego strukturę i sposób eksploracji, aby uniknąć wrażenia powtórzenia poprzednich części. Mam tylko nadzieję, że tym razem poboczne zadania nie będą aż tak powtarzalne, bo czyszczenie obszarów stawało się z czasem nudne jak w nowych Asasynach. I jeszcze ten – wybaczcie – natręt Chadley atakujący co chwila głośnik DualShocka swoimi smętami.

Wśród nowych miejscówek znalazło się przede wszystkim Wutai – państwo ninja o silnych wpływach kultury Dalekiego Wschodu, którego wątek polityczny i konflikt z Shinrą został znacząco rozbudowany i zapewne ponownie ważną rolę odegra tu prezydent Rufus. Nowe tereny to również znane z oryginału z 1997 r. Mideel (porośnięty dżunglą region wyspiarski zbudowany wokół naturalnych gorących źródeł), Rocket Town oraz Midgar i przylegające do niego tereny zawierające nowe obszary eksploracyjne. W grze wrócimy do samego miasta Midgar znanego z Remake'u (w Rebirth droga do metropolii była zablokowana), a twórcy dadzą nam możliwość konfrontacji z postaciami związanymi z Deepground, w tym Weissem i Nero. Fani Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII z PS2 będą więc na pewno zadowoleni. Cieszy mi się gęba na powrót do zniszczonego Midgaru, nie powiem, zwłaszcza że plotki mówią też o nowych wątkach z profesorem Hojo. Mówi się też, że wrócimy do znanego z oryginału podwodnego reaktora oraz zniszczonej Banory, domu Genesisa z Crisis Core, który skrywał wiele tajemnic. I mordka cieszy się jeszcze bardziej.

W zakresie grywalnych postaci po raz pierwszy w remake'owej trylogii dostępna będzie pełna obsada bohaterów. Do drużyny dołączą m.in. Vincent Valentine oraz Cid Highwind. Vincent specjalizuje



się w szybkich atakach dystansowych, używa broni palnej oraz posiada zdolność transformacji w bestie. Jego umiejętności wspierają również eksplorację, umożliwiając m.in. otwieranie nowych ścieżek i zbieranie zasobów. Zresztą widoczne na mapach zaczepy, z których dzięki lince z hakiem może korzystać Yuffie, sugerują, że podczas eksploracji będziemy używać różnych postaci, aby dostać się w wybrane miejsca. Ale wróćmy jeszcze do Cida – ten skupia się na walce włócznią i skracaniu dystansu do przeciwników. On i Vincent dysponują także umiejętnościami synergii znanymi z poprzednich części, pozwalającymi na wspólne ataki z innymi członkami drużyny. Wiadomo też, że w poszczególnych obszarach dołączają do drużyny gościnne postacie, ale tutaj nie poznaliśmy wielu szczegółów.

System walki ponownie połączy dynamiczną akcję z klasycznym wydawaniem komend, jednak zostanie rozbudowany o nowy system FITS (Function Integrated Tactical Suitwear). Umożliwia on zakładanie specjalnych strojów, które zmieniają styl walki postaci i odblokowują nowe umiejętności. Kostiumy odpowiadają archetypom znanym z serii Final Fantasy, takim jak Wojownik czy Czarny Mag, co w praktyce działa jak system klas postaci. Tak, Cloud może być magiem. Tak, to dziwne. Tak, z chęcią wypróbuję. I co ciekawe, w momencie odblokowania systemu FITS wszystkie stroje dla każdej postaci będą od razu dostępne, nie trzeba będzie ich odblokowywać z fabułą. Każdy strój będzie miał również własne drzewko rozwoju (zmiana wdzianka nie wpłynie jednak na statystyki postaci), a gracze będą mogli tworzyć różne kombinacje drużyn z ośmiu dostępnych bohaterów, wybierając trójkę aktywnych członków. Wprowadzono także system Equipment Presets, który pozwoli zapisywać zestawy ekwipunku i szybko je zmieniać.

Miałem się nie napalać...

Jednym z kluczowych wyzwań projektowych było dostosowanie walk ze wspomnianymi Weaponami do systemu gry – ich skala sprawia, że tradycyjny system walki wymagał adaptacji. Starcia te pozostaną jednak częścią standardowego modelu rozgrywki, ale mogą być prowadzone na różne sposoby. Można walczyć standardowo, można korzystać z nowych mechanik, można nawet wskoczyć na Barretta i ostrzeliwać gigantyczne kolano bestii. Opcji będzie dużo, chaos jeszcze większy. Ważnym elementem Revelation będą również dalej minigry, których liczba nie zostanie zmniejszona. Dostaniemy oczywiście nowe atrakcje, w tym walkę na „plaskacze" między Tifą i Scarlet, choć twórcy dodają, że w niektórych przypadkach minigry będą możliwe do pominięcia. No i powraca legendarny summon – Knights of the Round – najsilniejszy zakapior w siódemce. Oby tylko animacja jego przywołania była tym razem krótsza. Summony doczekają się zresztą małej zmiany w UI (przypisane ikony z danym typem jak Healing czy Stagger) oraz funkcjonowaniu, bo teraz będziemy mogli podczas walki przyzwać nie tylko summona przypisanego do danej postaci, ale dostaniemy dostęp do wszystkich trzech, również tych ekwipowanych u dwóch pozostałych postaci, którymi nie sterujemy.

Sczytanie stanu rozgrywki z poprzednich dwóch gier przyniesie nam różne bonusy, ale należy pamiętać, że każda część trylogii to na swój sposób autonomiczny tytuł, więc nie ma mowy o przenoszeniu doświadczenia postaci itp. Premiera? Wiosna 2027 r. Platformy? PS5, XSX, Switch 2 i PC, czyli tym razem wszyscy wchodzą na pokład Highwinda, bez wyjątku. A że to 30. rocznica oryginału – bardziej symbolicznie już się chyba nie da. Miałem się nie napalać, ale wystarczył jeden trailer i znowu mnie mają. Człowiek stary, a cały czas głupi. ⊗ **Roger**

HYPE 4/5



COD: MODERN WARFARE 4

DEWELOPER: INFINITY WARD PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 23 PAŹDZIERNIKA 2026

Siadając na wygodnym fotelu w biurze i odpalając prezentację „tajnej gry Activision", miałem w głowie tylko jedno: niech to będzie cokolwiek lepszego od zeszłorocznej porażki. Bo będąc zupełnie szczerym, po zeszłorocznej wpadce mam już dość ładnych sloganów i pięknych zwiastunów. Czekając na pokaz Call of Duty: Modern Warfare 4, chciałem wiedzieć, czy nowa odsłona faktycznie przywróci marce odpowiednią jakość, czy znowu dostaniemy wojskowy fast food podany w pudełku premium...

Bo mówimy o wyjątkowo ważnej odsłonie. To pierwsze Call of Duty tworzone od początku po przejęciu Activision Blizzard przez Microsoft, a jednocześnie seria w końcu całkowicie porzuca PlayStation 4 oraz Xboksa One. Twórcy skupiają się wyłącznie na obecnej generacji, choć jednocześnie przygotowują natywne wydanie dla Switcha 2. Mało? Gra nie trafi do Xbox Game Pass w dniu premiery, co tylko pokazuje jedno: stary system się nie sprawdził i Microsoft działa na nowych zasadach. Tym razem kampania zabierze graczy na Półwysep Koreański. Konflikt pomiędzy Koreą Północną i Południową szybko wymyka się spod kontroli i zaczyna zagrażać stabilności całego świata. Infinity Ward podkreśla, że nie odtwarza prawdziwych wydarzeń, ale inspiruje się współczesnymi napięciami geopolitycznymi.

Najciekawiej zapowiada się perspektywa zwykłych żołnierzy wrzuconych w sam środek inwazji. Twórcy chcą odejść od historii niezniszczalnych bohaterów ratujących świat w pojedynkę. Obserwujemy młodych marines próbujących przetrwać chaos wojny, często bez pełnej wiedzy o tym, co dzieje się wokół nich. Oczywiście nie zabraknie również kapitana Price'a. Po wydarzeniach z poprzedniej części zostaje odcięty od dawnych sojuszników i rozpoczyna polowanie na Makarova. Szybko okazuje się jednak, że za wszystkim stoi znacznie większa organizacja, a historia prowadzi graczy przez Koreę, Nowy Jork, Paryż, Rosję i Mumbaj. W tym miejscu kampania zaczyna przypominać mieszankę Jasona Bourne'a, filmów o Bondzie i klasycznego Modern Warfare. Pościgi, zdrady, tajne spotkania i działania poza oficjalnymi strukturami mają być równie ważne jak otwarta wojna.



Więcej skryptów

Infinity Ward zapowiada widowiskowe misje obejmujące między innymi wielki desant przypominający D-Day, walki w zniszczonych miastach, starcia z dronami i próbę odzyskania strategicznych instalacji nuklearnych. To właśnie te momenty mają przypomnieć, dlaczego kampanie Modern Warfare przez lata wyznaczały standardy dla całego gatunku. Drugim filarem pozostaje multiplayer. Twórcy rozwijają system poruszania się, dodając nowe możliwości przemieszczania, dynamiczne wychylanie zza osłon oraz efektowny „supine slide", pozwalający ślizgać się na plecach. Nowy system Ballistic Authority ma sprawić, że broń będzie bardziej przewidywalna i wiarygodna. Infinity Ward chce ograniczyć losowość strzałów i nagradzać precyzyjne celowanie.

Na premierę otrzymamy ponad 12 trybów rozgrywki, 24 główne bronie, setki dodatków i 17 killstreaków. Szczególnie ciekawie prezentują się Apex Attachments, czyli specjalne modyfikacje potrafiące całkowicie zmienić charakter uzbrojenia. Natomiast mapa Kill Block będzie się na żywo zmieniać podczas meczu – twórcy wyraźnie kombinują i starają się odświeżyć, co tylko mogą. Największą niespodzianką pokazu okazał się jednak powrót DMZ, który według Infinity Ward nie jest eksperymentem, ale wielkim trybem. Akcja rozgrywa się w strefie wykluczenia Hajin powstałej po wydarzeniach z kampanii, a gracze wcielają się w operatorów współpracujących z CIA. Twórcy zapowiadają pełnoprawnego extraction shootera z rozbudowaną progresją, własną bazą wypadową, craftingiem, bossami, dynamiczną pogodą, misjami fabularnymi i systemem łowców nagród.

Po pokazie trudno nie odnieść wrażenia, że Infinity Ward próbuje otworzyć nowy rozdział dla całej marki. Kampania stawia na bardziej przyziemną historię, multiplayer rozwija sprawdzone fundamenty, a DMZ wygląda jak projekt, w który studio naprawdę wierzy. Pozostaje tylko jedno pytanie: czy za wszystkimi tymi obietnicami stoi równie dobra gra? O tym przekonamy się dopiero 23 października. Na razie Modern Warfare 4 wygląda jak najbardziej obiecujące Call of Duty od kilku lat... ale seria już nieraz potrafiła świetnie wypaść na pokazach. ⊗ Drucha

HYPE 4/5



SENUA

DEWELOPER: NINJA THEORY GAMES PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Halo? Gearsy? Meh, nigdy mnie te serie nie kręciły (Butcher, oddychaj!). Na Xbox Games Showcase największą niespodzianką była dla mnie Senua. I uwaga: to wcale nie jest Hellblade 3. To nowy rozdział dla marki.

Akcja Senuy toczy się po wydarzeniach z Hellblade'a 1 i 2. Celtycka wojowniczka trafia do czyśćca. Bohaterka zawieszona jest gdzieś między życiem a śmiercią i próbuje dostać się do zaświatów, żeby znów zobaczyć tych, których straciła. Wierzy, że gdy ogarnie swoje życiowe traumy i pozamyka stare rany, to znajdzie spokój. Nie brzmi może oryginalnie, bo Senua podobne katusze przeżywała już w dwójce, ale to uniwersum mnie mocno wciąga i z radością wrócę pocierpieć z bohaterką jeszcze raz. Twórcy uspokajają – nawet jeśli nie macie zaliczonej serii, ogarniecie historię bez problemu, bo będzie ona na swój sposób autonomiczna. Jednym z głównych motywów jest tym razem tajemnicza złota energia – piękna, hipnotyzująca, ale jednocześnie totalnie niebezpieczna, która chce Senuę pożreć i zniszczyć wszystko, w co wierzy.

Brak trójki w tytule to nie przypadek. To ma być świeże podejście do serii. Znane elementy jak atmosfera, świat, bohaterka zostają, ale rozgrywkę rozbudowano tak, żeby całość bardziej przypominała duże action adventure. Eksploracja ma w końcu dawać frajdę. I spokojnie – to nadal nie jest otwarty świat. Dostajemy liniową historię, ale rozbitą na mapę złożoną z połączonych lokacji. Za to mobilność Senuy idzie mocno w górę: więcej skakania, wspinaczki, kombinowania w pionie. Twórcy łączą rozbudowany zestaw ruchów z jej zdolnościami Focus. A jak wiadomo – Senua i jej „inne widzenie świata" to znak rozpoznawczy, który pozwala odkrywać ukryte przejścia i manipulować otoczeniem w nietypowy sposób. Umiejętności Focus będą wszechstronniejsze – przydadzą się przy eksploracji, zagadkach i walce. Świat gry ma być zresztą dwa razy większy niż w Hellblade II, a do odwiedzonych lokacji będzie można się cofać, odkrywać sekrety i odblokowywać nowe ścieżki dzięki zdobytym zdolnościom. Powiew metroidvanii? W końcu! Wszak w dwójce trzeba było powtarzać rozdziały, żeby coś doczyścić, co mnie trochę irytowało.

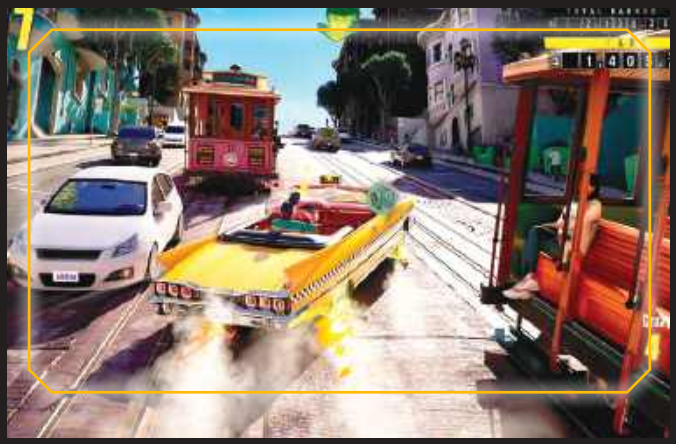


Senua szuka domu

Czyli co – więcej walki, więcej eksploracji i więcej zagadek? Właśnie tak, wszystko mniej więcej po równo. Senua przestaje też być samotnym wojownikiem walczącym z jednym przeciwnikiem – teraz radzi sobie z kilkoma naraz. Wykorzystuje otoczenie, poziomy wysokości i wszystko, co znajdzie pod ręką. System walki będzie głębszy, bardziej rozbudowany, z większą liczbą umiejętności, w tym specjalnych zdolności rozwijanych z czasem. Arsenał też się rozrasta: długi i krótki topór, walka dwoma broniami naraz, a nawet możliwość ciskania nią w przeciwnika jak rasowy barbarzyńca. Broń można będzie podnieść z ziemi albo wyrwać oponentowi – niektóre zatrzymamy na dłużej, inne to raczej jednorazówki. Senua wciąż będzie miała swój główny miecz, ale poza tym praktycznie wszystko może stać się narzędziem zagłady. Na przykład podniesienie płonącej pochodni i przyłożenie nią w twarz wrogowi. Proste, a piękne.

Do tego dochodzi skradanie – będzie można podejść wroga po cichu, unikać walki albo wpaść w sam środek zadymy i zrobić celtyckie fatality. Twój wybór. A walki z bossami? Większe, bardziej widowiskowe i ważniejsze dla całej historii. Jeśli ta większa mapa faktycznie nie zamieni się w korytarz, tylko zaoferuje sekrety, znajdźki i sensowne miejsca do walki, to mamy realną szansę na 20 godzin zabawy. Dla mnie to idealna proporcja. I na koniec crème de la crème: całe doświadczenie nadal filtrujemy przez psychikę Senuy i jej zmagania z psychozą. Twórcy ponownie też współpracują ze specjalistami od zdrowia psychicznego, żeby oddać to możliwie autentycznie. Chcą, żeby gracze weszli w ten świat i uwierzyli w niego tak samo jak bohaterka. Mają technologię, mają zespół, mają plan – nie mają jednak... domu. Mimo iż grę pokazano na pokazie Microsoftu kilka dni później gruchnęła wiadomość o zamknięciu studia. Wstyd mi za Zielonych. Ninja Theory liczy na znalezienie kupca, który przejąłby studio, ale nie wiadomo, co stanie się z Senuą. Kocham to celtyckie uniwersum i trzymam kciuki. Przy pierwszym Hellblade dłubało około 25 osób. Teraz ekipa liczy 85 głów, a twórcy chcą czerpać doświadczenie ze swoich poprzednich gier – DmC: Devil May Cry, Enslaved i Heavenly Sword. Lepszej rekomendacji nie potrzebuję. ⊗ **Roger**

HYPE 4/5



CRAZY TAXI WORLD TOUR

DEWELOPER: SEGA PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 2027

Pamiętacie ten moment, gdy z głośników na domowym Dreamcaście rozbrzmiewał The Offspring, a my wciskaliśmy wirtualny pedał gazu, łamiąc wszelkie przepisy drogowe, by dowieźć pasażerów na czas? Sega ponownie proponuje możliwość wcielenia się w popularną „złotówę", ale w bardziej współczesnym wydaniu na większą skalę.

Tym razem nie ograniczymy się do jednej, skąpanej w słońcu metropolii. Zgodnie z podtytułem World Tour nowa odsłona zaoferuje pełnoprawną kampanię fabularną, która rzuci nas w wir globalnej intrygi. Powraca doskonale znany fanom serii Axel, który rusza w pościg za tajemniczą, międzynarodową szajką zamaskowanych złodziei samochodów. Sega obiecuje angażującą, napędzaną fabułą przygodę w trybie World Tour, w trakcie której odwiedzimy aż pięć unikalnych i zróżnicowanych miast na całym świecie. Rozgrywka ma stanowić idealny balans pomiędzy nostalgią a nowoczesnymi rozwiązaniami, nie tracąc przy tym swojego absolutnie szalonego charakteru. Główny cel pozostaje niezmienny: mamy dostarczać pasażerów w wyznaczone miejsca w jak najkrótszym czasie, inkasując za to kasiorę. Aby to osiągnąć, w ruch pójdą ekstremalne manewry w postaci srogich driftów, wielometrowych skoków w powietrze, turbodopalaczy czy zupełnie nowego Crazy Backdash (błyskawiczny nawrót o 180 stopni). Tempo zabawy jest zawrotne i w pierwszych fragmentach rozgrywki tytuł zostawia w tyle poprzednie części pod względem dynamiki. Co ważne, ciężko zarobione dolary wydamy na odblokowanie nowych, zróżnicowanych pojazdów oraz bardzo szerokie opcje ich personalizacji. Każdy gracz będzie mógł stworzyć własny, unikalny wóz marzeń.

Uwzględniono zmiany pory dnia i wykonywanie dodatkowych zadań niczym w Burnout Paradise, a tu czeka nas m.in. pojedynek, w którym ścigamy się z rywalem, musząc jednocześnie wykonywać określone akrobacje i unikać stłuczek. Kenji Kanno, twórca oryginału, przyznał, że świat się zmienił i dziś ludzie korzystają z aplikacji typu Uber czy Lyft. Zespół znalazł sposób, by wpleść ten element do rozgrywki, ale na razie nie zdradzono szczegółów. Pierwszy zwiastun potwierdza także powrót punkrockowej ścieżki dźwiękowej z kapelami The Offspring i Bad Religion na czele. Obowiązkowo nie zabraknie klasycznego Arcade Mode, czyli prawdziwego wehikułu czasu i ukłonu w stronę weteranów salonów gier, gdzie ścigamy się z nieubłaganie upływającym czasem, walcząc o jak najwyższy wynik punktowy i finansowy. Tryb Multiplayer Madness pozwoli z kolei na rywalizację z przyjaciółmi lub graczami z całego świata. Twórcy potwierdzili też pełne wsparcie dla opcji cross-platform. ⊗ **Hajk**

HYPE 3/5



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE LAST RONIN

DEWELOPER: PLATINUMGAMES PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 2027

No i proszę państwa, Paramount wchodzi do gry. I to nie boczkiem, tylko z kopniakiem w drzwi. Ogłoszono jego pierwszy duży projekt: Teenage Mutant Ninja Turtles: The Last Ronin od PlatinumGames, czyli ludzi, którzy mają na koncie takie rzeczy jak Bayonetta i NieR: Automata. A że Żółwie Nina to całe moje dzieciństwo, a gry Platinum to czołówka gamedevu, takie combo biorę jak Roman L4 po końcówce numeru.

Gra już na starcie dostała łatkę „AAA action game", czyli w tłumaczeniu Platinum: dużo efektów, dużo emocji i jeszcze więcej rzeczy latających po ekranie. Fabuła bazuje na komiksie „The Last Ronin", który sam w sobie jest dość nietypowy jak na Żółwie Ninja, bo zamiast pizzy i żartów mamy klimat „ostatni ocalały". Ostatni z Żółwi wyrusza w misję zemsty na Klanie Stopy, który wybił całą jego rodzinę i przejął kontrolę nad futurystycznym, dystopijnym Nowym Jorkiem. Co ciekawe, gra była już wcześniej w produkcji u Black Forest Games pod skrzydłami Embracera, ale projekt został skasowany. Paramount po różnych fuzjach i przejęciach powiedziało po prostu „sprawdzam" i postanowiło zrobić to po swojemu. „Platinum miało świetnych twórców, którzy byli podekscytowani tym IP i przedstawili nam swoją wizję. I była ona znacznie głębsza, niż się spodziewałem. Spodziewałem się głównie walki i akcji – i to oczywiście było – ale dostaliśmy też ogromny nacisk na emocje historii" - powiedział w wywiadzie dla IGN Shawn Kittelsen z Paramount Games Studio.

Najciekawsze jest jednak to, że ostatni Żółw nie będzie walczył „tylko sobą", bo w praktyce dzierży cały rodzinny arsenał: katanę Leonarda, noże Rafaela, bo Donatella i nunchaku Michaela Angelo. System walki będzie więc mocno rozbudowany, nastawiony na płynne przełączanie stylów i broni, jak to u Platinum. W pierwotnej wersji gry miały się też pojawić flashbacki, w których kierowalibyśmy zabitymi Żółwiami, ale z racji resetu projektu nie wiadomo, czy przetrwały w nowej wersji. Wiadomo za to, że klimat będzie mroczny, brutalny i emocjonalny. To zupełnie inna półka niż świetne, ale stylizowane na 16 bitów TMNT: Shredder's Revenge. Tytuł nie ma daty premiery, ale trafi na konsole i pecety. Paramount nie kryje zresztą ambicji - chce robić pełnoprawne gry AAA na bazie swoich marek. Czyli oprócz Żółwi możliwe są też Star Trek, SpongeBob i inne franczyzy gotowe do przeniesienia na łono gier wideo. Jedno jest pewne: Żółwie Ninja wracają, ale nie po pizzę. Tym razem po zemstę. Oby w krwawym stylu i przynajmniej na takim poziomie jak komiks, który jest naprawdę świetnym materiałem na grę. ⊗ **Roger**

HYPE 4/5

eprasa.pl 123fbb92d9



CLOCKWORK REVOLUTION

DEWELOPER: INXILE ENTERTAINMENT PLATFORMY: XSX, PC PREMIERA: 2027

Asha Sharma odchodzi od strategii Phila Spencera, w związku z czym Clockwork Revolution zmienia status na konsolowy exclusive Xboksa. Trzeba powiedzieć, że projekt inXile faktycznie wygląda imponująco na nowym gameplayu. Zalecam jednak sporo ostrożności przed wejściem w stan totalnej nirwany.

Clockwork Revolution to przełom w jakości graficznej dla ekipy Briana Fargo. Znana ze spartańskiej oprawy ekipa, odpowiedzialna za Wasteland 3, wbija się nagle na arenę AAA, serwując przepych wizualny na poziomie The Outer Worlds 2. Nawet kolorowa estetyka lokacji mocno przypomina tutaj ostatnie dokonania Obsidiana w UE5. Styl rozgrywki, zbaczający w kierunku strzelanek FPP, to zresztą kolejny ukłon w kierunku pierwszej ligi deweloperów i mainstreamowego rynku.

Clockwork Revolution to mimo wszystko nie shooter i nawet nie gra w stylu marki BioShock. Mamy tutaj do czynienia z pełnoprawnym RPG-iem, do którego tworzenia Fargo zaprosił takich branżowych weteranów jak Chad Moore oraz Jason Anderson – głównych autorów kultowego Vampire the Masquerade: Bloodlines oraz Arcanum. Do akcji wracają więc najważniejsze postacie z Troika Games, co oznacza jedno: ogromne przywiązanie projektu do fundamentów gatunku RPG i swobody gracza.

Autorzy Clockwork Revolution



chcą udowodnić, przy wspomnianym przepychu graficznym, że nie są kolejną prymitywną strzelanką. Ale to może się też okazać największym niebezpieczeństwem projektu. Oprócz wielu decyzji podejmowanych w trakcie dialogów w grze pojawia się też motyw podróży w czasie o kilkanaście–kilkadziesiąt lat wstecz. Będziemy w ten sposób próbować wpływać na kluczowe zdarzenia, by rozegrały się po naszej myśli. I to wszystko ma fizyczny wpływ na wygląd steampunkowej, wielopoziomowej metropolii, w której działamy. Modyfikacjom podlegają na tej zasadzie całe dzielnice Avalonu, łącznie z jego mieszkańcami i sytuacją polityczno-społeczną. A najlepsze jest to, że jest jeszcze jedna osoba w mieście, która ma możliwość podróżowania w przeszłość. To ubierająca się jak wodewilowa gwiazda Pani Ironwood, władczyni Avalonu, która modyfikuje w ten sposób rzeczywistość, by nieustannie forować siebie i klasę bogaczy, której usługuje całe stado robotów, od których aż roi się w mieście.



W obawie przed robalami

Czy studio inXile, które miało już w Wasteland 2 i 3 gigantyczny problem z masą bugów, będzie w stanie udźwignąć tak ambitnego roleplaya? Grę, w której nie dość, że wpływamy na dialogi i NPC-ów, to równocześnie podróżujemy w czasie, modyfikując teraźniejszość, co dodaje kolejną warstwę złożoności. Uważam to zagranie Briana Fargo za szalenie ryzykowne. Szczególnie że autorzy Arcanum i Bloodlines, którzy kierują pracami nad Clockwork Revolution, też dali się poznać wcześniej jako twórcy projektów, których ambicje przerosły możliwości programistów

Dobrze natomiast widzieć, że przynajmniej graficzne i strzelankowe fundamenty są tutaj solidne. Steampunkowe lokacje wyglądają w Clockwork Revolution ślicznie, a przekonująca mimika w dialogach to poziom, o którym można pomarzyć w Starfieldzie czy Avowed. Solidnie, choć bez rewelacji, wypada przy tym strzelanie z rewolwerów czy strzelb, co mocno przypomina gunplay z The Outer Worlds 2. Ciekawie prezentują się też „magiczne" moce głównego bohatera, którego wizerunek kształtujemy w edytorze na samym starcie przygody. Artefakt umożliwiający podróże w czasie, który otrzymujemy od małego latającego robocika towarzyszącego nam w podróży, odblokowuje m.in. telekinezę, dzięki której nie tylko rozwiązujemy łamigłówki, ale też rzucamy ciężkimi obiektami w adwersarzy.

Studio inXile nie zapomina przy tym o typowym dla siebie czarnym humorze, gdzie skrajna brutalność przeplatana jest groteską i farsą. Rzemieślniczy system modyfikowania broni palnej i tworzenia bojowych gadżetów też ma zaskakiwać głębią. Podobnie jak drzewko zdolności, pozwalające przykładowo na specjalizację w hakowaniu robotów. Tytuł ma więc zadatki na hit, ale wystrzegałbym się w tym przypadku preorderów. Ryzyko pożarcia Clockwork Revolution przez plagę technicznych robali jest po prostu zbyt wielkie. ⊗ Zax

HYPE 4/5



STATE OF DECAY 3

DEWELOPER: UNDEAD LABS PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Xbox tak daleko odjechał Sony w kategorii gier multiplayerowych, że PlayStation może obecnie tylko próbować naśladować rywala, wdychając jego spaliny. I przy okazji kasować swoje kosztowne niewypały i porażki pokroju The Last of Us Online czy Concord. W starciu z takimi tytułami jak State of Decay 3 nowe propozycje online Sony wypadają po prostu blado.

Xbox znów wchodzi z impetem do akcji, wyważając kopniakiem drzwi z całą futryną. State of Decay 3 zapewni jeden z najwspanialszych motywów znanych z Grounded, czyli trwale podtrzymywany stan świata – bez konieczności posiadania dedykowanych serwerów. Oznacza to, że możemy wspólnie ze znajomymi zacząć czteroosobową eskapadę na tereny zajmowane przez zombie, wrócić z łupami do bazy i rozwinąć w niej infrastrukturę. Następnego dnia mój kolega pogra dalej samodzielnie w tym samym świecie, poprawiając wygląd kwatery głównej. Pojutrze to ja wybiorę się na samotne łowy, odblokowując nowy rozdział fabularny. A w weekend już z całą ekipą znów wybierzemy się na wspólne polowanie – wciąż w trwałym, nieustannie aktualizowanym dla naszej grupy stanie świata, który podtrzymywany jest dzięki chmurze Microsoftu. Coś pięknego!

Studio Undead Labs dokłada do tego innowację, dzięki której wreszcie nie jesteśmy do siebie uwiązani w czteroosobowym zespole. Jedna osoba może działać na rubieżach mapy, podczas gdy reszta urzęduje w bazie i wciąż bawimy się w grupie. To duży postęp względem State of Decay 2, gdzie de facto nie



dało się działać niezależnie. Do tej atrakcji dochodzi cztery razy większa mapa niż w dwójce – w pełni otwarta na eksplorację od samego początku i wykonana z detalami graficznymi, o których mogliśmy tylko pomarzyć w tytule wydanym w 2018 r., ograniczanym przez hardware'ową specyfikę starzejącego się Xbox One.

Mobilne bazy

By przemierzać tak dużą mapę, niezbędne są samochody. Tutaj do wyboru mamy trzy zasadnicze opcje: do walczącego o przetrwanie kolegi, który właśnie poprosił o pomoc, dojedziemy powolnym, ale bardzo pojemnym vanem, średnim SUV-em lub zwinnym, ale oferującym mało miejsca sedanem. Undead Labs traktuje ten motyw bardzo poważnie, bo ok. 30% rozgrywki w State of Decay 3 spędzimy właśnie na dojazdach. Pojazdy będą nam służyć, jako mobilne bazy – punkty sanitarne i miejsca przegrupowania po potyczkach z hordami zombie.



Gnijący nieumarli milusińscy też dadzą nam tym razem mocniej popalić. Na mapie już od samego początku pojawiają się dynamiczne „gniazda" wypluwające całe stada buzujących agresją wrogów, znane z aktualizacji Heart Attack w SoD 2, które mają teraz około cztery razy większe rozmiary i oferują wyzwania w raid-wym stylu. Dostaniemy w związku z tym nowym, ekstremalnym zagrożeniem lepsze narzędzia do walki. Nie chodzi tutaj tylko o znacznie bogatszy arsenał broni palnej i białej, ale przede wszystkim o skuteczną mechanikę uników i wzbogacone opcje ofensywne. W SoD3 dostajemy tym razem dwa typy ataków w zwarciu – szybki, lekki cios i powolne, ale mocarne uderzenie. To wszystko przy rozwiniętym systemie rzemieślniczym, w którym uwzględniana jest waga kreowanych dziwactw, takich jak maczeta zespawana z prętami zbrojeniowymi. Im masywniejsza broń, tym większa siła miażdżąca. Nie ma jednak nic za darmo – wymachując takimi wynalazkami, bohater znacznie szybciej traci wytrzymałość.

Świat z SoD 3 jest tym razem tak obszerny, że gracze mogą posiadać aż trzy aktywne bazy naraz. Będzie zatem o co walczyć i przede wszystkim czym zarządzać. W środowisku pojawiają się też liczne społeczności NPC-ów kierujące się różnymi celami i prerogatywami w ramach „enklaw". Takich ludzi możemy rekrutować i przy okazji zawierać z nimi sojusze.

Xbox kolejny raz pokazuje, jak powinno się podchodzić do takich sieciowych projektów. Do premiery zostało jeszcze kilkanaście miesięcy, a gra już jest testowana – nie tylko wewnątrz studia Undead, ale nawet przy udziale graczy, w zamkniętej wersji alfa. Jeśli tylko deweloperom z Seattle uda się dobrze zoptymalizować kod Unreal Engine 5, to myślę, że będziemy mówić o ogromnym hicie.

HYPE 3/5



SPYRO: A REALM BEYOND

DEWELOPER: TOYS FOR BOB PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: POCZĄTEK 2027

Podczas prezentacji Spyro: A Realm Beyond trudno było nie zauważyć jednego – fani naprawdę czekali na ten moment. I trudno się temu dziwić... to pierwsza całkowicie nowa odsłona serii od niemal 20 lat, czyli w skali gamingu – jakieś trzy epoki i dwa rebooty wszystkiego, co się da zrebootować.

Za projekt odpowiada Toys for Bob, czyli studio, które trudno byłoby zastąpić lepszym kandydatem. To właśnie oni stworzyli Spyro Reignited Trilogy, pracowali przy serii Skylanders i pomagali przy powrocie Crasha. Twórcy nie ukrywają, że stworzenie nowego Spyro było ich wielkim marzeniem, a już podczas prac nad odświeżoną trylogią zastanawiali się, jak mogłaby wyglądać zupełnie nowa przygoda smoka. Po zamkniętym sieciowym pokazie mam wrażenie, że Activision oddało markę w odpowiednie ręce. Studio rozumie, dlaczego gracze pokochali fioletowego smoka, ale jednocześnie nie chce tworzyć wyłącznie bezpiecznej kontynuacji opartej na nostalgii. Wierzymy im?



Największą nowością Spyro: A Realm Beyond jest pełna swoboda lotu. I nie chodzi tutaj o szybowanie znane z poprzednich odsłon czy specjalne poziomy stworzone wyłącznie pod latanie. Tym razem Spyro może się wzbić w powietrze praktycznie w dowolnym momencie. To największa zmiana w historii całej serii. Twórcy pokazali system aktywnego lotu, który wymaga ciągłego podejmowania decyzji. Spyro nurkuje, by zwiększać prędkość, wykorzystuje prądy powietrzne, rozpala ogniska swoim oddechem, nabiera wysokości i korzysta z elementów otoczenia do utrzymywania rozpędu. Lot nie wygląda jak zwykły środek transportu – ma stanowić fundament rozgrywki i całkowicie zmienić sposób eksploracji świata. W trakcie lotu mamy wykonywać różne akcje, w tym zaliczanie punktów widokowych, a lokacje mają być znacznie bardziej przestrzenne. Po pokazie odniosłem wrażenie, że pierwszy raz w serii faktycznie pokierujemy prawdziwym smokiem, a nie bohaterem, który po prostu posiada skrzydła i nadzieję.

Toys for Bob bardzo ostrożnie balansuje pomiędzy szacunkiem do klasyki a rozwojem marki. Studio nie zamierza odcinać się od korzeni, a najlepszym przykładem jest powrót Toma Kenny'ego, czyli aktora głosowego znanego z klasycznych odsłon Spyro – niektórzy mogą powiedzieć, że to pozornie szczegół, ale dla mnie właśnie takie detale sprawiają, że nowa przygoda zachowuje charakter marki. Gra według relacji deweloperów ma być przyjaznym punktem wejścia dla nowych graczy, a jednocześnie pełnym ukłonów w stronę długoletnich fanów. Klasyka, a i tak wszyscy będą narzekać na coś innego.

Nowy Spyro, nowy wróg

Na razie nie poznaliśmy wszystkich szczegółów dotyczących fabuły czy struktury świata, ale jedno wybrzmiało bardzo mocno: eksploracja pozostanie fundamentem całej produkcji, nie tylko w powietrzu, ale i na ziemi, bo to również powróci. Pojawia się też nowy wróg – inwazyjna frakcja Scavs – więc Spyro musi znaleźć nowych sojuszników i stanąć do walki, by ochronić zupełnie nowy świat, zanim ten zostanie odmieniony. Bieganie po kolorowych mapach, odkrywanie sekretów, zbieranie klejnotów, szukanie ukrytych ścieżek i eksperymentowanie z otoczeniem (zagadki środowiskowe z wykorzystaniem ognia) mają wrócić w znacznie większej skali. Pomóc ma w tym Unreal Engine 5, który pozwoli twórcom tworzyć większe, bardziej szczegółowe i efektowne lokacje niż te znane z Reignited Trilogy.



Po prezentacji mam wrażenie, że Toys for Bob rozumie ciężar oczekiwań związanych z tym projektem. Spyro wraca po niemal dwóch dekadach nieobecności, a reakcje po pokazie tylko potwierdzają, jak bardzo gracze tęsknili za tą marką. Już teraz widać jednak, że Spyro: A Realm Beyond nie chce być wyłącznie nostalgicznym powrotem. To próba rozwinięcia serii w naturalny sposób, bez utraty jej charakteru. Czuję, że fioletowy smok może wrócić do czołówki platformówek szybciej, niż wielu się dziś wydaje. ⊗ **Roger**

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



STAR WARS: ZERO COMPANY

DEWELOPER: BIT REACTOR PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 27 SIERPNIA 2026

Star Wars: Zero Company to powrót kultowej marki w sam środek wojen klonów, ale widzianych z perspektywy brudnego okopu, a nie błyszczącej sali obrad. Studio Bit Reactor – złożone m.in. z weteranów serii XCOM – we współpracy z Respawn Entertainment i Lucasfilm Games już niedługo wypuści turową strategię, w której dowodzimy tytułową Zerową Kompanią. To oddział najemników operujący na marginesie oficjalnego konfliktu między Republiką a Separatystami. Akcja rozgrywa się na chwilę przed tym, gdy znana nam historia zacznie nieubłaganie zmierzać w stronę rozkazu 66 i narodzin Imperium. Wcielamy się w Hawksa, byłego oficera Republiki dowodzącego niezależną grupą wyrzutków z całej galaktyki.

Rozgrywka to pełnoprawna turówka. Otrzymujemy widok izometryczny, klasyczne punkty akcji, system osłon, flankowanie i granaty – słowem: wszystko to, co fani XCOM-a znają na pamięć. Znajdziemy tu klasyczne szturmy na pozycje wroga, zasadzki w miastach okupowanych przez droidy, a także bardziej kameralne zadania sabotażowe i ewakuacyjne, w których priorytetem jest zabezpieczenie VIP-ów lub danych, a nie wybicie wszystkich przeciwników na mapie. Same plansze doskonale oddają klimat „Gwiezdnych wojen": walczymy na znajomych typach planet (w dżunglach, na światach industrialnych i pustynnych frontach), a projekt lokacji kładzie silny nacisk na wielopoziomowość, gęstą sieć mostów i wnętrza budynków, co wręcz zmusza do taktycznej zabawy linią strzału. Sercem gry pozostaje jednak sama drużyna. Hawks może werbować zróżnicowane jednostki – od byłych żołnierzy klonów, przez przemytników, po ekspertów od materiałów wybuchowych i snajperów. Każdy rekrut ma własną klasę, drzewko umiejętności i unikalną osobowość, co przekłada się na dialogi i reakcje podczas misji. Pomiędzy kolejnymi zleceniami wracamy do bazy pełniącej funkcję centrum operacyjnego. To tam zarządzamy zespołem, ulepszamy sprzęt, rozwijamy postacie i podejmujemy kluczowe decyzje dotyczące kolejnych kroków. W ekipie panuje spora nieufność, co ma napędzać zarówno fabułę, jak i wzajemne relacje bohaterów uwikłanych w operację powstrzymania zupełnie nowego zagrożenia.

Wygląda to wszystko na ekscytującą historię skrojoną pod wiernych fanów prequeli i osoby, które lubią poważniejsze ujęcia gwiezdnej sagi. Co więcej, można się spodziewać gościnnych występów bohaterów z okresu wojen klonów, choć nie ujawniono konkretów. Tytuł zaoferuje wyłącznie zamkniętą, fabularną kampanię dla jednego gracza. Jeśli brakowało Wam strategii w stylu XCOM-a, która na serio traktuje moralny bałagan panujący galaktyce - będzie jak znalazł. ⊗ Bazzi

HYPE 4/5



UNTIL DAWN 2

DEWELOPER: FIRESPRITE GAMES PLATFORMY: PS5 PREMIERA: 2027

Until Dawn 2 to spore zaskoczenie dla fanów horroru, bo minęła dekada od premiery oryginału, a po drodze dostaliśmy dość chłodno przyjęte odświeżenie. Tymczasem Sony niespodziewanie wyciągnęło z kapelusza pełnoprawną kontynuację, w dodatku powierzoną zupeł - zapiszcie datę premieryą historią jest sceneria. Zasypane śniegiem górskie stoki i odludną chatę zamieniono na tropikalną wyspę. Przybywa na nią grupa młodych, spragnionych wrażeń łowców duchów, którzy szukają materiału na kolejny internetowy hit. Oficjalne zapowiedzi wprost pytają: „Gotowi zginąć dla polubień?". To dokładnie ten rodzaj lekkiej ironii, który do Until Dawn pasuje idealnie. Bohaterowie wyruszają tropem lokalnej legendy o tajemniczej kobiecie i czymś, co rzekomo nawiedza okolicę. W materiałach widać już zarysy nadciągającej katastrofy: nocną eksplorację zrujnowanych budynków, zniszczone molo i narastające poczucie, że wszystko bardzo szybko wymknie się spod kontroli. Pod względem struktury Until Dawn 2 pozostaje wierne formule interaktywnego dreszczowca. Naszym głównym zadaniem jest utrzymanie przy życiu jak największej części grupy – lub wręcz przeciwnie, jeśli mamy taki kaprys. Słynny „efekt motyla" wraca tu w rozszerzonej formie. Kilka z pozoru błahych decyzji na początku historii może doprowadzić do zupełnie innego układu sił w końcowych rozdziałach, a śmierć kluczowych postaci nie kończy opowieści, lecz otwiera nowe, nieprzewidziane ścieżki fabularne. W nowej obsadzie usłyszymy m.in. Dacre'a Montgomery'ego (znanego ze „Stranger Things"), ale twórcy przywracają na ekran także jedną doskonale znaną twarz. Peter Stormare ponownie wciela się w doktora Alana J. Hilla.

Od razu rzuca się też w oczy wyraźny kontrast między pocztówkową urodą tropików a klaustrofobicznym terrorem po zmroku. Twórcy umiejętnie podkreślają to powolnymi ujęciami, w których bohaterowie oświetlają kadr jedynie światłem latarek. Nie brakuje tu również niepokojących detali: zawieszonych na drzewach masek, tajemniczych symboli wyrysowanych w piasku czy porzuconego sprzętu poprzednich ekip. Pod kątem mechaniki czeka nas zatem sprawdzona mieszanka eksploracji i walki o przetrwanie, ale tym razem z wyraźnym naciskiem na krytykę pogoni za zasięgami w mediach społecznościowych. Until Dawn 2 powstaje na wyłączność dla PS5, a gra wiernie trzyma się fundamentalnej, brutalnej filozofii serii: przeżyć mogą wszyscy, zginąć może każdy. Stąd nowa odsłona już teraz wyrasta na idealny tytuł na długie, jesienne wieczory. ⊗ Bazzi

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



GEARS OF WAR: E-DAY

DEWELOPER: THE COALITION PLATFORMY: XSX, PC PREMIERA: 6 PAŹDZIERNIKA 2026

Przez niemal dwie dekady fani Gears of War słyszeli o Dniu Wynurzenia. To wydarzenie przewijało się przez kolejne gry, książki i komiksy, ale nigdy nie mogliśmy w nim uczestniczyć. The Coalition mogło bez ryzyka stworzyć Gears 6 i kontynuować historię rozpoczętą w poprzednich częściach. Studio postanowiło jednak wrócić do początku całego koszmaru. I szczerze mówiąc? To był strzał z Breechshota w sam środek lewego jaja Berserkera.



Gears of War: E-Day jest pierwszą odsłoną serii stworzoną na Unreal Engine 5, ale nie mówimy tutaj o grze, której twórcy „przenieśli swój projekt na nową generację silnika". The Coalition przez lata pomagało Epic Games wycisnąć pełną moc z technologii i pierwszy pokaz pokazał, że nie były to tylko słowa. W konsekwencji deweloperzy rozpoczęli nowe Gearsy od zera. Modele postaci, animacje, przeciwnicy, efekty, lokacje, bronie i systemy rozgrywki zostały przygotowane od podstaw. Twórcy chcą mocniej zaakcentować horrorowe korzenie marki, w czym pomoże next-genowe oświetlenie MegaLights – pierwsze spotkania z Szarańczą mają przypominać bardziej film grozy niż klasyczną strzelankę.

Akcja Gears of War: E-Day została osadzona w Kalonie i obejmuje zaledwie trzy dni. Zamiast podróżować po całym świecie, obserwujemy upadek jednego miasta i ludzi, którzy próbują przetrwać pierwsze godziny inwazji. Na ulicach zobaczymy porzucone samochody, niedokończone posiłki, zabawki pozostawione przez uciekające dzieci i mieszkańców, którzy jeszcze chwilę wcześniej prowadzili normalne życie. Nie oglądamy świata po katastrofie, my dosłownie patrzymy, jak katastrofa dzieje się na naszych oczach. Muszę podkreślić ważny wątek – Marcus Fenix i Dominic Santiago w tym momencie nie są jeszcze legendarnymi bohaterami znanymi z późniejszych części. Wojna Wahadłowa właśnie się skończyła, a świat po raz pierwszy od wielu dekad zaznał względnego spokoju. Sytuacja komplikuje się jednak po wydarzeniach z Carlosem Santiago, starszym bratem Doma i najlepszym przyjacielem Marcusa – twórcy zapowiadają, że relacja głównych bohaterów będzie bardziej napięta i znacznie mniej oczywista niż później.



Tylko na Xboksa

Najciekawszy wydaje mi się jednak sposób przedstawienia Locustów. Dla graczy są oni ikonami serii, ale dla bohaterów E-Day to nieznane stworzenia wychodzące spod ziemi i mordujące wszystko na swojej drodze. Początkowo spotykamy głównie Wretche bardziej przypominające drapieżne zwierzęta niż żołnierzy. Dopiero później okaże się, że za atakiem stoi ogromna armia posiadająca własną hierarchię, dowódców i technologię zdolną rzucić ludzkość na kolana. Twórcy zapowiadają historię na ponad 14 godzin, co stanowi wyraźny skok względem poprzednich odsłon, ale nie zabraknie też zmian w rozgrywce. Gracze będą mogli skakać, wykonywać ślizgi podczas sprintu oraz korzystać z bardziej pionowych lokacji. Powrócą kultowe bronie pokroju Gnashera czy Longshota, ale zobaczymy także nowe zabawki, a nawet historię narodzin słynnego Lancera z piłą mechaniczną. Kampanię przejdziemy solo lub w kooperacji dla maksymalnie czterech graczy online, a w nowej hordzie 12 graczy zostanie podzielonych na trzyosobowe zespoły.

Mimo licznych plotek i przecieków Gears of War: E-Day nie zmierza na PlayStation 5. To pierwszy z dwóch dużych nowych exclusive'ów przygotowanych dla Xboksa i PC. Według branżowych informacji jeszcze stosunkowo niedawno istniała wersja rozwijana z myślą o konsoli Sony, a jej projekt ma się znajdować „na dysku" deweloperów. Przyszła jednak nowa szefowa i powiedziała „nie dla... Japończyka, amerykański burger".

The Coalition nie chce jedynie odświeżyć marki. Studio próbuje opowiedzieć najważniejszą historię w uniwersum i jednocześnie rozpocząć nową erę Gearsów. Nowy silnik, Dzień Wynurzenia, atmosfera rodem z horroru, rozbudowana historia i przebudowana rozgrywka sprawiają, że Xbox może mieć w swoich rękach jednego z najlepszych kandydatów do stworzenia sytuacji: „to ja jednak kupię tego Xboksa". ⊗ **Grucha**

HYPE 5/5



STRANGER THAN HEAVEN

DEWELOPER: RYU GA GOTOKU STUDIO PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 15 STYCZNIA 2027

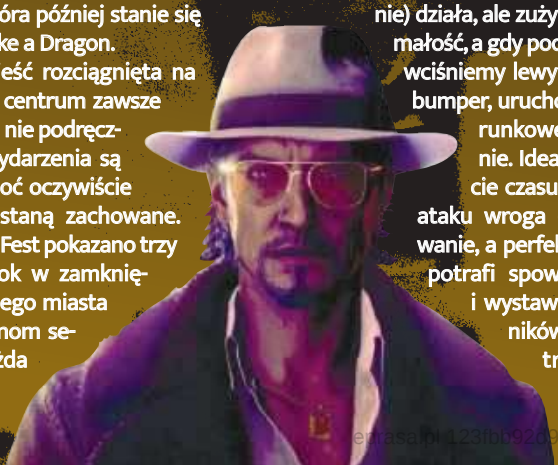
Ryu Ga Gotoku Studio, twórcy serii Like a Dragon i Yakuzy, szykują wszystkim fanom tematu istnego bangera. Prequel całego uniwersum, w którym zamiast Kamurocho w neonach dostajemy Japonię od 1915 r. aż po lata 60.



Zapomnijcie o Kazumie. Głównym bohaterem jest tu Makoto Daito, który zaczyna swoją drogę w 1915 r., przypływając do Japonii na statku przemytników. Ląduje w Kokurze (prefektura Fukuoka), czyli jednym z największych ośrodków metalurgicznych świata, ale też miejscu, gdzie przemysł i przestępczość często chodzą pod rękę. Z czasem Makoto pnie się w hierarchii półświatka, a historia przeskakuje przez kolejne epoki i miasta: 1929 (Kure), 1943 (Osaka), 1951 (Atami) i 1965 (Tokio). Każdy okres to nie tylko inny klimat, ale też inna Japonia, inne zasady i inne problemy. Finał ma miejsce w Tokio lat 60., gdzie obserwujemy narodziny Klanu Tojo – organizacji, która później stanie się fundamentem świata Like a Dragon.

To ambitna opowieść rozciągnięta na około 50 lat historii. W centrum zawsze stoi Makoto i jego losy, a nie podręcznik historii Japonii – wydarzenia są tłem, nie wykładem, choć oczywiście odpowiednie realia zostaną zachowane. Podczas Summer Game Fest pokazano trzy fragmenty różnych epok w zamkniętym demie – skala każdego miasta przypominała znane fanom serii Kamurocho, ale każda miejscówka była gęstsza, a do większości budynków będzie można wejść. Innymi słowy – szykujcie się na kolejne kilkadziesiąt godzin zwiedzania każdego zaułka.

System walki to osobna historia i wygląda jak połączenie Like a Dragon z Soulsami. Sterowanie jest nietypowe – lewa i prawa strona ciała odpowiadają za ataki lewą i prawą stroną kontrolera. Bumpery to lekkie ciosy, triggery – ciężkie. Kombinacje buduje się poprzez rytm naprzemiennych uderzeń, każdy atak można dodatkowo ładować, przytrzymując przyciski, a w miarę postępów w grze odblokowujemy nowe kombinacje. Dwa triggery naraz? Chwyt albo szarża. Do tego dochodzą przedmioty na D-padzie, zmiana broni, blok i unik. Tak jak w serii Like a Dragon nie ma klasycznego lockowania się na wrogach, więc walka to bardziej czytanie sytuacji niż śledzenie celu. Blok (przytrzymanie) działa, ale zużywa wytrzymałość, a gdy podczas niego wciśniemy lewy lub prawy bumper, uruchomimy kierunkowe parowanie. Idealne wyczucie czasu i kierunku ataku wroga daje parowanie, a perfekcyjny unik potrafi spowolnić czas i wystawić przeciwników pod kontrę. Brzmi trochę jak coś, co wymyślono po maratonie Soulsów, ale będzie to coś nowego.



Wstrząśnięta, zmieszana

Walki są mniej szalone niż w Yakuzie, brudniejsze, niczym brytyjska bójka po meczu Chelsea z Arsenalem, gdzie każdy cios faktycznie boli. A gdy przeciwnik powali Cię na ziemię, nie wstajesz od razu, tylko czekasz na odzyskanie wytrzymałości, turlając się i próbując zablokować ataki. Gra nie ma litości, co jest swoistym novum w serii. Otoczenie też jednak jest bronią: krzesła, butelki – wszystko może polecieć w głowę przeciwnika, a we fragmencie dema osadzonym w Osace twórcy zaprezentowali walkę z bossem dzierżącym miecz, z którym starcie to istna walka o przetrwanie. Makoto może oczywiście poza pięściami używać broni jak nóż (szybkie doskoki, dobry w starciach 1 na 1) czy metalowa rura (kontrola grupy, ataki obszarowe). Broń tym razem nie tylko się nie zużywa, ale można ją także ulepszać. Łącznie odblokujemy dostęp do 13 typów oręża.

Jednocześnie gra bardzo pilnuje tonu. To nie jest produkcja, gdzie po dramatycznej scenie robisz misję o przebieraniu kurczaka czy innego żelka. Humor istnieje, ale jest gęstszy, osadzony bardziej w klimacie historii, a nie absurdalny. Trochę mi to wszystko zaczyna przypominać Yakuzę 0, którą uważam za jedną z najlepszych odsłon serii, zwłaszcza w momentach, w których utrzymuje poważny ton swojej epoki. Jednymi z najbardziej nietypowych elementów są muzyka i postacie. Makoto śpiewa po angielsku podczas spacerów po mieście, a mieszkańcy klaszczą i nawet płacą za występy. W historii pojawia się też Orpheus – przyjaciel głównego bohatera i jednocześnie przemytnik łączący Japonię z Zachodem, grany przez... Snoop Dogga. Tak, tego Snoopa. To nie koniec niespodzianek. W Stranger Than Heaven pojawi się też cyfrowa postać wzorowana na Tupacu Shakurze, raperze nieżyjącym od 30 lat, który wcieli się w postać o imieniu Amaru (było to zresztą drugie imię legendarnego rapera). To wywołało zresztą kontrowersje wśród fanów artysty, którzy zarzucili Sedze, że próbuje się wybić na nieżyjącym artyście, ale takie rozwiązanie zaproponował podobno sam Snoop Dogg.

Gra wygląda jak projekt, który nie boi się ryzyka – historyczny półświatek, brutalne walki, pięć epok i bohater, którego życie rozciąga się na pół wieku. Jeśli twórcy dowiozą wszystko, co obiecują dostaniemy nie tylko najodważniejszą grę w historii studia, ale też kolejnego kandydata do zjedzenia kilkudziesięciu godzin naszego życia. ⊗ **Bogor**

HYPE 5/5



VIRTUA FIGHTER CROSSROADS

DEWELOPER: RYU GA GOTOKU STUDIO PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Po miesiącach szczątkowych doniesień w końcu dostaliśmy ogrom informacji odnośnie do nowego Bācha Faitā. Ekipa Ryu Ga Gotoku zaskoczyła w najlepszym tego słowa znaczeniu. Nacisk na realizm, który był odczuwalny od pierwszych zajawek, będzie miał przełożenie na płynność walki oraz blokowanie. Żadnego sztywnego stania, tylko płynne ruchy, tak jak to wygląda w rzeczywistości. Postacie będą robić lekkie uniki oraz się odchylać, czyli to, co dawno temu widzieliśmy w Kensei: Sacred Fist (pamięta ktoś tę bijatykę?), tylko na o wiele większą skalę. Jeśli chodzi o sam system, wiele nie zdradzono, ale prawdopodobnie nie zmieni się diametralnie, tylko będzie dopieszczony z myślą o obecnych czasach. Czuć, że większy nacisk może być położony na walkę na gruncie niż na jugglowanie, ale kto wie? Choć po co naprawiać coś, co nie jest zepsute?





Największym zaskoczeniem jest większe znaczenie trybu fabularnego, który będzie tym, czym miał być World Tour ze Street Fightera 6, a w praktyce to będzie Yakuza w sosie Virtua Fightera. Spore miasto oraz wiele wątków, które mają się przeplatać, co ma odbicie w podtytule. Gracze trafią do Vilasapary – wyspiarskiej metropolii znanej jako Miasto Sztuk Walki, gdzie za użycie broni palnej grozi śmierć. Podczas wędrówki będą mogli się podejmować dodatkowych zadań, spotykać mieszkańców i stopniowo odkrywać tajne układy mające znaczenie dla całej fabuły. Miasto będzie się składać z wielu kontrastujących obszarów: od miejsc przeznaczonych do odpoczynku, przez tętniące energią dzielnice rozrywki, aż po silnie strzeżone centrum otoczone murami.

Całość będzie się kręcić wokół nowej twarzy – Cielo Salinasa, który będzie chciał się stać najlepszym z najlepszych, walcząc na ringu i jednocześnie walcząc z przestępczością. Ale nie tylko Cielo jest tu na świeczniku. Wszystko zaczyna się w chwili, gdy ścieżki czterech obcych sobie osób niespodziewanie się przecinają. Ich decyzje – zarówno podczas walk, jak i poza nimi – będą kształtować relacje, prowadzić do różnych konsekwencji i decydować o dalszych losach bohaterów. W samej Vilasaparze po latach przelewu krwi osiągnięta równowaga okazuje się chwiejna. Sytuację dodatkowo komplikuje prezydent Bato, który zamierza wykorzystać turniej Vila Fight Fest jako element swojej kampanii wyborczej, przekształcając nielegalne walki w oficjalną dyscyplinę narodową. W cieniu tych wydarzeń dochodzi też do tajemniczych zamachów na mistrzów sztuk walki, za którymi stoi nieuchwytny zabójca znany jako Bakunawa Killer. Biorę to w ciemno, szczególnie jeśli scenariusz będzie dobry. Z uwagi na to, że jest za niego odpowiedzialny „Guyver", czyli David Hayter (głos Snake'a z MGS-a), jestem raczej spokojny, gość nie dość, że potrafi grać głosem, to jeszcze ogarnia scenariusze. A przecież w ekipie jest też Brad Kane, scenarzysta Ghost of Tsushima czy As Dusk Falls.

Starzy znajomi

Potwierdzonych jak dotąd postaci mamy zaledwie kilka. W pełnej wersji ma być ich 16, z czego Cielo, Stella oraz dwie, których imion jeszcze znamy, ale przewinęły się przez prezentację. Do tego potwierdzeni są Pai Chan, Wolf Hawkfield oraz Akira Yuki, a co z resztą? Jacky był przelotnie na początku prezentacji, a zespół chce, aby w finalnej wersji pojawiło się nowe pokolenie, jak i weterani obecni od początku serii. Wizualnie Virtua Fighter zawsze wyznaczał standardy. Crossroads z każdym zwiastunem prezentuje się coraz lepiej, modele postaci już raczej nie zawstydzą konkurencji, jednak pod względem stylu ekipa idzie w innym kierunku. Animacje wyglądają cudownie, zwłaszcza uniki przy blokowaniu. Dynamiczniejsze ujęcia kamery, zmiany przy atakach oraz na zakończenie pojedynku – wszystko to będzie wyglądać efektowniej i bardzo dobrze, Virtua Fighter był momentami zbyt konserwatywny pod tym względem.

Tryb fabularny zaoferuje zróżnicowane potyczki – od pojedynków jeden na jednego, przez walki przeciwko grupom przeciwników, aż po widowiskowe starcia z potężnymi bossami. Równolegle Crossroads wprowadzi rozbudowany tryb Versus, umożliwiający rywalizację zarówno na jednej konsoli, jak i przez sieć. Kod sieciowy z pewnością będzie działać na bazie rollbacku, to już standard, pozostaje tylko kwestia implementacji. Czekam na Virtua Fighter Crossroads prawie tak mocno jak na nowego Guilty Geara, a to już coś znaczy. ⊗ Konsolite

HYPE 5/5

eprasa.pl 123fbb92d9



STELLAR BLADE: BLOOD RAIN

DEWELOPER: SHIFT UP PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Bez zaskoczenia zapowiedź kolejnej odsłony Stellar Blade rozpaliła internet. Z jednej strony zachwyty, bo fajna laska, akcja, przemoc i klimacik, a z drugiej nagonka na standardy piękności, zboczenie koreańskich twórców, bo Evie wygląda młodo, ma obcisły strój i w kilku momentach widać jej krągłości. Po prostu klasyka. Najwyraźniej będziemy mieli kolejną kontrowersję na miesiące przed premierą, która jeszcze nie jest znana. W przeciwieństwie do pierwszej części, wydanej przy wsparciu Sony, marką całkowicie zarządza teraz samo studio Shift Up, co zapewnia mu większą niezależność.

Blood Rain pójdzie w znajomym, choć nieco innym kierunku. Nowa protagonistka Evie, członek jednostki specjalnej tropiącej grupę terrorystyczną w mieście, preferuje walkę w bliższym kontakcie, piąchy i kopniaki są wypłacane szczodrze z odpowiednią dynamiką, jakiej można oczekiwać po tego typu stylu walki. Wygląda to świetnie, bardziej mięsiście, choć twórcy potwierdzili, że w dalszej części gry bohaterka będzie używać mieczy i innych broni, a każdy nowy oręż będzie miał swój kontekst w historii. Historii, która kontynuuje wątki z jedynki (tak, wracają Naytibas, gatunek złowrogich potworów), ale będzie autonomiczna i zrozumiała dla kogoś kto nie grał w jedynkę.

Widać, że uniki i inne techniki jak parowanie ataków wrogа czy reakcja w odpowiednim momencie pozostaną. Jednak ze względu na mniejszy dystans bliżej tutaj będzie do Spikeouta oraz innych brawlerów niż tego, co wyczyniała Ewa. W przypadku Blood Rain można założyć, że ekipa szlifuje to, co już stworzyła i rozwija system. Widać to choćby po tętniącym życiem mieście, pełnym jednostek, gdzie mamy tłumy oraz ogrom detali. Metropolia będzie obszarem liniowym, ale gracze będą mogli wejść choćby do sklepów. Twórcy obiecują przy tym bardziej rozbudowaną zawartość poboczną niż w pierwszej części oraz poprawę interfejsu, zwłaszcza w kontekście przejrzystości.



Języczek u wagi

Gra śmiga na Unreal Engine 5, a zaprezentowany materiał został nagrany na pececie. Jakim? Nie wiadomo, ale prawdę powiedziawszy, jeśli to, co pokazano, nie będzie pocięte na segmenty (lub nie będzie mieszanką animacji z mocno oskryptowanymi sekwencjami), to nie widzę, aby ta gra w tej jakości poszła na obecnych konsolach bez

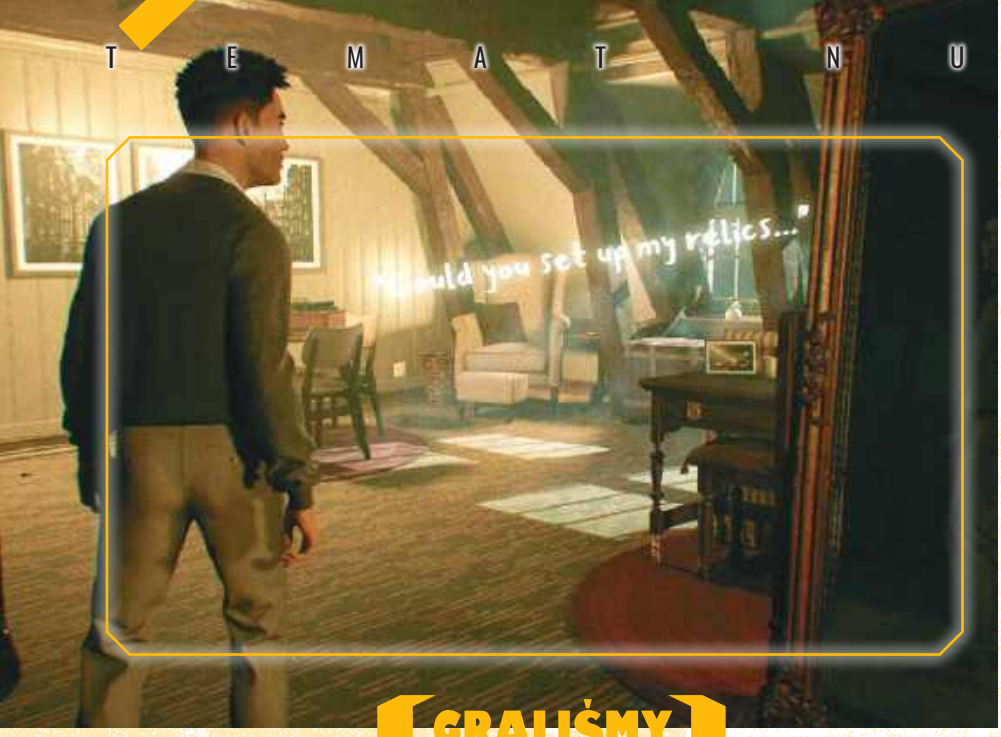




srogich cięć. To, co jest i zapewne będzie tematem przewodnim, to oczywiście główna bohaterka. Główny projektant powiedział, że Evie celowo została zaprojektowana jako drobna, młodsza postać, aby lepiej oddać dynamikę potyczek. Jej strój, dość obcisły, bardziej mi przypomina coś pomiędzy kombinezonem pierwszych dzieci z „Evangeliona" połączonym ze strojem Motoko Kusanagi niż coś perwersyjnego, chociaż potwierdzono, że w grze ponownie nie zabraknie możliwości odblokowywania atrakcyjnych strojów. Natomiast ujęcia na „assety" z całą pewnością były celowo dobrane, aby pokazać, że ekipa nie przejmuje się opiniami narzekaczy z sieci i chce mieć atrakcyjną postać w swojej grze. Szanuję w pełni takie podejście. Reszta scenek to typowo koreańskie inspirowanie się tym, co znają (ujęcia a la „Ghost in the Shell" z obowiązkowym bohaterskim superlądowaniem) i bardzo dobrze, pytanie, czy fabuła i dialogi będą wyższych lotów, choć jeśli system walki będzie dobry, to tak jak w przypadku historii Ewy będzie to traktowane jako miły dodatek, a nie kluczowy element. Przy czym dodajmy, że Eve z jedynki i Evie z dwójki są ze sobą powiązane, ale ta więź pozostaje na razie słodką tajemnicą.

Pierwsze Stellar Blade było swoistym powrotem do czasów siódmej generacji, z naciskiem na rozgrywkę. Zapowiada się, że w Blood Rain będzie podobnie, tylko więcej, lepiej i nieco inaczej. Nie obraziłbym się, gdyby za jakiś czas zaskoczyli datą premiery, ale sądzę, że połowa przyszłego roku to najwcześniejszy możliwy termin. Kibicuję, czekam oraz będę śledzić kolejne oburzenia w sieci odnośnie do wyglądu Evie, które zapewne dadzą wiele rozrywki do czasu premiery... ⊗ Konsolito

HYPE 5/5



GRALIŚMY

1666: AMSTERDAM

DEWELOPER: PANACHE DIGITAL GAMES PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, PC PREMIERA: 2026 (WCZESNY DOSTĘP)

Historia powstawania 1666: Amsterdam to materiał na solidny serial dramatyczny i dowód na to, że branża gier potrafi być brutalniejsza niż Dark Souls. Patrice Désilets, twórca gry, to nie pierwszy lepszy gość z LinkedIna. To człowiek, który współtworzył Prince of Persia: The Sands of Time (2003), a w 2007 r. pomógł odpalić Assassin's Creed – markę, która do dziś drukuje Ubisoftowi pieniądze szybciej, niż my zdążymy je wydawać.

Patrice rozstał się z Ubisoftem w dość nieprzyjemnych okolicznościach, co finalnie doprowadziło do narodzin 1666: Amsterdam, ale już pod skrzydłami THQ Montreal. Wszystko szło w miarę dobrze aż do momentu, gdy w 2013 r. THQ spektakularnie rozkraczyło się finansowo. Ubisoft wykupił studio w Montrealu razem z projektem i po nieudanych negocjacjach ponownie pozbył się Désiletsa, zostawiając go bez praw do własnej gry. Gość jednak się nie poddał, w 2014 r. założył Panache Digital Games, a w 2016 r. odzyskał prawa do projektu, który przez ponad dekadę zdążył się nieźle zmienić (pierwotnie głównym bohaterem miał być sam diabeł).

W tytule pierwsze skrzypce gra – cóż za zaskoczenie – Amsterdam. Miasto zbudowane na bogactwie i wpływach, które pod elegancką fasadą skrywa mroczny sekret. Wśród mieszkańców ukrywają się The Originals – istoty żyjące od stuleci i manipulujące ludźmi dla własnych korzyści. Na ich trop wyrusza Noa Brooklyn, Kolekcjonerka z przymusu, wychowana przez starożytne plemię Zaindari. Jej misja jest prosta w założeniach, ale trudna do



wykonania: odnaleźć byty i odebrać im moce. Na Steamie i Epic Games Store pojawiło się około 30-minutowe demo, które pokazuje, z jakim projektem mamy do czynienia. Gra, podobnie jak Assassin's Creed, bawi się liniami czasowymi, choć tym razem mamy aż trzy, które sprytnie splatają się w jedną historię.

Główna oś wydarzeń to Amsterdam z 1666 r. To tutaj poznajemy Noę, która podczas rytuału przy świętym drzewie wybiera swojego kociego towarzysza i oficjalnie wchodzi w rolę czarownicy, rozpoczynając kolejny cykl walki z The Originals. Chwilę później gra przerzuca nas do współczesności, gdzie sterujemy Clio – młodą kobietą badającą tajemniczy list od swojego chorego ojca, Aarona. W uniwersyteckiej bibliotece, przy wsparciu profesora Lucasa, przeszukujemy książki, analizujemy wskazówki i odkrywamy, że Clio potrafi korzystać z magii Nux, co pozwala jej odczytać ukrytą wiadomość.

Komu kota?

To z kolei prowadzi do wizji przenoszącej nas do 1999 r., gdzie trafiamy do Amsterdamu tuż przed nowym tysiącleciem. Tam poznajemy historię Aarona i Agnes – rodziców Clio – którzy podczas hotelowego pobytu biorą udział w dość... intensywnym rytuale seksualnym z użyciem świec, luster i starożytnych artefaktów. Finał tych igraszek jest absurdalny – Aaron budzi się jako kot, zaczyna eksplorować hotel w zatrzymanym czasie, przechodzi przez dziwny, niemal metafizyczny korytarz i trafia do 1666 r. (w sumie to do 1665 r., ale mniejsza o większość) prosto w ramiona Noi, zamykając całą pętlę czasową w jedną spójną narrację.

Sama rozgrywka łączy eksplorację, śledztwa i akcję. Za dnia skupiamy się na poznawaniu miasta, rozmowach i odkrywaniu sekretów, nocą natomiast przychodzi czas na konfrontacje z nadnaturalnymi przeciwnikami. Noa porusza się po Amsterdamie z perspektywy trzeciej osoby, walczy i korzysta z magii, używając energii Nux oraz substancji Lux pozyskiwanej z martwych obiektów, choć w demie ogranicza się to głównie do prostych interakcji jak zapalanie pochodni czy wybór kociego towarzysza. Twórcy obiecują nieliniowość i różne podejścia do celów, przy czym zdecydowana większość gry – około 80% – rozgrywa się w 1666 r., a współczesność stanowi jedynie niewielki fragment historii. Ciekawym dodatkiem jest właśnie kot, czyli w praktyce Aaron uwięziony w ciele zwierzęcia, które wybieramy spośród kilku wariantów różniących się cechami, co może sugerować coś na kształt klas postaci. Oprócz sterowania Noą pojawiają się też rzecz jasna fragmenty rozgrywki z perspektywy kota, pozwalające na wspinanie się, przeciskanie przez ciasne przestrzenie i infiltrację miejsc niedostępnych dla człowieka.

Całość dopełnia klimatyczna muzyka kanadyjskiej wiolonczelistki i kompozytorki Jorane, choć sama gra na obecnym etapie sprawia momentami wrażenie nieco przestarzałej – zarówno pod względem gameplayowym, jak i fizyki czy mimiki postaci. Mimo tego historia pełna czarownic, mistycyzmu i powiązań między epokami potrafi wciągnąć i zostawia po sobie solidne kopnięcie. To projekt trochę dziwny, trochę nierówny, ale zdecydowanie intrygujący. ⊗ Roger

HYPE 3/5

eprasa.pl 123fbb92d9



THE WOLF AMONG US 2

DEWELOPER: TELLTALE GAMES PLATFORMY: PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC PREMIERA: 2027

The Wolf Among Us 2 to przypadek gry, za którą trzeba było naprawdę długo trzymać kciuki. Od pierwszej zapowiedzi minęła prawie dekada, studio zdążyło się w międzyczasie rozpaść i odrodzić, a mimo to Bigby Wolf w końcu wraca na scenę. Nowy zwiastun pokazany podczas Summer Game Fest 2026 to już trzecie podejście do tego tytułu, ale zarazem pierwsze, które tak wyraźnie komunikuje: projekt żyje, działa na silniku Unreal Engine 5 i celuje w premierę w 2027 r.

Akcja dwójki rozgrywa się mniej więcej sześć miesięcy po wydarzeniach z pierwowzoru. Bigby – tym razem częściej w roli zwierzyny niż myśliwego – ponownie wplątuje się w sprawę serii brutalnych morderstw zagrażających uchodźcom ukrywającym się w Baśniogrodzie. Materiały pokazują, że mroczny kryminał i odzieranie baśni z iluzji wciąż grają tu pierwsze skrzypce. Neonowe ulice, zadymione bary, przesłuchania w półmroku i zderzenie brutalnej codzienności z przerysowanymi wersjami postaci z dzieciństwa budują fenomenalny klimat. Studio podkreśla, że choć zachowano podział na odcinki, to tym razem cała, zaplanowana na 8–12 godzin opowieść zostanie wydana w jednym kawałku. Rdzeń rozgrywki to nadal narracyjna gra przygodowa, w której większość czasu spędzamy na rozmowach, przeczesywaniu lokacji, zbieraniu tropów i podejmowaniu trudnych decyzji pod presją czasu. Tradycyjnie słowa i gesty Bigby'ego wpłyną na relacje z mieszkańcami i kierunek śledztwa. Przełoży się to na rozgałęzienia w scenariuszu, alternatywne ścieżki i różne warianty finału. Twórcy obiecują, że szczególny nacisk położono na płynniejsze przeplatanie dialogów z krótkimi sekwencjami zręcznościowymi oraz interakcjami z otoczeniem. Przesiadka na silnik Unreal Engine 5 pozwoliła zespołowi podkręcić stylizowaną, komiksową oprawę wizualną. Charakterystyczne cieniowanie, grube kontury i tła budzące natychmiastowe skojarzenia z papierowym pierwowzorem zyskały mnóstwo detali, głębię oświetlenia i znacznie bogatszą mimikę – widać, że ważniejsze od fotorealizmu jest spójne, filmowe kadrowanie ujęć. Dlatego włożono mnóstwo pracy w ruchy kamery, animację sylwetek i ekspresję twarzy, by dialogi wyglądały jak żywcem wyjęte z klasyki kina detektywistycznego.

Odświeżone wydanie pierwszej części trafi na obecne platformy jeszcze pod koniec roku, dając pretekst do przypomnienia sobie całej historii przed premierą kontynuacji. Jeśli więc tęskniliście za Baśniogrodem, dymem papierosowym i specyficznym połączeniem ponurego kryminału z brutalną baśnią dla dorosłych, The Wolf Among Us 2 zapowiada się na długo odkładany, ale wreszcie w pełni realny powrót Wielkiego Złego Wilka. Oby równie udany, co wyczekiwany. ⊗ **Hazzi**

HYPE 3/5



GUNDAM ROGUE ORBIT

DEWELOPER: BANDAI NAMCO STUDIOS INC. PLATFORMY: PS5, XSX, PC PREMIERA: 2027

Widzę mechy, myślę: nowy Armored Core? Chwilę później myślę: Gundam? Nie, i nagle jeden mech pada na glebę, wchodzą gitarowe riffy, ląduje główny Mobile Suit, objazd kamery od tyłu pokazujący stygnące silniki, zamykające się klapy, by zatrzymać się na głowie, gdzie oczy i V-Fin nie pozostawiają złudzeń – Gundam jak w mordę jeża. Bandai Namco obiecuje szybką akcję osadzoną w nowym uniwersum Gundam, gdzie gracze pokierują losami RE-X – utalentowanego pilota i protagonisty tego nowego rozdziału. Przejmiemy kontrolę nad Gundamem Helix, niezwykle mobilnym mechem, i wraz z charyzmatyczną załogą niedocenianych żołnierzy podejmiemy próbę ocalenia ludzkości przed tajemniczym wrogiem. Biorę to w ciemno, rozgrywki pokazali niewiele, ale widać, że to będzie mieszanka Armored Core z grami akcji od Platinium i Capcomu. Po masie gierek dla dzieci bazujących na modelach do składania i średnio ambitnych strzelankach sieciowych czas na coś poważniejszego. Stylistyka wydaje się zbliżona do tego, co miała ostatnia seria animowana (CG, nie Wiedźma), modele mechów bardziej funkcjonalne, a nie kolorowe. Idę o zakład, że kilka, jeśli nie kilkanaście najpopularniejszych wersji będzie dostępnych jako skórki. Jednak najbardziej mnie cieszy, że to może być cholernie dobra gra akcji z mechami, o którą wielu prosiło.



Szczególnie że głównym orężem wydaje się być gigantyczny miecz. Równie dobrze (błagam, nie) mogą z tego zrobić Soulsy, choć wątpię, raczej pójdą w akcję, aby każdy poczuł się jak pilot niepowstrzymanej maszyny walczący o przetrwanie na polu bitwy. Smokopodobny gigantyczny przeciwnik prezentuje się ciekawie, niezłe połączenie fantastyki z technologią, podobnie jak ci mniejsi, którzy zapewne będą typowym mięsem armatnim. Mało wiadomo, bo nawet na oficjalnej stronie jest takie pitu pitu, że nawet fani mogą jedynie wróżyć z fusów (jest haro, te obłe, lewitujące robociki na grafikach koncepcyjnych, ale co z tego?) oraz mieć nadzieję. Wiemy, że nadzieja to pierwszy krok na drodze do rozczarowania, jednak w przypadku GUNDAM ROGUE ORBIT naprawdę nie mogę się doczekać. Zaciskam zęby, dodaję do listy życzeń i wyczekuję większej ilości informacji (może jakieś demo?) oraz konkretnej daty premiery, by wsiąść do Gundam Helix i siać chaos. 2027 r. zapowiada się mecha-dobrze! ⊗ **Konsolito**

HYPE 5/5

eprasa.pl 123fbb92d9



FABLE

DEWELOPER: PLAYGROUND GAMES PLATFORMY: XSX, PC, PS5 PREMIERA: 23 LUTEGO 2027





W zeszłym roku Fable wywołało poruszenie animacjami głównego bohatera. Krytycy twierdzili wtedy, że facet kręci biodrami jak polująca na klientów córa Koryntu. I tutaj też zaszły zmiany. W nowej, trwającej pół godziny prezentacji protagonista Fable łaził już jak chłop. Co nie znaczy jednak, że z gry uleciała aura kobiecej delikatności.

Studio Playground skupiło się tym razem na pokazywaniu, jak bardzo interaktywni i pamiętliwi są mieszkańcy Albionu, którym można zaimponować dobrymi uczynkami lub wkurzać niegodziwościami. Wypadło to jednak niemrawo, jakbym oglądał prezentację The Sims 5. Nikt nie zwyzywał protagonisty, nie obił mu mordy ani nawet nie nadział go na widły, a zamiast tego autorzy rozwodzili się nad tym, że możemy poślubić, a nawet zrobić dziecko z mniej więcej tysiącem wykonanych ręcznie, dorosłych NPC-ów. O ile ich oczywiście najpierw do tego przekonamy posiadaną kasą, nieruchomościami czy bohaterskimi wyczynami.

The Sims 5

Siłą rzeczy przy tak ogromnej liczbie mieszkańców Albionu dialogi w takich relacjach ograniczają się do dwóch–trzech sztywnych zdań typu „ładna dziś pogoda, skarbie". Podobny system funkcjonuje już w niedocenianym Mount & Blade 2: Bannerlord i nikt nie robi z tego wielkiego halo.

Bardziej interesująco wypadł natomiast system kupowania i prowadzenia biznesów takich jak karczmy czy sklepy. Zatrudniamy do nich NPC-ów, co nie zawsze będzie proste, bo każdy, oprócz obiboków i żebraków, posiada w Fable konkretną pracę, zasuwając np. jako rolnik, rzemieślnik czy drwal. Ludzie reagują dynamicznie na stan bogactwa głównego bohatera i na jego poczynania, przy czym każda osoba ma nieco inny kompas moralny. Przykładowo dla wioskowego szelmy złodziejstwo jest czymś fajnym. Z takim kleptomanem będziemy mieć, jako osoba z lepkimi rączkami, świetne stosunki już na starcie, bez rozdawania prezentów.

Inny świr doceni to, że jesteśmy mordercą, a w Fable można faktycznie zabić każdego dorosłego NPC-a, który nie jest kluczową częścią głównego wątku fabularnego. Po takich „czystkach etnicznych" całe wioski w grze mogą się stać kompletnie opustoszałe, zaludniając się dopiero po dłuższym czasie generowanymi losowo postaciami.

Ogniem i mieczem

Pytanie tylko, czy warto będzie tutaj sięgać po miecz, łuk i ogniste kule? Patrząc na system walki z dema, byłem przerażony tym, jak statyczne i pozbawione dynamiki było starcie z grupą strażników. Zamiast solidnych uderzeń bohater wymieniał się taktownie, niczym grzeczna dama, sztychami z grupą zakutych w pancerze biernych głupoli, którzy zamiast atakować, czekali w kolejce na rozwój wydarzeń. Lepiej wyglądało błyskawiczne przełączanie się między sztychami szablą a miotaniem płomieni. Uderzające w oponenta fireballe odrzucały go do tyłu jak szmacianą lalkę, raniąc przy okazji kolegów, którzy znaleźli się na torze lotu ciała.

Mechanika starć uwzględniała też „friendly fire" – sojusznicy mogą przez przypadek zrobić sobie nawzajem krzywdę. Generalnie jednak nazwałbym ten system dosyć anemicznym i w zasadzie nie dziwię się, że zamiast prezentować bitwy, autorzy skupili się na interakcjach z NPC-ami czy na fakcie, że w antagonistkę wciela się Hayley Atwell, aktorka znana z głównej roli w „Agentce Carter". W tym systemie potyczek po prostu nie ma się za bardzo czym chwalić.

Fable jest sandboksem pełną gębą. Oznacza to, że od samego początku zabawy, gdy opuszczamy rodzinną wioskę, której mieszkańcy w tajemniczych okolicznościach zostali nagle zamienieni w kamień, dotrzeć można wszędzie. Siła przeciwników jest po prostu skalowana dynamicznie do mocy protagonisty. Brzmi to fajnie, ale eksploracja w demie wypadła niewyraźnie. Zamiast pokazać nam piękne krajobrazy, autorzy uparli się, by demo ograniczyć do mało urodziwej wioski z powtarzalnymi, nijakimi teksturami gruntu. Cóż, Fable powstaje już od 2018 r. i to widać: grafika tyłka nie urywa. Silnik ForzaTech chyba faktycznie nadaje się głównie do wyścigów, bo również mimika i wykonanie twarzy w dialogach po prostu nie powalają. ⊗ Zax

HYPE 2/5

eprasa.pl 123fbb92d9



PYTANIE MIESIĄCA:

Pięć gier, na które najbardziej czekasz do końca roku, to...

BUTCHER

AKTUALNIE: BF 6, ARC Raiders, 007: First Light



Na Battlefield 6 obraziłem się już jakiś czas temu. Za biedną zawartość kolejnych sezonów, słabe zmiany, nudne zadania i grind. ARC Raiders (okazjonalnie Marathon) pochłania mój czas online w 100%. Ale ostatnio wróciłem z ciekawości, aby odkryć, że dodano mistrzowski tryb znany z BF 4: Zniszczenie (Obliteration). OMUJBORZE. Ależ to jest sztos i nieustanna zadyma. Za to kocham BF-a i jeśli będę tu wracał, to tylko dla tego trybu. (...) Nadciąga drugi sezon podcastu Butcher X Corso! Mamy już zaklepane terminy nagrań. Będzie więcej, dłużej i wciąż (nie tylko) o popkulturze. A kto jeszcze nie zna naszego duetu – zapraszam w eter!

Control Resonant, GTA VI, Marvel's Wolverine, Gears of War: E-Day, Star Wars: Galactic Racer

ROGER

AKTUALNIE: LEGO Batman, 1080º Snowboarding



Nie podoba mi się to, jak wygląda sytuacja dużych wydawców gier w Polsce. Sony i Microsoft zawinęły stąd swoje oddziały, coraz więcej gier PR-owo ogarnianych jest przez zagraniczne agencje z pominięciem naszego kraju, tytuły Square Enix i kilku innych dużych graczy, mimo przedstawicielstwa w Polsce, trafiają do recenzentów dopiero na premierę, podczas gdy inne regiony dostają je nawet dwa tygodnie wcześniej, a ostatnio nawet twórcy nowego Control zorganizowali sobie event w Warszawie praktycznie sami. Mam wrażenie, że Polska już jakiś czas temu, bo przecież w międzyczasie zniknęły też lokalne oddziały EA czy Ubisoftu, spadła do Tier 2, albo nawet 3, na światowej mapie wpływów. Szkoda.

Onimusha: Way of the Sword, Dawnwalker, Silent Hill: Townfall, Captain Tsubasa 2, Beast of Reincarnation

PEREZ

AKTUALNIE: to by się przydał urlop, żeby konsolę odkurzyć...



Zamiast znowu pisać, że planuję ruszyć z odchudzaniem, to mogę się pochwalić, że w miesiąc ubyło 7 kg, więc całkiem niezły wynik – trochę sportu, przypilnowana micha i „samo się robi". O tyle to dla mnie istotne, że w wakacje najczęściej miałem tryb „dobra, zacznę od jesieni", kiedy to na wadze było, dosłownie, grubo! A tak jest szansa na pierwsze od dawna wakajki poniżej „setki". (...) Domykamy numer lipcowy, już mamy projekty okładek na kolejnego specjala, działamy z książką na listopad, a po drodze oczywiście wrześniowe Extreme Party. Tylko kiedy tego nowego Bonda odpalić? (...) Mundial, póki co, nawet mnie wciągnął: śledzę wyniki, coś tam typuję rekreacyjnie w ramach firmowego typera (aktualnie 3. miejsce!). A myślałem, że już za stary na to jestem...

GTA VI, Marvel's Wolverine, Captain Tsubasa 2, The Blood of Dawnwalker, Resonance: A Plague Tale Legacy

PIECHOTA

AKTUALNIE: Mina the Hollower, Croc, Fatal Frame II



Ostatnie miesiące to kilka fajnych zleceń do naszych wydawnictw specjalnych oraz – jeśli chodzi o pracę z elementami twórczymi – dokończenie mojego drugiego fakultetu w ramach poznańskiego groznawstwa. Kilkanaście tygodni pełnej ruchomych obrazków opowieści o grach platformowych, przez każdy ich podgatunek i każdą erę między NES-em a PS6. Robota satysfakcjonująca, ale zajęła mi mnóóóstwo czasu. Najbliższy czas to trochę odpoczynku, dużo ogrodu, gór, festiwali muzycznych – wszystko, by naładować baterie przed zawodowymi hasztag zmianami. Owszem, po dekadzie w jednym bagienku wypadałoby poszukać nowych wyzwań, nie zależeć się!

Orbitals, Silent Hill: Townfall, Onimusha: Way of the Sword, Rayman Legends Retold, Star Wars Galactic Racers

KOMODO

AKTUALNIE: Star Fox, The Adventures of Elliot, Castlevania: Portrait of Ruin



Po 17 latach przerwy powróciłem służbowo do Chin, tym razem bunkrując się w mieście Tiencin. Postęp, z jakim Chińczycy rozwijają swoje państwo, przyprawia o zawrót głowy. Możemy sobie żartować z systemu politycznego i „pracy za miskę ryżu", ale prawda jest taka, że pod wieloma względami nawet taka Japonia wygląda w porównaniu z tym krajem na przestarzałą, że o zdezelowanych Stanach Zjednoczonych nawet nie wspomnę. Wszystko świeci, gra i błyska, kluby z muzyką na żywo to inna liga, a do wygodnego życia wystarczy telefon z jedną aplikacją. Dostrzegam ograniczenia ustroju, podziwiam jednak pracowitość i determinację. Imponujący kraj.

Halloween, Silent Hill: Townfall, Castlevania: Belmont's Curse, GoW: E-Day, Godzilla: DAMM Remastered

MAZZI

AKTUALNIE: God of War: Ragnarök



To niesamowite, jak kręte bywają drogi do spełniania marzeń! W dzieciństwie z zapartym tchem patrzyłem w gwiazdy, marząc o kosmosie. Życie ostatecznie pokierowało mnie na uczelnianą katedrę zamiast na pokład startującej rakiety, ale dziś ten dziecięcy zachwyt wraca z potężną siłą! Właśnie ruszyliśmy z fenomenalnym projektem: współtworzę program kosmiczny, w którym moi studenci szukają innowacyjnych rozwiązań technologicznych dla JAXA (japońska agencja kosmiczna). To fascynujące widzieć, jak błyskotliwe młode umysły zderzają się z tak gigantycznymi wyzwaniami, a ja cieszę się, że mogę kształtować nowe kadry – wybitnych ludzi, którzy już wkrótce mogą poprowadzić japoński program kosmiczny!

GTA VI, Onimusha: Way of the Sword, Silent Hill: Townfall, Fable, Control Resonant

ADAMUS

AKTUALNIE: 007 First Light, LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight, Directive 8020



Niedawno Roger pośmiał się z przyzwyczajeń redaktorów, czas odrzucić piłeczkę. Oczywiście niezbyt mocno, choć lekko podkręconą. Naczelny to gość, z którym idzie się dogadać na każdym polu, ale wpierw musi zostać spełnionych kilka warunków. Przede wszystkim należy przebrnąć przez etap „no nie wieeeeem", czyli miks marudzenia i jojczenia. Jeżeli po tej fazie odrzuci obgadywany temat, zaproponuj go za dwa tygodnie. Przygotuj się też na nagłe: „ej, mordo, mam sprawę" o 4 nad ranem. Normalnie jak ABW. Ach, i jeśli podsuwa ci jakąś grę, co to „wygląda ciekawie", uciekaj. Gdy do tego dodaje: „jesteś pierwszym, do którego z tym idę", wiedz, że pięciu już odmówiło. A tak w ogóle chłop do rany przyłóż (no nie dąsaj się, kochamy Cię!).

The Blood of Dawnwalker, Onimusha, Star Wars: Zero Company, Silent Hill: Townfall, Phantom Blade Zero

MAJK

AKTUALNIE: Pragmata, Star Fox



Wszyscy jarają się zapowiedziami State of Play czy Xbox Showcase, a cichaczem przeszedł festiwal Steam Next, gdzie można było ograć demka wielu perełek indie jak chociażby Takeover 2, które w moich oczach zapowiada się na najlepszą bijatykę chodzoną ever (stylistyka Streets of Rage 4 + system walki rodem ze Street Fighera). Przekozacko wypada także nowy klon Hotline Miami – Kusan: City of Wolves albo Maximum Thunderness – rasowy shmup w rogalikowej formule z soundtrackiem z kreskówek z lat 90. Fani metroidvanii muszą sprawdzić urocze Well Dweller oraz Transylvania Adventure of Simon Quest. PS. Po odwiedzeniu tegorocznego Pyrkonu jestem w szoku, jak duży progres zanotowaliśmy w organizacji tego typu imprez.

Phantom Blade Zero, Onimusha: Way of the Sword, Gears of War: E-Day, GTA VI, Silent Hill: Townfall

OSTASZ

AKTUALNIE: 007 First Light



Mimo że nie przepadam za ostatnimi odcinkami przygód agenta Jej Królewskiej Mości, to First Light kupiłem na premierę. Myślałem, że podobna rzecz nie przydarzy mi się aż do premiery GTA VI, ale absolutnie nie żałuję. W chwili gdy piszę te słowa, jestem dosłownie na samym początku gry (ależ świetny tutorial!), ale już doceniam to połączenie Hitmana i Uncharted. Poproszę jeszcze o tytuły na licencjach Mission: Impossible i Jasona Bourne'a z podobnym gameplayem i... na premierę PS6 mogę czekać aż do 2030 r. W odstawkę poszedł za to Switch 2, niemniej to właśnie ten sprzęt pojedzie ze mną na wakacje. Hyrule czeka na mnie już trzeci rok!

GTA VI, Gears of War E-Day, Marvel's Wolverine, Ocarina of Time Remake, Control Resonant

KONSOLITE

AKTUALNIE: Guilty Gear -Strive- 2.0, Dead or Alive 6 Last Round,



„Piękna" wakacyjna pogoda sprzyja ogarnianiu zaległości w ludzkich interakcjach. Płynne spotkania to norma w tym okresie, nie żeby nie były przez resztę roku. Jeszcze ich trochę będzie aż do Extreme Party, kalendarzyk mam już zajęty. Jeszcze wyjazd do stolicy Guinnessa, dawno mnie tam nie było, a jak wiadomo, Guinness najlepiej smakuje na ojczystej ziemi. Przy okazji jeszcze inne miejsce się zaliczy. Może znowu KKW? Czemu by nie? Nie licząc cukrzycy, jestem książkowym przykładem zdrowia w przeciwieństwie do rówieśników. Extravaganza zapowiedzi gier na 2027 r. za nami, kilka zaskoczeń było, choć czas pokaże, co ostatecznie z tego wyjdzie. O czym pewnie pogadamy w najnowszym odcinku podcastu „PoGRAduszki".

Warhammer Survivors, Dawn of War IV, Tokon, BoltGun 2, Castlevania

eprasa.pl 123fbb92d9

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

God of Woke

Można pomyśleć, że ktoś w Santa Monica Studio jest trollem i zapowiedź God of War: Laufey miała zirytować obie strony dyskusji. Samce alfa mogą lamentować, że „babom grać nie będę", za to progresywni w tonie „czemu nie ma czarnoskórych elfów" mogą utyskiwać, że skoro już się robi ukłon w stronę kobiet, to policzkiem jest brak zmiany tytułu na Goddess of War.

W sumie zmiana może nie byłaby takim głupim pomysłem. Część cięgów, jakie Laufey zbiera, wydaje mi się bowiem podyktowana rozczarowaniem, iż to pełnoprawna odsłona serii. Takowa natomiast powinna mieć Kratosa i basta. Tak to jest być więźniem własnego sukcesu. Zmiana nazwy na coś w stylu Laufey: God of War Story może byłaby tylko formą placebo, ale może też ułatwiłaby raptusom, wydającym werdykt na temat całej gry po obejrzeniu trailera, przełknąć fakt, iż to swego rodzaju spin-off. Ochłonąć mógłby choćby David Jaffe, który ma wieczny ból d… o to, że po GoW nic mu już w karierze nie wyszło, i który już wie, że tytuł nie odniesie sukcesu, bo jest pozbawioną pomysłu na siebie kupą. Kiedy na premierowym wideo widzę walkę z jakimś potwornym kwiatkiem, to nie potrafię zrozumieć, czemu miałbym się podniecać tym tak samo jak szlachtowaniem minotaurów. Ale też czytam wywiady z niejaką Ariel Lawrence, pełniącą przy tej odsłonie rolę Game Directora, i rozumiem, że ludzie czują kreatywne wyzwanie w wypromowaniu nowej postaci, stworzeniu nowego świata i dla wielu pójście w innym kierunku będzie doświadczeniem odświeżającym.

Jestem ponadto skory założyć się o flaszkę, że finalnie, niezależnie od jęków, GoW: Laufey będzie sukcesem. Bo Santa Monica to studio, które zwyczajnie nie schodzi poniżej pewnego poziomu. Ponadto gdy się myśli o budowaniu franczyzy na lata, to trzeba w niej więcej niż jednego herosa z krwi i kości. Natomiast już w kolejnej odsłonie Laufe pojedna się z Kratosem i Atreusem, ruszą w świat jako szczęśliwa rodzina i będzie co-op na trzech graczy. Zobaczycie.



KONSOLITE

Oni-mech-usza

Dema powracają, co jest cholernie dobre pod wieloma względami. Jednak nie zawsze demo spełnia swoje zadanie albo spełnia je aż zbyt dobrze. Nowa Onimusha od dłuższego czasu była na moim celowniku, jednak po zaliczeniu dema trafiła na listę „kiedyś". Od początku miałem mieszane uczucia, zwiastuny mnie nie przekonywały, ale serię dobrze wspominam, więc sprawdziłem demko i przez praktycznie cały czas zastanawiałem się, czemu to się nazywa Onimusha. Owszem, japoński klimacik, pochłanianie dusz i tym podobne, ale całość jest nijaka. Może to kwestia obecnej generacji, na której wiele gierek wygląda bardzo podobnie do siebie. Walka jest banalna, przeciwnicy nic w zasadzie nie robią, dopiero z bossem miałem jakiekolwiek wyzwanie, wynikające głównie ze sprawdzenia, czy mam stosować parry, uniki czy blok. Jeśli demo ma mnie zachęcić do inwestycji zarówno czasu, jak i kasy w nową gierkę, to na tym polu całkowicie poległo.

Pragmata kupiła mnie prawie z automatu, Warhammer Survivors katowałem kilka dobrych godzin, a Onimusha? Mehhh, totalne mehhh, ani to ciekawe wizualnie, ani fajne, ani zachęcające do zobaczenia więcej. Można mieć nadzieję (mimo iż nadzieja to pierwszy krok na drodze do rozczarowania), że pełna wersja będzie bliższa temu, co oferowała seria, ba, może nawet będzie to dobra opowieść i nienajgorsza gra. Jednak demo, jakie Capcom wypuścił, by zachęcić do zakupu tych, którzy nie byli pewni, to najgorsza forma reklamy i niewykluczone, że idealny przykład tego, co na nas czeka. Z drugiej strony może to właśnie ludzi przekona – zero wyzwania, w miarę ładna grafika, prosta rura, złudzenie zagadek dające poczucie, że coś robimy. Z kolei demko Warhammer Survivors, do którego byłem średnio przekonany, dosłownie po kilku minutach wessało mnie do tego stopnia, że po kilku godzinach już wiedziałem, że to będzie kolejny pochłaniacz mojego wolnego czasu. Fajnie więc, że dema wracają do łask, można sprawdzić sobie giereczki przed premierą, a przynajmniej przed zakupem. Czasami demko w zupełności wystarczy i to nie jest nic złego.



KOSO

Targiereczki

Dawno za mną czasy oglądania konferencji na E3 na żywo, dawno też z tyłu czasy nieskrępowanej podjarki czerwcowymi konferencjami z zapowiedziami gier. Wszak i Final Fantasy doczekało się remake'u, i prawie wszystkie Residenty, i Tomb Raidery, a nawet Shenmue. Co miało triumfalnie powrócić po latach, już wróciło, co miało wstać z grobu, wstało – robimy więc trzecie kółko w recyklingu i mielimy marki, które w latach 90. zdefiniowały gaming. Na reinkarnacje już raczej nie czekam, szczerze zaskoczyłoby mnie już chyba tylko postawione na nowo Xenogears, w które zwyczajnie przestałem wierzyć. Wygrzebane nowe wersje Splinter Cell, Viewtiful Joe czy WipEouta oczywiście by mnie uradowały, ale podjarkometr nie przebiłby dawnych rejestrów.

To powiedziawszy, wciąż jaram się tymi czerwcowymi dniami, gdy X płonie bardziej niż rosyjskie rafinerie. Cenię nowe, świeże podejścia, bo to trudne czasy dla nowych marek, zwłaszcza tych z segmentu AAA lub piętro niżej, gdy trzeba dużo wyłożyć, a jest ryzyko, że się nie zwróci. Kibicuję, również z pobudek patriotycznych, naszemu The Blood of Dawnwalker oraz Saw: Genesis, wypatruję 1666 Amsterdam od ojca Assassin's Creed Patrice'a Désiletsa, trzymam kciuki za Stranger Than Heaven i piękne Vivarium, które wygląda jak grywalne pasmo anime na Polonii 1. Oczywiście będę też ciął piłą mechaniczną w nowych Gearsach, czekam na szczegóły w temacie Persony 6, rzecz jasna skończę stare-nowe Final Fantasy VII i będę obserwował entuzjazm związany z premierą Resident Evil Veronica.

Czerpię dużo radości z oglądania tych konferencji, udziela mi się entuzjazm studiów stojących za tymi grami. To kolorowy targ wizji i talentów, na którym każdy z nas coś znajdzie, nawet jeśli w promocyjnej cenie, ale i zawód niejednego sprzedawcy, którego zawiodą przewidywania dotyczące fajności jego kramiku. Cóż, branżunia. Ale niezależnie od efektów człowiekowi ładują się akumulatory na kolejne miesiące i zwyczajnie czerpie radość z faktu, że jest graczem i jeszcze tyle dobrego przed nim.

TAK OCENIAMY GRY

10 bliska ideału w swojej klasie | 9 super, nowe pomysły w gatunku | 8 bardzo dobra | 7 dobra | 6 ponadprzeciętna
5 średnia | 4 poniżej średniej | 3 słaba | 2 bardzo słaba | 1 żenada | 0 dno, gorzej być nie może

Ceny gier podane w recenzjach pochodzą z oficjalnych sklepów Sony (PS Store), Microsoftu (Sklep Xbox Games) i Nintendo (eShop). W przypadku dwóch lub więcej cen ich kolejność odpowiada kolejności platform przy ocenie końcowej.

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 259 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Alkimia Interactive Wersja PL: TAK Multi: NIE PEGI: 16

„Drewno" – to jedno z najczęściej pojawiających się określeń wobec wydanego w 2001 r. przez Piranha Bytes Gothica. Po ćwierci wieku Alkimia Interactive do spółki z THQ Nordic postanowiło przywrócić tę legendę do życia. Czy się udało? I tak, i nie. Gothic Remake to dokładnie to samo drewno, tylko solidnie zaimpregnowane i dobrze pobejcowane. Mimo że fani pierwowzoru będą wniebowzięci, to dla współczesnego, postronnego gracza zderzenie z tą produkcją może się okazać bolesne i rozczarowujące.

„Witamy w Kolonii"

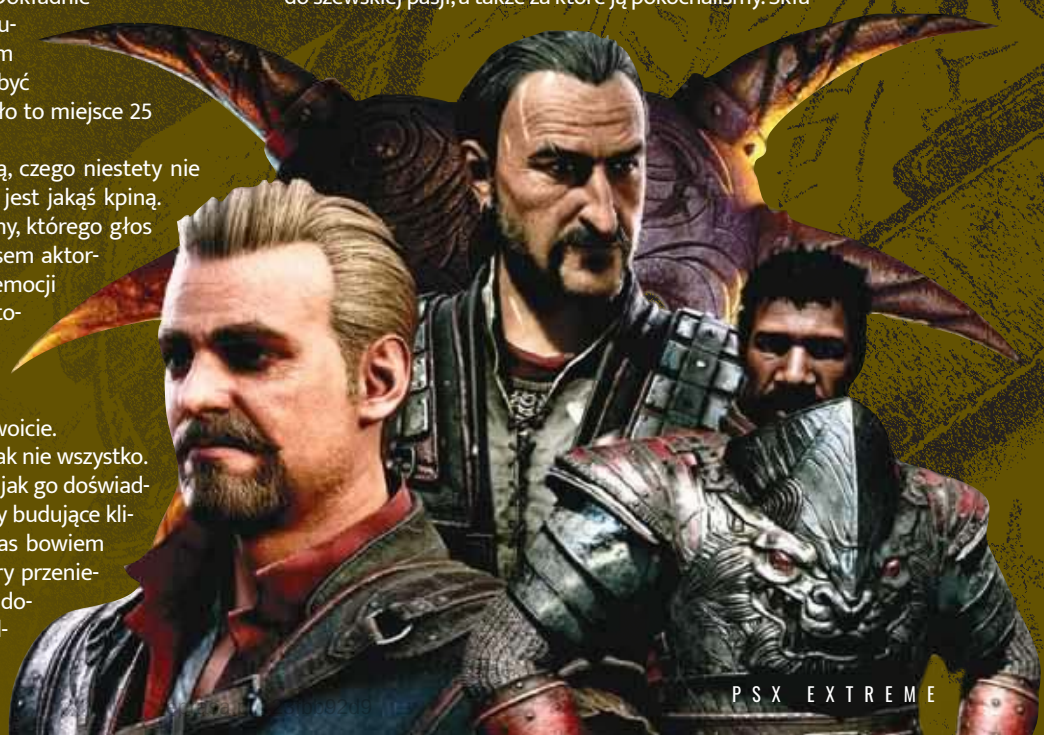
Zdecydowanie najmocniejszą stroną „nowego" Gothica jest to, jak wygląda. I wcale nie mam na myśli technologicznego triumfu, bo Unreal Engine potrafi płatać typowe dla siebie figle. Gra działa miejscami poniżej 30 klatek, animacje szwankują, a otoczenie w tle ostro smuży. Mimo to wizualny powrót do Kolonii robi piorunujące wrażenie w porównaniu z pierwowzorem. Piękno Górniczej Doliny polega na jej surowości i siermiężności, a poszczególne lokacje z naciskiem na obozy nigdy nie prezentowały się tak sugestywnie i nastrojowo. Co ważne, twórcy nie zmieniali niczego na siłę. Dodali może kilka nowych mostków, a tam i ówdzie zagęścili krzaki, ale po mapie wciąż śmigamy ścieżkami zapamiętanymi z oryginału. Dokładnie wiemy, gdzie czai się kretoszczur, a gdzie szukać chrząszczy do potrawki Snafa. Pod kątem klimatu i eksploracji chce się tu po prostu być i chłonąć ten świat dokładnie tak, jak miało to miejsce 25 lat temu.

Gothic urzeka też oprawą dźwiękową, czego niestety nie można powiedzieć o voice actingu, który jest jakąś kpiną. Ogólnie lip sync w tej grze leży. Bezimienny, którego głos w oryginale nie był może wybitnym popisem aktorskim, brzmi z kolei, jakby ktoś go wyprał z emocji i zastąpił męskim odpowiednikiem syntezatora Ivona. Słucha się tego okropnie, co dziwi tym bardziej, że reszta postaci, zarówno tych istotnych z punktu widzenia fabuły, jak i zwykłych NPC-ów, brzmi bardzo przyzwoicie.

Wygląd świata i jego estetyka to jednak nie wszystko. Ważne jest to, jak się w nim odnajdujemy i jak go doświadczamy. To kolejne fundamentalne elementy budujące klimat Gothica. Kolonia od początku wita nas bowiem bezwzględnością i to akurat element, który przeniesiono bezbłędnie. W grze do wszystkiego dochodzi się ciężką pracą, a poczucie bezradności jest niesamowicie immersyjne, co przekłada się na niezwykle satysfakcjonujący proces progresu naszej postaci. Każdy punkt zainwestowany w rozwój umiejętności jest tu realnie odczuwamy podczas rozgrywki. Trzeba jednak wyraźnie rozróżnić zdrowy, oldskulowy poziom trudności od frustrującego archaizmu, który dominuje w tym remake'u. Jeśli określić Gothica grą wymagającą, to tym, czego przede

TO TA SAMA GRA, CO 25 LAT TEMU, ALE POSTAWIONA NA NOWYM SILNIKU

wszystkim oczekuje od nas remake, jest bezgraniczna wiara w nostalgię. To ona ma okryć płaszczem milczenia masę mankamentów, które dla fana będą „gothicowym klimatem", ale dla reszty barierą nie do przejścia. Bo to, że gra nie prowadzi nas za rękę i nie ułatwia eksploracji świata, to jedno. Ale gdy fundamentalne systemy zaczynają przeradzać frustrację we wkurzenie, cytując księdza Natanka: „Wiedz, że coś się dzieje". A dzieje się to, że Gothic Remake to dosłownie ta sama gra, co 25 lat temu, ale postawiona na nowym silniku. Zawierająca całe dobrodziejstwo inwentarza, które ćwierć wieku temu doprowadzało nas do szewskiej pasji, a także za które ją pokochaliśmy. Skła-



małbym, gdybym napisał, że nie cieszyłem się na powrót do Karnej Kolonii, ale spodziewałem się czegoś... innego. Momentami czułem się bowiem, jakbym grał w remaster, a nie remake.

Ogromny w tym udział rażącej liczby błędów i braku odwagi twórców do uwspółcześnienia fundamentalnych mechanik. Ogólnie ta gra w stanie, w jakim została wydana, nie powinna być dopuszczona do sprzedaży. Na przykład niektóre z głównych questów wieszają konsole. Poza tym mnóstwo przedmiotów ma błędny hitbox, co w praktyce oznacza kręcenie się np. wokół chwastu, bryły rudy czy szafek i skrzyń w celu znalezienia odpowiedniego momentu na lot. Postacie w obozach potrafią znikać, a w trakcie walki mają „humory" i zwyczajnie mogą się rozmyślić, schować broń i czekać na spotkanie z przeznaczeniem. Dobrym przykładem są np. harpie, które nie chciały pikować do walki bo... blokowały je ich własne nogi. Z kolei NPC, który prowadził mnie w danym queście, nie ruszy się dalej, póki ich nie pokonam. Pół biedy, jeśli mamy akurat broń dystansową, bo inaczej trzeba przygotować wyprawę od zera. Przeciwnicy często wpadają też pod tekstury i gdy chcemy lub musimy ich pokonać, należy wczytać grę od początku. No i są gobliny, które rzucają w nas kamieniami wielkości pcheł, bez żadnego okienka na reakcję bloku. Ktoś, kto na to wpadł, zasługuje na osobny krąg piekielny. Frustruje też brak intuicyjności w zarządzaniu ekwipunkiem oraz to, że bez względu na to, czy korzystamy z pochodni, czy miecza – postać wchodzi w coś w rodzaju „trybu bojowego". Skutkuje to tym, że normalną interakcję odpalamy „X", a gdy mamy w ręku np. pochodnie, to już „L2+X", bo inaczej wykonamy przypisany do „X" atak. Może to kwestia przyzwyczajenia, ale po 25 latach, jakie minęły od wydania pierwowzoru, mechaniki odpowiedzialne za takie akcje są dziś rzeczą niedopuszczalną. Winę za to ponosi spartolony w moim przekonaniu system walki.



Ale zanim o walce, słów kilka o craftingu, bo gra jest trudna, więc wypada zaopatrywać się w to i owo, ewentualnie wytwarzać potrzebne przedmioty. Ogólnie jest OK, choć ten element gry ma jeden problem. Większość rzeczy wymaga przeważnie jakiegoś hipertajnego składnika. Nieważne, że sakwa Ci się przelewa, gubisz zioła i inny złom. Do wytworzenia potrzebujesz akurat wina, którego butelek jest może ok. 20 w grze. Podobnie z kowalstwem – łatwiej zatłuc kogoś i ukraść przedmiot, niż samemu wytwarzać. Twórcy dodali za to... wspinaczkę, która nic do gry nie wprowadza. Ot po prostu sobie jest, bo może ktoś będzie miał ochotę się powspinać.



„Pierwsza luta w pysk"

Walka jest chyba najbardziej newralgicznym elementem gry. W końcu to action RPG. Już w prezentacji dema potyczki wywołały sporo komentarzy, głównie ze strony fanów. Twórcy mocno eksperymentowali wtedy z mechaniką i szli w stronę rozwiązań analogicznych do For Honor, za co dostali po głowie. Postanowili więc wrócić do systemu sprzed 25 lat w myśl hasła „wuj, zostaw tak", stosując jedynie pewną systemową kosmetykę. Ataki są kierunkowe (kwadrat to cios z lewej, kółko z prawej), a wraz z treningiem u nauczycieli animacje bohatera się zmieniają. Niestety starciom brakuje płynności, dynamiki i przede wszystkim satysfakcji. W pierwszych godzinach, gdy kretoszczur ma nas „na strzała", jedyną skuteczną taktyką jest więc zasada polskiej szkoły boksu: „doskocz, przypieprz, odskocz". Jeśli jednak zaatakują nas dwa stwory jednocześnie, najlepiej odłożyć pada i poczekać na śmierć. Mimo że w teorii dodano w remake'u parowanie, riposty i akrobatykę, to w praktyce 75% zestawu ruchów okazuje się bezużyteczne. Po wyuczeniu pierwszej lepszej umiejętności walka staje się trywialna i nudna. Co gorsza, podstawowe uniki blokują animację postaci i wystawiają nas na ciosy – realną mobilność daje dopiero zaawansowana akrobatyka. Do tego dochodzi dramatyczne AI przeciwników. Walka, która powinna być więc solą tej gry, zwyczajnie rozczarowuje.

Odnoszę więc wrażenie, że twórcy z Alkimia Interactive mierząc się z legendą Gothica, panicznie bali się gniewu fanów wobec jakichkolwiek odstępstw od trzonu rozgrywki zaproponowanego w pierwowzorze. W efekcie stworzyli produkcję bezpieczną i paradoksalną, wobec której największym zarzutem jest to, że za bardzo przypomina swój pierwowzór. Ostatecznie dostaliśmy grę, która uwypukla i wynosi na zupełnie inny poziom zarówno to, za co ją pokochano, jak i znienawidzono. Ludzie określają Gothica jako „hardcore RPG". Dla początkującego gracza może i tak jest, ale im głębiej w las, tym coraz bardziej okazuje się, że to po prostu „find and loot better equipment".

Jako fan liczyłem na grę na miarę współczesnych możliwości, która zalotnie puści do mnie oko nostalgicznymi nawiązaniami, ale dostosuje gameplay do współczesnych standardów. A te przez ostatnie 25 lat mocno się przecież zmieniły. Odnoszę jednak wrażenie, że dostałem skansen z absurdalnie drogim biletem wstępu wobec jakości, jaką prezentuje. W moim przekonaniu gra dobitnie pokazuje jednak to, jak potężnym narzędziem jest nostalgia i jak wiele jesteśmy w stanie wybaczyć, a raczej zapłacić, by poczuć się jak ćwierć wieku temu. 259 zł za cyfrę i ok. 200 zł za pudełko to wygórowana cena jak na bejcę lub impregnat. ⊗ **Kochaniec**



PS5, XSX, PC

+ wspaniale oddany świat, muzyka, fabuła i zadania, poziom trudności
– techniczny dramat, frustrujące mechaniki, jeśli nie jesteś fanem poczekaj

Dobrze wrócić do Górniczej Doliny i zjeść przy ognisku kotlet ze ścierwojada, ale gdybym kupił tę grę na premierę, ostro bym się wk...

6–

Spełnienie marzeń

MOJE 3 GROSZE



ZABŁOCKI: Gothic Remake w dniu premiery na konsolach wywołał we mnie bardzo mieszane odczucia. Gra była ograniczona do 30 klatek, pełna błędów i problemów, a na domiar złego kilkukrotnie wyrzuciła mnie do menu konsoli. Na szczęście twórcy zareagowali bardzo szybko, wydając trzy aktualizacje w kilka dni i usuwając największe bolączki, a nawet zdołali odpalić tryb 60 klatek i więcej. Szacun! Co do samej gry, właśnie ją skończyłem i muszę przyznać, że im dalej, tym lepiej. To powinno być motto tego Gothica. Świetny klimat, mnóstwo dodatkowych smaczków i nowych questów, no wciąga jak chodzenie po bagnach. Dla fanów Gothica ten remake to trochę spełnienie marzeń. Jest jeszcze sporo technicznych rzeczy do poprawki, ale wszystko zostanie niebawem naprawione (Roger: człowiek wielkiej wiary ;).

8

ePrasa.pl



Cena: 114 zł Gatunek: dungeon crawler Deweloper: Leap Studio Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Ostatnio gry z dylogii Hades stały się wzorcem dla wielu tytułów z gatunku dwuwymiarowych dungeon crawlerów/roguelike'ów. Naśladowców jest wielu, ale niektóre klony okazały się całkiem udane, jak recenzowany właśnie Realm of Ink, debiutujący m.in. na PlayStation 5. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to „atramentowy" styl grafiki. Nie jest to oczywiście nowość, bo kilka gier korzystało już z tego patentu. Realm of Ink jednak wyjątkowo taka koncepcja pasuje, a na pewno zwraca naszą uwagę.

Realm of Ink to „dungeonówka" z izometrycznym rzutem kamery z elementami akcji i RPG. Wcielamy się w orientalną wojowniczkę imieniem Red, która rzuca wyzwanie przeznaczeniu, by napisać swoją historię – dosłownie i w przenośni. Koncepcja ta sprawdza się znakomicie, ponieważ, zależnie od podjętych decyzji, powstająca księga naszych losów za każdym razem może inaczej wyglądać. Każda rozgrywka polega na przemierzaniu kolejnych lokacji i wyrzynaniu znajdujących się tam wrogów, by przejść dalej. Często dostępna jest więcej niż jedna ścieżka decydująca o nagrodach i wzmocnieniach, a czasem aktywująca wyzwania specjalne. Red ma również dostęp do atutów, zdolności i eliksirów, które pomagają jej w misji. Atuty zapewniają zarówno wzrost statystyk, jak i aktywny efekt z wielu dostępnych. Niestety, jeśli chodzi o eliksiry, nie zaważyłem, by dawały większego kopa. Wszystkie umiejętności są oparte na tytułowym atramencie zdobywanym za pokonanych wrogów. Rozwój postaci i elementy roguelike nie oferują nic oryginalnego, ale wystarczają, by bawić się naprawdę dobrze. Same ataki Red to standard, czyli szybki bądź silny, ale więcej nie trzeba, by świetnie się bawić. Szkoda tylko, że bohaterka posiada mało slotów na umiejętności atramentowe, bo tylko dwa.

Oprawa wizualna gry jest utrzymana w stylistyce wschodnioazjatyckiej. Projekty lokacji są miłe dla oczu, a różnorodność przeciwników spora. Szkoda tylko, że znowu skalowanie postaci na dużym TV przy graniu na PS5 pozostawia sporo do życzenia. Należy za to pochwalić oprawę dźwiękową budującą odpowiedni klimat. Zabrakło wprawdzie polonizacji, ale mimo to Realm of Ink jest tytułem, z którym dobrze spędzić nieco czasu, zwłaszcza jeśli podobały nam się oba Hadesy. ⊗ **Aysnel**





PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ oprawa audiowizualna, historia, przyjemna walka
– brak oryginalności, eliksiry, mało slotów na umiejętności

Teraz każdy może napisać własną historię swojego życia.

7-



Cena: 99 zł / Game Pass Gatunek: RPG turowe Deweloper: Cococucumber Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

W światku gier niezależnych obecnie sporą rolę odgrywają tytuły w stylu retro łączące w sobie elementy RPG i karcianki. Należy do nich seria Echo Generation kanadyjskich twórców, której pierwsza część pojawiła się w 2021 r. Ciepłe przyjęcie poprzednika sprawiło, że otrzymaliśmy Echo Generation 2. Z jednej strony można mówić o sequelu, ale twórcy do cyklu zaliczają również grę akcji Ravenlok, więc słowo „trylogia" nie będzie zbytnim nadużyciem. Mimo to Echo Generation 2 to wciąż szalona, dziwaczna, galaktyczna przygoda, rozwiązująca większość poważnych problemów, z którymi mieliśmy do czynienia w pierwszej części.

Zaletą gry jest struktura fabularna, która nie stanowi całości jako takiej, ale składa się z licznych miniprzygód zwanych rozdziałami, pozwalająca swobodnie żonglować losami kilku protagonistów. Zaliczają się do nich m.in. dziewczynka o paranormalnych mocach, stereotypowy tatuś-twardziel czy, chyba najciekawsza postać, kobieta-zombie, której przygodom towarzyszy czarno-biała grafika. Akcja gry trochę jak w Replaced toczy się w futurystycznych latach 80., a scenariusze potrafią wciągnąć. Tym bardziej szkoda krótkiej fabuły wystarczającej zaledwie na osiem godzin. Gra polega na eksploracji dostępnych lokacji, gdzie walczymy z napotkanymi przeciwnikami w trybie turowym przy użyciu kart. Co ciekawe, każdy protagonista ma unikalną talię, lecz samych rodzajów kart nie ma zbyt wiele na podorędziu. W sumie nie ma tu wielkiej filozofii, walka jest przyjemna, ale mało wymagającą, chociaż toczona z wielką liczbą zróżnicowanych przeciwników.



Mocną stroną gry jest oprawa audiowizualna łącząca voxelowe postacie z ręcznie tworzonymi szczegółowymi tłami. Niesamowite wrażenie wywołują efekty specjalne, nawet gdy gramy na Xbox Series X, ponieważ grafika zarówno modeli bohaterów i wrogów, jak i otoczenia została znakomicie dostosowana do telewizora. Mimo że Echo Generation 2 nie należy do rozbudowanych gier ani pod względem RPG, ani karcianki, to oferuje to, co najlepsze – przykuwający uwagę scenariusz oraz autentyczną radość z potyczek. Czego chcieć więcej? ⊗ **Aysnel**



XSX, PC

+ oprawa audiowizualna, historia i protagoniści, przyjemna walka turowa
– krótka, mała liczba kart, brak większego wyzwania

Kilka ciekawych opowieści w jednej grze.

7

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 179 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Team Ninja Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 16

Seria Dead or Alive jest specyficzna w najlepszym tego słowa znaczeniu. System walki opierający się na pętli atak–rzut–przechwyt jest genialny w swojej prostocie, ale potrafi wyciągnąć od gracza nieopisane pokłady czytania w myślach i przewidywania. Przechwyt pokonuje atak, cios przebija rzut, a złapanie przeciwnika ominie przechwycenie. Proste, ale tylko pozornie, jednak sam fakt, że każda postać może przechwycić każdy atak w grze, sprawia, że teoretycznie wszyscy są na tym samym poziomie. W przeciwieństwie do innych bijatyk, gdzie wybrani wojownicy mają opcję przechwycenia ataku i ukarania wroga, w Dead or Alive nie ma takiego podziału. Wszyscy zawodnicy są równi w zakresie możliwości, choć pod względem balansu to inna bajka.



Pewne postacie są dość proste do opanowania i przewidzenia, jednak niektóre są cholernie złożone i wymagają sporego kombinowania, by siać spustoszenie w zasobach energii przeciwnika, który podobne obrażenia wykona

W DEAD OR ALIVE 6 GRA SIĘ PO PROSTU DOBRZE

dwoma ciosami. Do tego mamy interaktywne areny, które mają albo kilka poziomów, albo strefy niebezpieczeństwa, albo wszystko naraz. Jest to cudowne, szczególnie gdy odpowiednio ustawi się przeciwnika, który po zaliczeniu combo wpadnie na eksplodującą beczkę lub zleci po schodach. Jednak nic nie przebije delfina ratującego oponenta przed utopieniem poprzez wybicie go w powietrze i poprawienie plaskaczem z ogona. Jest tutaj masa absurdów oraz ogromna doza waloryzacji płci przeciwnej. Sporo ludzi się śmieje, że DOA to „boobie fighter", bo jest tam mnóstwo panienek i wszystkim falują piersi. Jednak to bardzo błędne, proste, powierzchowne zdanie. Na pierwszy rzut oka DoA6 jest efekciarską, prostą bijatyką z panienkami, jednak po dłuższym kontakcie skrywa głębię i dodatkową frajdę z grania tak jak wiele innych, „poważnych" serii.

Dead...

Szósta odsłona DoA nie była tą najlepszą ze względu na małą liczbę aren, brak trybu tagowego, debilny DoA Quest z prostymi zadaniami, który odpalało się tylko po to, by odblokować ciuszki oraz ograniczenie seksowności. W porównaniu z piątką było słabo. Nowe opcje w systemie, czyli proste combo dla nowych, „supery" i możliwość przechwycenia wszystkiego bez odpowiedniej wiedzy za pomocą specjalnego przechwytu, nie przypadły do gustu większości fanów. W praktyce te wszystkie mechaniki po prostu są. Nie są ani specjalnie tanie, ani nie niszczą balansu, jak by się mogło wydawać. Tu za zbieranie manta nie dostajemy superataku, który pochłania masę energii przeciwnika, jak ma to miejsce w innych bijatykach. Jednak brak taga oraz bieda w postaci aren bolały, podobnie jak postacie do kupienia oraz masa agresywnego DLC. Last Round po części naprawia te problemy, ale bez większego szału.



...on arrival?

Mamy wszystkie postacie, jakie się ukazały, nie licząc Mai Shiranui oraz Kuli Diamond, które są płatne. Do tego zbędny tryb dla fotografów, lekki lifting wizualny i lepszy kod sieciowy. Z przeszło 200 walk rozegranych po sieci jedynie w kilku momentach czułem lekkie lagi, więc w końcu da się w DoA normalnie grać w ten sposób. Jest lekkie opóźnienie, co wymusza większe przewidywanie, ale całość działa bardzo płynnie. Niższa cena to dobry pomysł i jest wersja darmowa (Core Fighters) pozwalająca przetestować kilka postaci. Szkoda, że poza kilkoma nowymi ciuszkami nie ma tu nic, czego nie było w 2019 r. Podobno ekipa ma w planach dodać nowe postacie i areny, ale takie coś powinno być na starcie, a nie jako mgliste obietnice. Bałagan ze sklepikiem (niby mamy kupić coś w starej wersji i będzie transfer do obecnej), bardzo ograniczona liczba trybów sieciowych (Ranked i Lobby) oraz brak crossplaya bolą. Można odnieść wrażenie, że Last Round zostało zrobione na szybko, a twórcy nie przyjrzeli się problemom z premiery oraz nie śledzili rynku przez ostatnie siedem lat.

Mimo to w Dead or Alive 6 gra się po prostu dobrze, system jest genialny i jak się w niego wgryziemy, to przechwytywanie ciosów przeplatane combosami daje masę frajdy. Mimo że nie jest to najlepszy powrót, to przynajmniej można bez wydawania grosza sprawdzić tę grę w akcji. ⊗ Konsolito



PS5, XSX, PC

✚ „komplet" postaci, nowe ciuszki, funkcjonalny online
– brak crossplaya, brak rollbacku, bałagan ze sklepikiem

Świetna bijatyka, która mimo lat nadal się broni.

8–

eprasa.pl 123fbb92d9

THE ADVENTURES OF ELLIOT THE MILLENNIUM TALES™



Cena: 299 zł Gatunek: przygodowa, RPG akcji Deweloper: Square Enix Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Są trendy, które męczą mnie relatywnie szybko, i są takie, których nie mam dosyć nawet pomimo ich intensywnej eksploatacji. Opatentowana przy okazji pierwszej odsłony Octopath Traveler technologia HD-2D bez dwóch zdań należy u mnie do tej drugiej grupy. Nic nie poradzę, 16-bitowa stylistyka wsparta pełnym dubbingiem, orkiestrową muzyką i kompletem nowożytnych sztuczek graficznych nie przestaje koić zmysłów i radować serca, nawet jeżeli wykonane tą techniką The Adventures of Elliot: The Millennium Tales jest już bodaj 10. konsolową produkcją tego rodzaju wydaną w ciągu raptem ośmiu lat. Jednak ten rodzaj gier niniejszym doświadcza oczekiwanej odmiany.



A Elliot to the Past

Głównie dlatego, że Square Enix po raz pierwszy wykorzystuje silnik graficzny HD-2D do czegoś innego niż turowego jRPG-a. Wprawdzie przygody awanturnika Elliota to wciąż klasyczne dla Japończyków fantasy, pełne cudacznych stworów, małych osad i bardziej opasłych zamków, jednak tym razem mamy do czynienia z przygodówką akcji w typie klasycznych odsłon cyklu The Legend of Zelda. Kamera trzyma się więc odrobinę bardziej na dystans, bohater żwawiej przebiera nogami, wykonuje całkiem precyzyjne skoki, a zarówno same pojedynki, jak i wszelkie inne aktywności toczą się bezpośrednio na mapie. Nie ma tu wielkiej filozofii – Elliot siecze, co popadnie, od zarośli po przeszkadzajki, i zbiera łapczywie wypadające zewsząd kryształy robiące za tutejszą walutę. Brzmi znajomo? A i owszem, zwłaszcza że pod drugim przyciskiem akcji skrywa on tarczę, pod trzecim zaś dodatkowy rodzaj broni – bumerang, łuk czy bombę. Cóż mam powiedzieć? Chyba tylko tyle, że jak już kopiować, to tylko od najlepszych.

TO KOLEJNA PRZEPIĘKNA HISTORIA W HD-2D

Pod powierzchnią

Silne zbieżności z perypetiami Linka nie odbierają jednak The Millennium Tales własnej tożsamości. Bynajmniej nie tylko przez wzgląd na zdecydowanie bardziej złożoną, pełną dialogów, rozmaitych postaci i epickich wydarzeń fabułę. Przy bliższym poznaniu także pozornie przepracowane wielokrotnie mechaniki dają się poznać z całkiem innej strony. Postać nie zdobywa wszak punktów doświadczenia, wydłużając wskaźnik życia jedynie poprzez zbieranie okruchów kryształów, nie znaczy to jednak, że gracz nie ma żadnego wpływu na jej możliwości bojowe. Wręcz przeciwnie, każdy z kilku dostępnych typów broni ma własną skrzyneczkę na minerały o rozmaitych właściwościach – od zwiększania zasięgu, przez siłę ataku, po rozmaite efekty towarzyszące. Im dalej w las, tym skrzyneczki stają się pojemniejsze, podobnie jak wybór wsadów o różnych właściwościach. Przypomina to trochę system magicznych kamieni z leciwego Final Fantasy IX, a to całkiem dobre skojarzenie.



Dzięki temu z czasem coraz bardziej rozwija skrzydła także pozornie prostacki system wymiany ciosów, pozwalający dynamicznie dostosowywać sposób działania poszczególnych rodzajów oręża do sytuacji. Przyjemnym dodatkiem jest także możliwość łączenia zwycięstw w coraz dłuższe łańcuchy, resetowane jednak każdorazowo po przyjęciu najdrobniejszego choćby obrażenia. Sprzyja to uważniejszemu przerzucaniu się z broni na tarczę i z powrotem, a nie jedynie bezmyślnemu naparzaniu w przycisk odpowiedzialny za atak. Wachlarz możliwości bohatera poszerza się też wraz z włączeniem się do zabawy nieco irytującej w obyciu wróżki, która oprócz przywracania go do życia w zamian za coraz bardziej zbójnicką opłatę służy też asystą zarówno podczas eksploracji, jak i walki. Wróżką można operować samodzielnie za pomocą prawej gałki analogowej, wydawać jej proste komendy przyciskami kierunkowymi lub nawet oddać ją w ręce drugiego gracza w osobliwym wa-

eprasa.pl 123fbb92d9

riancie kanapowej kooperacji. A że towarzyszka z czasem również zdobywa unikatowe umiejętności magiczne, robi się z tego całkiem efektowna i zróżnicowana rozpierducha.

Bob Zemeckis zapłakał

I tylko szkoda, że tutejszy świat gry nie sprawia wrażenia równie przemyślanego i dopracowanego. Bynajmniej nie tylko dlatego, że ma wyjątkowo kameralną skalę, ale przede wszystkim z powodu zmarnowanej szansy na pomysłowe wykorzystanie tytułowych „opowieści tysiąclecia". Elliot zwiedza bowiem swoją ojczyznę w kilku odmiennych epokach, co fajnie służy tutejszej narracji, ale nie przekłada się w dostatecznym stopniu na samą rozgrywkę. O tym, że jesteśmy w danej erze, informuje przede wszystkim odmienny filtr obrazu. Za wyjątkiem kluczowych miejsc cała mapa jest bowiem własną kalką i dotyczy to zarówno prowincjonalnej zabudowy, roślinności czy wydeptanych ścieżek, jak i typów przeciwników stających nam na drodze. Naprawdę na przestrzeni setek lat środowisko nie mogło zmienić się chociaż odrobinę? Rozumiem umowność konwencji, ale przecież wiekowa i opracowana z myślą o prymitywnym Game Boyu Colorze dylogia The Legend of Zelda: Oracle of Seasons oraz Oracle of Ages robiła z analogicznego patentu zdecydowanie lepszy użytek, na zawołanie i w dostrzegalny sposób zmieniając tak otaczające bohatera pory roku, jak i całe epoki. W rezultacie jesteśmy więc zmuszani do cyklicznego dreptania po własnych śladach, gdzie wymówką pozostaje iluzja podróżowania w czasie. Niczym szczególnym nie wyróżniają się też tutejsze lochy. Owszem, jest ich sporo, tak, dzielą się na wiele stylistycznych rodzajów, w obrębie danego środowiska są jednak zwyczajną plątaniną powtarzalnych korytarzy, bez szczególnie skomplikowanych struktur, a tym bardziej angażujących zagadek. Fajnie chociaż, że czekający na ich końcu bossowie nadrabiają pomysłowością i zajadłością, każdorazowo zmuszając do obserwacji i wyuczenia się nowych wzorców zachowań.



„Jeszcze daj"

Abstrahując od tych wad, The Adventures of Elliot: The Millennium Tales to kolejna przepiękna historia w HD-2D, do tego ze środkiem ciężkości rozgrywki przesuniętym w odczuwalnie innym kierunku niż wcześniej, nie potrafię więc długo się na nią gniewać. Tym bardziej że całość rozplanowano na bardzo rozsądne 15–20 godzin w zależności od rodzaju rozwiązania całej historii, co wymaga odhaczenia po drodze różnych aktywności. Wygląda więc na to, że ten trend nadal nie zdołał mi się przejeść. Final Fantasy Resonance – przybywaj! ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ bajeczna oprawa, wartka historia, sprytny system walki i rozwoju postaci
– mały teren działań, backtracking, proste i nudne dungeony

Miła odmiana w grach na silniku HD-2D, szkoda, że tak nierówno dopracowana.

7+



Cena: 129 zł Gatunek: planszowa, turowa Deweloper: Behaviour Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 7

Jeśli wiesz, czym jest Eurobusiness, to jesteś stary. Planszowa gra strategiczno-ekonomiczna produkowana w latach 80. była PRL-owską wersją tej, którą dzisiaj znamy jako Monopoly. Najnowsze wcielenie jest cyfrowe i dostępne na konsolach – to starcie złoli i bohaterów ze świata „Gwiezdnych wojen".

Podstawy są niezmienne. Rzucasz kośćmi, poruszasz się po planszy, przejmujesz tereny, budujesz się, ściągasz haracze, reagujesz na losowe wydarzenia. Tutaj nie możesz jednak zbankrutować i nie walczysz o przewagę ekonomiczną. Dwie strony konfliktu zdobywają punkty, a finał to z góry ustalona liczba przejść pola Start – od jednego (10 minut zabawy) do ośmiu (ok. 60 minut). Kto ma więcej punktów na koniec – wygrywa. Zdobywasz je za każdą akcję na polu: zakup terenów, stawianie budynków, wygrany pojedynek czy pozytywne wydarzenie losowe. Jeśli przegrywasz, tracisz punkty, a często także kredyty. Bo waluta wciąż jest niezbędna do typowych dla Monopoly akcji jak wyżej. Kilka zasad zmieniono (nie zawsze na lepsze), jest też kilka nowych pól (kasyno w Canto Bight, kantyna ze zleceniami). Grasz w drużynach 2v2 lub 3v3, ale samotnie pokierujesz niestety tylko jedną lub dwiema postaciami, reszta to „teatrzyk SI" na ekranie TV.



Strona wizualna to wypisz, wymaluj powrót do figurkowej gry Disney: Infinity 3.0 sprzed dekady. Fanów tematu ucieszy fakt, że gra czerpie garściami z uniwersum „Star Wars" (włącznie z grami i serialami). To oznacza mnóstwo postaci do wyboru (plus kosmetykę), ale także epickich momentów. Każdy pojedynek postaci czy wejście na pole Start to konkretne wydarzenie z sagi, gdzie o wyniku decydują wyłącznie kości (brak elementów zręcznościowych), a deserem jest prosta scenka CGI. Gdy stajemy na polu lokacji, na środku planszy wyświetla się jej świetna, animowana dioramka. Całość jest grą raczej dla młodszej widowni, więc boli brak polskiego dubbingu. Angielski też nie porywa (jakość głosów różna), C-3PO jako narrator bywa męczący, a one-liners postaci powtarzają się zbyt często. Oprócz kanapowego multi jest opcja meczów online (i crossplay), ale nie wróżę tutaj szału. Ta gra to fajny sposób na spędzenie czasu z dzieciakami, o ile kochają „Gwiezdne wojny" i potrafią czytać. ⊗ **Butcher**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ cena, bogactwo postaci i wydarzeń z uniwersum SW, dioramy na planszy
– uproszczenia, brak polskiego dubbingu, męczący C-3PO

Uproszczony Monopol dla młodszych fanów „Star Wars". Starszym mogą zgrzytać pewne zmiany.

6+

eprasa.pl 23fbb92d9



Cena: brak danych Gatunek: RPG Deweloper: Psychic Software
Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

The Necromancer's Tale to oparta na fabule, bogata w tekst, staroszkolna gotycka gra RPG z widokiem izometrycznym. Tym razem dzięki starożytnej księdze będziemy tworzyć armię nieumarłych, by stawić czoła wrogom. Pierwotnie The Necromancer's Tale pojawił się na platformie Steam, a po roku debiutuje również na PS5. Rozpoczynając grę, spędzamy sporo czasu na tworzeniu swojej postaci. Nie poprzez kreator, ale odpowiadając na liczne pytania. Od razu rzuca się w oczy na plus złożoność tła historycznego, jakie możemy ustawić dla naszego protagonisty. Nie kilka zdań, ale stron! Akcja toczy się w fikcyjnym królestwie Rulsthen (obecna Słowenia). Gracz wkracza do akcji w 1733 r. jako młody szlachcic, który właśnie wrócił do domu po wojnie z Wenecją, gdzie musiał korzystać z czarnej magii. Nie obyło się bez konsekwencji, z którymi właśnie przyjdzie mu się zmierzyć w czasach pokoju. Tytuł rozbudowaną i wciągającą fabułą stoi i nawet możemy wyłączyć wszystkie walki, by cieszyć się samą historią oraz własnymi wyborami. Mimo że w grze są nadrzędna historia i cel do osiągnięcia, to sposób, w jaki go osiągniemy, zależy wyłącznie od gracza. W The Necromancer's Tale spotkamy ponad 180 postaci niezależnych należących do wielu frakcji i profesji, więc istnieje spore pole do popisu podczas zwiedzania rozległego świata gry. Rozczarowuje jednak turowy system walko oparty na heksach i punktach walki, który choć nawiązuje do klasyków gatunku RPG, tu jakoś nie daje radości. Wyróżnia się jedynie tym, że do boju niby możemy przywołać z martwych setki postaci, jednak gra nie daje okazji, by wezwać więcej niż kilkanaście. Wizualnie na PS5 też nie błyszczy, wprawdzie jest klimat retro, ale na dużym TV wszystko wydaje się małe.

To przede wszystkim świetna historia, a pozostałe elementy RPG tylko urozmaicają zabawę. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ fabuła, świat gry, nekromancja
– mało wciągająca walka, oprawa wizualna na TV, brak polonizacji

6+



Cena: 89 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Whiteboard Games
Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Taksówkarz w Buenos Aires opowiedział mi kiedyś o „pustych kościołach" i „pełnych stadionach", rzucając filozoficznie: „I co jest tu prawdziwą religią?". Futbol oczywiście, choć gdy argentyński kibic zechce futbolowej gry, to niech nie sięga po Beat the Champions.

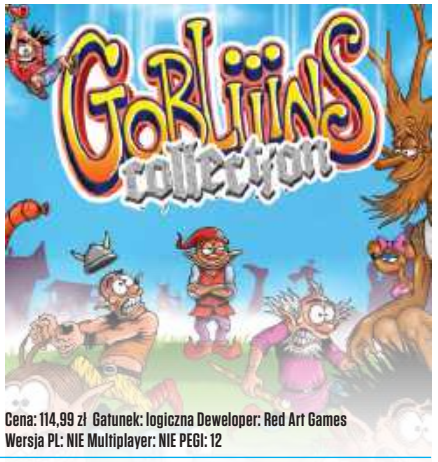
Kadra Argentyny jest w kopance arcade jedyną z licencją. W innych są asy jak Lewansky czy Roonfield, a piłkarze, poza Argentyńczykami, wyglądają jak z losowego generatora i nie mają nawet żadnych statystyk. W zwiastunie widać animacje niczym z „Kapitana Tsubasy", ale nic podobnego w grze nie ma. Owszem, odpalimy superstrzał, ale jeden dla wszystkich (toż już w Goal 3 na Pegasusie każdy zespół miał swój) i zawsze z taką samą animacją podczas nieprecyzyjnego QTE. Wymiotujesz nią gdzieś w trzecim meczu, bo też superuderzenie jest jedynym skutecznym sposobem na gole. Mamy też – obok regularnych zagrań – superdrybling i superbieg. Superstrzał to LB + X (na Xboksie), przyspieszenie LB + X, a drybling – LB + X. To nie literówki. Wszystkie te zagrania obsługuje się identyczną kombinacją i normą są próby odpalenia kiwki zakończone strzałem z daleka.

Mecze to festiwal losowości – np. raz uderzenie z bara w polu karnym to faul, innym razem nie – i braku inteligencji. Bo koledzy często albo stoją, zamiast wybiegać na pozycje, albo wręcz biegną w Twoim kierunku. Strona techniczna, obok rwanych animacji i fatalnych tekstur, zaserwowała mi też bramkarza, który przeleciał po interwencji w powietrzu pół boiska, czy powtórkę po bramce pokazującą inną akcję. A niechlujstwa w stylu nazwiska pisanego małą literą czy modeli kibiców rozstawionych chyba tylko po to, by nie było pusto, w miejscach, gdzie kibiców na meczach nie ma, wskazuje na produkt wypchnięty na rynek, byle tylko uszczknąć coś z mundialowego szału. ⊗ **SoQ**

PS5, XSX, PC

✚ kopanie piłeczki nawet bawi...
– ...przez kilka meczów, braki i niedopracowanie we wszelkich aspektach

3



Cena: 114,99 zł Gatunek: logiczna Deweloper: Red Art Games
Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Gobliny były swoistą ikoną dziwacznych gier przygodowych ze specyficznym humorem i jeszcze bardziej dziwacznymi zagadkami. Pierwsze trzy części to esencja lat 90., kolejne to próby powrotu, ale średnio udane. Jeśli graliście w te tytuły, gdy wychodziły, zapewne macie jakieś wspomnienia, ja mam mieszane. Wiele zagadek było z gatunku „czekam na poradnik w gazetce", ale wiele humoru trafiało. Jednak wbrew wszystkiemu, co mogą mówić „znafcy" retro, to nie były wybitne gry, po prostu były i miały swoją grupę odbiorców. Szczególnie w czasach gdy przygodówek na myszkę była masa. Kolekcja zawiera wszystkie starsze części, zabrakło tylko najnowszej, wydanej co ciekawe w tym roku. Emulacja jest poprawna i pozwala na wybór wersji CD lub DOS, jednak brak innych platform, choćby Amigi. Jest kilka dodatków dla fanów, jednak bez szału. Wersja na Switcha 2 nie ma wsparcia dla trybu myszki, co jest dziwne, ale przynajmniej ekran dotykowy działa w miarę poprawnie.

Jednak brak podpowiedzi oraz wyjaśnienia dla świeżych będzie sporą barierą, kiedyś były książecak nawet skanów czy tutoriala. Ogarnięcie, co dana postać robi, może więc chwilę zająć. Same zagadki balansują na pograniczu oczywistych i tych w rodzaju „jak miałem się domyślić, że trzeba jedną postacią coś podnieść, inną zaczarować, a kolejną użyć?". System podpowiedzi pokazuje elementy interaktywne i tyle. Same gry także niezbyt dobrze zniosły próbę czasu, pierwsze trzy jeszcze mogą się obronić, jednak kolejne dwie to namacalny dowód, dlaczego mało kto o tej serii pamięta. To nie jest zła kolekcja, jednak czuć, że powstała raczej tylko dlatego, że licencja nic nie kosztuje, a może ktoś się skusi, jeśli ma fazę na retro. Niestety nie wszystko co stare jest kultowe i Gobliiins Collection jest tego idealnym przykładem – pewne gry lepiej się wspomina, niż przypomina. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ wszystkie części, dodatki
– sterowanie, brak podpowiedzi dla nowych graczy

5

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 49 zł Gatunek: przygodowa Deweloper: Unio Anou Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Japoński podgatunek powieści wizualnej, głównie kojarzony z drugą połową lat 80. i latami 90., czyli produkcjami, które opierały się na statycznych ekranach i czytaniu dialogów, do dzisiaj inspiruje niektórych twórców, co dało nam Doki Doki Literature Club, Hatoful Boyfriend czy Read Only Memories. Recenzowany Save My Scrap to kolejny przykład takiego tytułu.

Jako technik zajmujący się naprawianiem androidów trafiamy do domu lekarza. Jego osobista androidka wymaga naprawy. Bierzemy się zatem do roboty. Cała gra składa się z sekcji, w których czytamy dialogi (sam tekst, nie ma podłożonych głosów) i od czasu do czasu wybieramy opcję dialogową (niektóre decyzje mają wpływ na zakończenie). Typowa dla powieści wizualnej mechanika jest przeplatana łamigłówkami symbolizującymi kolejne etapy naprawiania androida – łączenie przewodów, wymiana części, szukanie różnic pomiędzy sprawną a niedziałającą częścią robota itd. Początkowo są to banalnie proste wyzwania (na poziomie przedszkola). Dopiero pod koniec robią się trochę trudniejsze, ale bez przesady. Po mniej niż trzech godzinach dobijamy do napisów końcowych i to tyle, chyba że spróbujemy zobaczyć inne zakończenie. Jak na ten podgatunek to typowa długość – tak przynajmniej byłoby w przypadku powieści wizualnej z przełomu lat 80. i 90.



Rozumiem, co chcieli stworzyć autorzy Save My Scrap i szanuję to. Cieszy mnie, że taka gra trafiła na konsolę, bo zazwyczaj tego typu pozycje lądują wyłącznie na PC. Jak można się domyślić, historia pana doktora i jego pani android jest bardziej skomplikowana, chociaż zwroty akcji nie są tak ciekawe jak we wspomnianych Doki Doki czy Hatoful Boyfriend. Ogólne przesłanie scenariusza jest niezłe, chociaż jego główny motyw znamy zbyt dobrze z popkultury. Dialogi pozostają przeciętne. Grafika, a raczej seria ilustracji, ma specyficzny mangowy styl, ale w trochę zachodniej interpretacji, z kolorystyką głównie szaroburą – jest to zamierzony efekt, ale jednak mnie ona nie podeszła (chociaż wpasowuje się w melancholijny nastrój całości). Muzyka to raptem kilka typowych kawałków. O łamigłówkach już wiecie. Finalnie mamy zatem propozycję dla bardzo wąskiego grona odbiorców takich gier, ale nawet dla niektórych z nich Save My Scrap będzie zbyt syntetyczny, jak android, którego mamy naprawić. ⊗ **Dżujo**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ kilka elementów fabuły, melancholijny nastrój
– przeciętne łamigłówki, standardowy scenariusz, nieciekawa muzyka

Nawet podgatunek powieści wizualnych na konsole ma ciekawsze propozycje. Gra niezła, ale tylko dla wąskiego grona.

5+



Cena: 89 zł Gatunek: horror Deweloper: Dragonis Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Złączmy twórczości Gigera i Beksińskiego, czyli biomechanikę z surrealizmem. Doświadczenie podpowiada, że z tego związku powinno powstać coś wielce ambitnego. Kreatywność w medium gier nie zawsze jest łatwa w realizacji, istnieją jeszcze przeszkody natury technicznej. Nie wszyscy autorzy potrafią im sprostać. Po twórcach The Spire, produkcji skandującej dobre imię Lovecrafta, samotnika z Providence, spodziewałem się jednak czegoś o wiele ambitniejszego.

Trudno mi nazwać Necrophosis horrorem psychologicznym. Problem nie leży w mojej nabytej odporności na takie doświadczenia (Roger regularnie mi je podsuwa), lecz w koncepcji rozgrywki. Budzimy się w czymś w rodzaju pustyni, w miejscu nafaszerowanym horrorem cielesnym, i jesteśmy Świadomością. Całe clou gry tkwi w eksploracji i ekspozycji. Nie odmówiłbym twórcom zaangażowania w kwestiach czysto wizualnych i choć wspomogli się estetyką niezwykłych artystów, efekty tych inspiracji ratują Necrophosis. Na kartach opowieści przewija się postać wrogiego bóstwa stalkującego postać gracza niemal po sam kres trwania przygody. Właściwie przez długi czas nie znałem celu wędrówki przez ciekawy świat gry. Twórcy niewiele podpowiadają i pozostawiają resztę dla naszej ciekawości. Czasem trafią się proste zagadki.



W istocie Necrophosis: Full Conciousness stanowi ciąg komnat upstrzonych nierzeczywistymi elementami. Pełno tu wynaturzeń, lecz zapomnijcie o konfrontacjach. Słowa pochwały zawędrują natomiast pod adresem różnorodnego stylu. Do gry zaimplementowano liczne interakcje. Raz siądziemy na grzbiecie behemota, aby w kolejnej lokacji stać się małym pajączkiem. Na początku danej sekcji nie wiemy, czego szukamy i jakich przedmiotów powinniśmy użyć, aby przebrnąć do kolejnego etapu.

Rozgrywka jest po prostu męcząca, bo szybko przyzwyczajamy się do powszechnego chaosu. Produkcji najbliżej do Scorna, czyli produkcji, która pomimo rozgłosu nie odniosła spodziewanego sukcesu. Była znacznie brutalniejsza od Necrophosis, który stara się nie utrudniać życia graczom: zagadki są banalne, trudno się w nim zgubić i jest wyzuty z jakiejkolwiek walki. Mnie to nie przekonuje, ale może Was kupi takie podejście do tematu. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ świat, tekstury, niektóre zagadki, interakcje z otoczeniem, lokacje
– zbyt prosta, nieprzejrzysta w treści, bardzo krótka, kompletnie nie straszy

Scorn po raz drugi. Dla koneserów.

6

eprasa.pl 123fbb92d9

KICK-OFF!

Cena: 89 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Konami Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI 3

Kiedyś życie fana wirtualnej piłki nożnej było prostsze. Wyboru dokonywało się pomiędzy bezduszną machiną marketingową od EA a czystą boiskową magią od Konami. Seria Pro Evolution Soccer (PES) bezlitośnie chłostała „Kanadyjczyków". Niestety ten król umarł dawno temu. Umarł w męczarniach, gdy Konami w pogoni za rynkiem mobilnym i mikrotransakcjami przemianowało markę na eFootball, serwując katastrofalnego potworka, który straszył memicznymi twarzami i skopanym gameplayem. Wydawało się, że to ostateczny koniec dawnego dziedzictwa. Japończycy spróbowali jednak z zupełnie innej strony. Czy eFootball Kick-Off! to wyczekiwane zmartwychwstanie dawnego PES-a, czy kolejna desperacka próba przypudrowania trupa?

Zapomnijcie o rozbudowanym, darmowym „kasynie internetowym" znanym z dużych konsol. eFootball Kick-Off! na Switcha 2 to projekt stworzony według zupełnie innej filozofii. Zamiast darmowej platformy nastawionej wyłącznie na drenowanie portfela w trybach sieciowych Konami przygotowało płatną i stosunkowo tanią wersję, która niemal w całości odcina się od syfu i skupia się bardziej na rozgrywce dla jednego gracza, choć oczywiście opcji multiplayer nie zabrakło. Już samo menu, brzmiące muzyką w stylu ery ISS/PES, oraz radosne ikonki wywołują silne uderzenie nostalgii.

Piłkarska esencja w 60 FPS-ach

Największe i najbardziej pozytywne zaskoczenie? Kiedy wybiegniemy na murawę, okazuje się, że gra się w to po prostu dobrze. Konami przez ostatnie lata mozolnie łatało silnik meczowy i wersja, która trafiła na nową konsolę Nintendo, zbiera tego owoce. Rozgrywka jest dynamiczna, mocno zręcznościowa i bardziej satysfakcjonująca niż u konkurencji. Piłka ma swoją wagę, podania wymagają precyzyjnego ustawienia zawodnika, a budowanie akcji od obrony do ataku czasami autentycznie przypomina złote czasy Pro Evo. Strzały i dośrodkowania nie sprawiają wrażenia, jakby futbolówka była przywiązana do niewidzialnej nitki. W grach piłkarskich responsywność sterowania to kwestia życia i śmierci. Podczas gdy EA Sports FC na Switchu potrafiło się krztusić w 30 klatkach, eFootball Kick-Off! trzyma stałe 60 FPS-ów!



Co ciekawe, wersja na Switcha 2 oferuje kilka wyjątkowych smaczków. Nad głowami zawodników podczas akcji pojawiają się komiksowe chmurki z tekstem – piłkarze krzyczą do siebie o podania, motywują się lub narzekają (puryści mogą to oczywiście wyłączyć).

W głównym menu znajdziemy także kilka minigier (np. piłkarski tor przeszkód) oraz uproszczony tryb 6 na 6, idealny dla mniej zaawansowanych graczy. Wśród dostępnych trybów obowiązkowo znalazły się Mistrzostwa Świata, także z udziałem państw, które się tam nie załapały, mecz towarzyski z udziałem dowolnych drużyn oraz główne danie w postaci wariantu World Tour, który w założeniach miał być duchowym spadkobiercą legendarnej Master League. Budujemy w nim własny klub od zera, stopniowo rekrutując zawodników z „Player Encyclopedia". Bez mikrotransakcji, a zamiast tego uczciwe (choć losowe) zbieranie monet za rozegrane mecze. Zabawa początkowo dostarcza sporo frajdy, ale po godzince tryb ten okazuje się bardzo płytki i liniowy – brakuje mu głębi menedżerskiej znanej ze starych PES-ów i szybko wkrada się w niego powtarzalność.

TO BEZ WĄTPIENIA NAJLEPSZA PIŁKA OD KONAMI, W JAKĄ GRALIŚMY OD LAT

Nie pomaga tu również odwieczny problem Konami, czyli uboga licencja. Co prawda mamy do dyspozycji wszystkie reprezentacje krajów, ale tylko niektóre zawierają prawdziwe nazwiska, stroje i wizerunki (w Polsce rozpoznamy bez problemu jedynie Lewandowskiego, Kędziorę czy Bednarka). Podobnie sytuacja wygląda z klubowymi rozgrywkami, gdzie znajdziemy większość lig z Top 10 (angielska, hiszpańska, włoska i francuska nawet z drugim poziomem rozgrywek), ale nie wszystkie zespoły mają nawet prawdziwe nazwy (vide Manchester B czy Madrid Rosas) i próżno szukać tu Bundesligi (są tylko trzy ekipy luzem). Jest za to liga duńska, szwajcarska czy szkocka – wszystkie notowane niżej nawet niż nasza Ekstraklasa, stąd jej brak jest sporym minusem. Edytor w grze praktycznie nie występuje, bo ogranicza się do zmiany nazwy prowadzonej drużyny i rodzaju herbu. Na tym polu EA Sport FC rządzi niepodzielnie.

To bez wątpienia najlepsza piłka od Konami, w jaką graliśmy od lat. Fakt, że za niewielkie pieniądze dostajemy grę skupioną na czystym gameplayu, pozbawioną irytującej pogoni za paczkami kart, jest niezwykle odświeżający. To tytuł idealnie skrojony pod szybkie partyjki z doskoku. Nie da się jednak oprzeć wrażeniu, że to dopiero pierwszy krok i do mistrzowskiego poziomu sprzed lat jeszcze sporo brakuje. ⊗ Maik



SWITCH 2

+ genialna, PES-owa fizyka piłki i rytm meczu, płynne 60 FPS-ów
– płytki tryb World Tour, wybrakowana licencja, brak edytora

PES odkopuje się ze zgliszczy.

7

eprasa.pl 123fbb92d5

HEAT

Cena: za darmo Gatunek: F2P, symulator Deweloper: Wargaming Group Limited Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Moją przygodę z World of Tanks rozpocząłem ponad 10 lat temu i był taki okres, że ciorałem w produkcję od Wargamingu dzień w dzień. Ostatecznie, po zaliczeniu ponad 2,5 tys. bitew, nastąpiło zmęczenie materiału i szarpanie w czołgi sobie odpuściłem. Czy pojawienie się na rynku HEAT sprawi, że ponownie zarzucę na mordę gogle i wbiję się z siłą tarana w bitewny szał?



Nazwa gry z jednej strony nawiązuje do gorąca, z drugiej do specjalnego pocisku przeciwpancernego, który w WoT potrafił siać spustoszenie. Nowa produkcja to trochę miks obu tych rzeczy, przynajmniej w założeniach. Wartka akcja, wypasione bronie i wszystko to, co pozwala twórcom przebić ścianę, przed którą znaleźli się w przypadku oryginału. Ile bowiem jeszcze rodzajów czołgów dało się wcisnąć do realiów II wojny światowej? A przecież i tak załapały się eksperymentalne konstrukcje, chyba nawet z lat 60.

Czterej pancerni bez psa

W HEAT tego problemu nie ma. Koncentrujemy się na przyszłości, odjechanych maszynach i bardziej zręcznościowej rozgrywce. Widać, że autorzy chcieli pozyskać uwagę także młodszej widowni, która lubi produkcje znacznie dynamiczniejsze i nieco arcade'owe, jak Overwatch czy Fortnite. Tym samym nasz czołgista ma aktywne zdolności, pojazdy potrafią się poruszać z dużo większymi prędkościami, taktyka

DOMINUJĄ NAPARZANKA, SZYBKIE MANEWRY, CHOWANIE SIĘ ZA PRZESZKODAMI

schodzi zdecydowanie na dalszy plan (choć jeśli ktoś wychował się na WoT, to tutaj będzie mógł rozwalać innych, praktycznie grając stopą), a same potyczki to takie trochę versusy 5 na 5 czy 10 na 10, w których mamy do wykonania kilka następujących po sobie zadań jak przejęcie lub obrona bazy, no i oczywiście eliminowanie przeciwników.

Najciekawszy tryb zabawy to bez wątpienia Conquest, w którym przejmujemy obszary na mapie i musimy je kontrolować. Jest też Hardpoint, gdzie strefy zmieniają swoje położenie i trzeba się przemieszczać (co w sumie też jest spoko), Control, gdzie należy zadbać o utrzymanie przewagi, no i Kill Confirmed, gdzie oprócz rozwalenia oponentów musimy jeszcze przejechać po ich szczątkach i zebrać token potwierdzający eliminację. Graficznie jest OK, ale nie brało mnie na lizanie ekranu, choć i tak w każdej potyczce tyle się dzieje, że nie ma za bardzo czasu na podziwianie widoków. Niemniej gra jest płynna jak orientacja Michała Szpaka, a w dodatku – w przeciwieństwie do World of Tanks – nawet kiepskim czołgiem możemy tutaj coś ugrać.

Płać i płacz

Problem jednak w tym, że grindowanie jest tutaj tak mozolne jak przetykanie kibla wykałaczką. Co ciekawe, rzeczy potrafią kosztować grube tysiące heatowej waluty, a głupia skórka to wydatek rzędu 1600 golda. Zważywszy, że za 10 tys. złotych coinów trzeba zapłacić skromne 100 euro, mam wrażenie, że kogoś tutaj nieźle pogrzało. Z czołgami jest tylko trochę lepiej, bo 200 tys. srebra to również całkiem sporo. Na razie samych maszyn mamy 16 i nie wybieramy ich z paska na dole, jak było to w WoT, tylko wcielamy się w jednego z ośmiu agentów (w tym jedną laskę), z których każdy ma dwa czołgi do wyboru – o ile oczywiście je odblokowaliśmy. Agenci przyporządkowani są natomiast do konkretnych kategorii: szturm, obrońca i strzelec wyborowy.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to jest całkiem OK, ale z racji zupełnie innego rozłożenia akcentów, możliwości naprawiania się niemal w locie podczas walki (o ile mamy odpowiednie wyposażenie) oraz respawnów po śmierci do zabawy często wkrada się chaos. Nie ma tu za bardzo czasu na myślenie czy jakieś przyczajki. Dominują naparzanka, szybkie manewry, chowanie się za przeszkodami, używanie dodatkowych broni, a w międzyczasie dokonywanie błyskawicznych napraw i obserwowanie, jak wypełniają się paski postępu, które pozwolą nam wypluć na przeciwników choćby całą chmarę rakiet.



HEAT bez wątpienia zły nie jest, ale to zupełnie inna para kaloszy niż stary, dobry World of Tanks. Mnie brakuje w nim elementów taktycznych, analizowania pola bitwy, doboru odpowiedniego uzbrojenia i całej tej misternej strategii, gdzie i tak, jeśli dostaniesz jeden celny strzał, to wyparowuje Cię z planszy i musisz czekać na kolejną rozgrywkę. Rozumiem jednak, dlaczego ta gra powstała i choć bawiłem się więcej niż znośnie, to jednak wolę bardziej poukładany i głębszy oryginał. ⊗ Bral



PS5, XSX, PC

+ nowe spojrzenie na Tanksy, rozpierducha, ciekawe czołgi
− chaos, drożyzna

Bawiłem się dobrze, ale wolę stare Tanki.

7

egprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 58 zł Gatunek: powieść wizualna Deweloper: Chorus Worldwid Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Znasz ten moment, kiedy wieczorem odpalasz konsolę i dociera do Ciebie, że nie masz już siły ratować świata, tylko marzysz o tym, żeby się wyciszyć? W świecie bombardującym nas bodźcami z każdej strony z pomocą przychodzi niezawodna seria Coffee Talk, tym razem zapraszając nas do Japonii.

Po latach spędzonych w deszczowym Seattle seria przenosi swój unikalny mikroklimat w sam środek tokijskiej metropolii. Blask podmiejskich neonów, cierpki zapach parzonej matchy i zmęczeni salarymeni goniący za ostatnim metrem – ta zmiana scenerii tchnęła w markę nowe życie, nie niszcząc jej nastrojowej esencji. To wciąż opowieść, która pozwala nam zaszyć się w kącie cichej, zamglonej od pary knajpy, gapić na krople deszczu tnące szybę i słuchać leniwego brzęku szklanek w takt hipnotyzującego rytmu lo-fi.

Zamiast epickich herosów do naszej kawiarni przychodzą zwykli ludzie (oraz elfy czy wyciągnięte prosto z azjatyckiego folkloru yokai) zmagający się z prozą życia. Scenarzyści serwują historie o uderzającej, przyziemnej elegancji. Rozmawiamy o trudzie budowania relacji, ale też o sprawach cięższego kalibru – podnoszeniu się z dna czy bolesnym bilansie po przejściu na emeryturę, gdy całe życie oddało się korporacji. Gdy usłyszycie wątek nowej asystentki, Vin, to gwarantuję, że poruszy Was emocjonalnie – jej cichy żal po stracie potrafi autentycznie chwycić za gardło. Wszystko podano tu z dużym wyczuciem, subtelnie punktując zarówno specyfikę japońskiej kultury pracy, jak i ponadczasowy problem zachowania równowagi między życiem zawodowym a prywatnym.

Od kunsztu baristy nierzadko zależą dalsze losy odwiedzających kawiarnię, a sukces wymaga zarówno empatii, jak i fachowej wiedzy. Dobrze dobrany napój otwiera serca, a pomyłka zamyka klienta w sobie. I tu pojawia się znajomy zgrzyt: gra potrafi być potwornie zagadkowa w kluczowych momentach. Kiedy zamówienie staje się poetycką metaforą, zamiast relaksu pojawia się nerwowe zerkanie do menu i żonglowanie zapisami w grze. Szkoda, bo te chwile frustracji wybijają z rytmu. Podobnie zresztą jak dziwnie rwane przejścia między utworami na ścieżce dźwiękowej – zamiast płynnego wyciszenia dostajemy twarde, mało eleganckie cięcia, przypominające amatorski montaż. Te potknięcia bledną jednak przy ogólnym nastroju. Pixelartowe animacje twarzy, smugi pary unoszące się nad kubkiem i tekst pulsujący w takt głosu postaci robią świetną robotę. Dla mnie to był doskonały, intymny seans, stworzony do odpalenia na Switchu 2 pod ciepłym kocykiem. Ta gra bywa o niebo lepsza w opowiadaniu historii niż w parzeniu kawy, ale ten specyficzny, kofeinowy urok sprawia, że i tak chce się w tej kawiarni siedzieć aż do zamknięcia. ⊗ **Mazzi**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ intymny klimat, dojrzała narracja z japońskim zacięciem kulturowym
– często niejasne zamówienia wybijają z rytmu

Nastrojowy powrót do uwielbianej kawiarni w rytmie lo-fi, który urzeka dojrzałą, tokijską narracją.

8



Cena: 192 zł Gatunek: symulator Deweloper: Frozen Way Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Jeszcze nie tak dawno temu rynek nieruchomości był rozgrzany do czerwoności i można było kupić jakąś ruderę, odremontować ją za grosze i opchnąć ze sporym zyskiem. Teraz koniunktura nieco się zmieniła, ale zawsze można sobie poflipować bez większego ryzyka za pomocą stosownej gry, a konkretnie odświeżonego House Flippera, który przy okazji swojej oryginalnej premiery odniósł całkiem niemały sukces.

Oczywiście w przypadku Remastered Collection pojawia się tradycyjne pytanie – na ile jest to remont generalny, a na ile pacnięcie świeżą farbą tu i ówdzie, by jakoś to wyglądało. I jak to zwykle przy takich okazjach bywa, trochę to i to. W konsekwencji każdy, kto jeszcze nie miał okazji zmierzyć się z tą produkcją, powinien po nią sięgnąć w ciemno, bo jest to naprawdę wciągająca i fajna gra, która pozwala się odstresować. Jeśli jednak macie już dobrze ograny oryginał ze wszystkimi dodatkami, będziecie mieć solidną zagwozdkę. Po stronie plusów ląduje z pewnością to, że mamy tu ulepszoną wersję wzbogaconą o część rozwiązań znanych z sequela. Do tego wjechała poprawiona oprawa wizualna, biegające pieski, jeżdżące autka oraz szereg innych poprawek, dzięki którym przynajmniej w teorii powinno się grać przyjemniej. Doszedł więc przydatny system duplikowania przedmiotów, możliwość ich szybkiej modyfikacji, widok domu z lotu ptaka czy możliwość wynajmowania nieruchomości zamiast natychmiastowej sprzedaży. Prace remontowe, zwłaszcza układanie płytek i paneli, przebiegają szybko jak zmiany pozycji seksualnych w filmach z Laną Rhoades. Wjechał również tryb sandbox, dzięki któremu możemy od razu korzystać ze wszystkich narzędzi bez konieczności ich rozwijania. Docenić też trzeba przeprojektowaną prezentację zleceń, z dubbingiem i małymi wprowadzeniami fabularnymi, co dodaje tematyce nieco głębi.

Są też jednak minusy. Graficzny tuning jest mocno nierówny. Jedne lokacje prezentują się lepiej, a w przypadku innych tekstury potrafią wyglądać jak kupa, oświetlenie może być skopane, a na ekranie przy cieniach i odbiciach czasami pojawiają się artefakty. Jakby tego było mało, twórcy chyba nie odrobili zadania domowego z optymalizacji. Owszem, szpachluje się całkiem przyjemnie, ale grze zdarzyło się przyhaczyć na moim poczciwym RTX 3090, który może już nie jest topową kartą graficzną, ale przecież dalej jest sprzętem z wysokiej półki. Do tego tytuł potrafi się zawiesić, zaś czekając na wczytanie danych, można urządzić sobie grilla. Z kolei niektórych zleceń... w ogóle nie da się ukończyć! Mimo tego wszystkiego to wciąż fajna produkcja i trzeba przyznać, że autorzy dwoją się i troją, by dostarczać poprawki z prędkością karabinu maszynowego. Moja rekomendacja? Poczekać jeszcze kilka tygodni i brać na promce. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, PC

+ więcej niż kilka drobnych poprawek
– słaba optymalizacja, błędy, cena

Lubiący co rok robić generalny remont chałupy będą wniebowzięci.

7

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 84 zł Gatunek: chodzona bijatyka Deweloper: Arc System Works, UnitePlus Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 3

Seria Kunio-kun, czy jak kto woli River City, ma swoich fanów i doczekała się wielu odsłon w wielu gatunkach. Od nie do końca klasycznych chodzonych bijatyk, poprzez edycje sportowe, po liczne odnogi. River City Saga to jedna z nich, gdzie postacie z uniwersum Kunio-kun wrzucono w klimaty chińskiej historii i legend. Po dwóch opowieściach historycznych przyszedł czas na mistycyzm i kolejną, luźną adaptację chyba jedynej książki, jaka powstała w Chinach, czyli „Podróży na zachód". Ekipa została przerobiona na postacie z opowieści, Kunio jest małpim królem, a reszta innymi towarzyszami. Jednak zanim będziemy mogli się w nich wcielić i sprawdzić różnicę pomiędzy stylami walki, trzeba się będzie uzbroić w cierpliwość. Jak na rogalika większość elementów jest losowa, dopiero po pierwszej porażce system się otwiera, wtedy możemy walczyć, aby zaliczyć pierwszą mapę i tym samym odblokować kolejną postać. Podobnie z trzecią, więc technicznie w połowie gry dostajemy wybór. Jest on pozorny. Sun Wukong ma wyrównane statystyki i jego mocną stroną jest szybkość poruszania się, Zhu Bajie z kolei bije mocniej, ale porusza się wolniej, a Sha Wujing zmienia rozgrywkę w strzelankę ze



CAŁA ROGALIKOWOŚĆ JEST TYLKO PO TO, BY ROZCIĄGNĄĆ ROZGRYWKĘ

swymi atakami zasięgowymi. Dosłownie ciska pociskami, które często ubiją całą armię, zanim się do nas zbliży. Szczególnie gdy trafią się dobre umiejętności, jak choćby przenikanie pocisków przez wrogów.

Małpie zagrywki

Zresztą, jak to w tym gatunku bywa, to, jak się będzie grało i jak daleko dojdziemy, zależy od tego, co się wylosuje z błogosławieństw od chińskich bóstw. Czasami od początku dostaniemy mocne ulepszenia, które sprawią, że nawet bossowie nie będą wyzwaniem, a czasami taka tandeta, że z byle mobami będą problemy. Po części jest to kwestia kolizji, które są tutaj momentami mocno umowne. Niby mamy klatki nietykalności po wykonaniu uniku, Zhu Bajie ma nawet specjala, który paruje ataki, jednak czasem coś nas bije, mimo iż nie powinno. Pułapki działają zarówno na nas, jak i wrogów, ale ze sporym opóźnieniem, często stając się zbędnym elementem.

Przeciwnicy pojawiają się w falach, gdy oczyścimy je, na końcu areny trzeba wracać i sprawdzić, czy jakiegoś wroga nie ominęliśmy albo nie pojawił się poza obszarem widzenia. Strasznie dziwne to jest, szczególnie że jeśli ustawimy się w odpowiedniej odległości, to przeciwnicy nie zareagują, tylko stoją i czekają na manto. Z bossami jest nieco inaczej, jedni mają kilka faz, a inni są banalni, jeśli dobrze zaczniemy. Jednak całe wyzwanie rozbija się niestety o losowość błogosławieństw oraz to, ile waluty wpakujemy w rozwinięcie postaci i amuletów. Jest tego masa i co prawda dostajemy nieco za wykonanie zadań, ale sama walka nie jest zbyt fajna. Jest taka „podstawowa" – atak, specjal i trochę inny specjal, gdy przytrzymamy przycisk. Ostateczne ataki musimy otrzymać, a niektóre modyfikatory tylko pozornie zmieniają to, co możemy robić, natomiast niektóre dają zupełnie inny zestaw możliwości. Możemy grać tylko samotnie, co nie pomaga – ta seria opiera się na multi. Inne rogaliki udowodniły, że granie razem jest lepsze niż samotne potyczki.

Podróż do pustki

Całość jest do zaliczenia w godzinkę, może dłużej w zależności od tego, co się nam wylosuje. Spora mapa skrywa zaledwie kilka lokacji, prawdziwe zakończenie, które zobaczymy po kolejnym przejściu, niewiele się różni. Dodatkowe wyzwania absolutnie nie są warte zachodu. Jest cała masa rzeczy do odblokowania oraz ulepszania, ale wielkiej frajdy z tego nie ma. Po prostu klepiemy, gdy polegniemy, to coś tam ulepszymy i próbujemy dalej, aż do skutku. Wiele mechanik i elementów jest zablokowanych w dziwaczny sposób, konkretnie w ramach nagrody za postęp. Sprawia to, że pierwsze segmenty są trudniejsze, niż powinny. Trzy postacie to trochę mało, a wrzucenie innych w ramach ataku specjalnego to lekka kpina. Wizualnie szału nie ma, pixel art połączony z tanim 3D w oczy nie gryzie ani nie zachwyca. Większość błogosławieństw jest dość słabo wyjaśniona, a balans leży i kwiczy. Cała ta rogalikowość jest tutaj tylko po to, by rozciągnąć rozgrywkę bez specjalnego wysiłku. Humor ma swój urok, ale to zbyt mało. W megapromocji można rozważyć, zwłaszcza jeśli jesteście fanami River City, jednak obniżcie oczekiwania... ⊗ **Konsolito**



PS5, SWITCH, PC

+ krótka, pozytywny chaos, sprite'y
– balans, farmowanie, brak trybu dla dwóch graczy, kolizje

Rogalikowy River City, czy ktoś tego chciał?

6

eprasa.pl 123fbb92d9

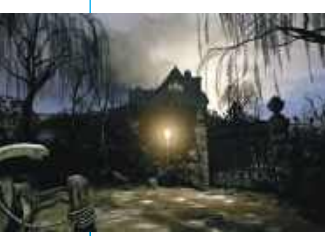


Cena: 89,90 zł Gatunek: przygodowa, puzzle Deweloper: Vertigo Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Powrót The 7th Guest brzmi jak spełnienie mokrego snu każdego, kto dorastał w czasach, gdy CD-ROM oznaczał technologiczną rewolucję. Spójrzmy jednak prawdzie w oczy: oryginał z 1993 r. był mniej grą, a bardziej interaktywnym pokazem możliwości nowego nośnika.

The 7th Guest Remake na papierze naprawia niemal każdy grzech pierwowzoru, ale paradoksalnie po drodze gubi gdzieś tę niepowtarzalną, brudną, kasetowo-żółtą grozę, która kiedyś nie pozwalała nam zasnąć. Oryginał nadrabiał gęstym klimatem i czystą dziwnością, które maskowały fakt, że tutejsze łamigłówki wahały się od potwornie nudnych po skrajnie irytujące. Dla przypomnienia, cała intryga kręci się wokół nawiedzonej posiadłości ekscentrycznego Staufa, gości uwikłanych w faustowski układ i ducha bezimiennego gracza, odkrywającego kolejne sekrety tego miejsca. Ten fabularny szkielet w remake'u zyskał jednak zupełnie nowe życie.

Twórcy rozpisali postacie znacznie pełniej, serwując nam nowe sceny, mnóstwo mrugnięć okiem do weteranów oraz świetną ścieżkę dźwiękową, która inteligentnie żongluje klasycznymi motywami. Największą nowinką jest jednak nasz protagonista – uzbrojony w magiczną latarnię, może się teraz płynnie przełączać między teraźniejszością a „przeklętą" wersją rezydencji. W efekcie obrazy i bibeloty ożywają na naszych oczach, choć momentami przypomina to bardziej kiczowate, halloweenowe instalacje niż autentyczny terror. Technicznie to oczywiście zupełnie nowa liga. Zapomnijcie o płaskich wstawkach FMV, topornie naklejonych na prerenderowane, statyczne tła. Nowa wersja wrzuca nas w trójwymiarową, bogato oteksturowaną przestrzeń, a aktorów nagrano w technologii wolumetrycznej, dzięki czemu wiarygodnie egzystują w 3D. Największe brawa należą się jednak za same zagadki – większość z nich zaprojektowano od podstaw. Są zróżnicowane, logiczne i nie marnują już naszego czasu ociężałymi, niemożliwymi do pominięcia animacjami ruchów pionków. Remake zdaje egzamin jako nowoczesna, dopracowana przygodówka, ale w pogoni za techniczną perfekcją i przystępnością uciekł gdzieś surowy, niepokojący surrealizm, który ponad trzy dekady temu budował magię przeklętej posiadłości. Ostatecznie dostaliśmy grę pod każdym względem lepszą, w której jednak zabrakło tego najważniejszego – prawdziwego koszmaru. ⊗ **Mazzi**





PS5, XSX, PC

+ klimatyczna posiadłość, świetne zagadki, udany remake klasyka
– niektóre zagadki bywają mało intuicyjne, mniej niepokojący klimat

Udany powrót kultowej przygodówki, który zachowuje ducha oryginału, ale podaje go w nowoczesnej formie.

7



Cena: 63 zł Gatunek: roguelike, tower defense Deweloper: Alawar Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Gigantyczny mechaniczny pająk bez końca pełza po pionowej ścianie, podczas gdy gracz kopie dziury w skale, zbiera zasoby i ucieka, by bronić się przed falami potworów. Co to za gra? Wall World 2, która właśnie trafiła na konsole, w tym również na PS5. Pierwsza część pojawiła się w 2023 r. i połączyła w sobie elementy roguelike'a i tower defensora, a jej obiór u graczy był całkiem dobry. Wall World 2 nie wnosi nic nowego, ale za to bardzo udanie odświeża znaną fanom formułę, pozwalając im z przyjemnością wrócić do pionowego świata zwanego Murem.

Fabuła kontynuuje wydarzenia z poprzedniczki. Po pokonaniu Lewiatana przygotowujemy się na nadejście kolejnego gigantycznego stwora. Rozwój wydarzeń tym razem zmusza nas do odwiedzenia obszaru określanego jako Dziura, gdzie napotkamy nowe wyzwania i minerały do wydobycia. Scenariusz, dzięki wprowadzeniu Obszaru Centralnego, jest bardziej rozbudowany, ponieważ daje dostęp do licznych misji i pozwala porozmawiać z wieloma postaciami niezależnymi, co cieszy. Po wybraniu dostępnej misji z listy wciąż przemierzamy rozległą, pionową powierzchnię Muru w swoim robopająku, zatrzymując się za każdym razem, gdy pojawia się zawalone wejście. Następnie zakładamy egzoszkielet i przedzieramy się w głąb ziemi, by szukać minerałów i odpędzać potwory, a od czasu do czasu natykać się na relikwie. Każde zejście w podziemia wywołuje ekscytację, lecz nie wszystko możemy zabrać. Naszego pająka szybko atakują hordy wrogów, a my musimy dać im odpór za pomocą wszystkich posiadanych umiejętności, co tylko zwiększa frajdę z zabawy. Na szczęście nasz egzoszkielet można rozbudowywać i ulepszać. Wall World 2 zachowuje swój wspaniały, pikselowy styl, ale dodaje więcej biomów, większą różnorodność środowiska i znane, ale imponujące efekty pogodowe. Deszcz, śnieg, zmienne atmosfery, nietypowe oświetlenie – to wszystko dodaje smaku naszym podróżom. Szkoda tylko, że gra potrafi się zawiesić, a nasza postać zablokować na przeciwniku bądź elemencie otoczenia. Niestety duży TV także nie ułatwia zabawy i widać, że tytuł przygotowano z myślą o mniejszych ekranach. Mimo wszystko, jeśli jedynka Wam się spodobała, to teraz też nie pożałujecie zainwestowanego czasu. ⊗ **Aysnel**





PS5, SWITCH, PC

+ pomysł, oprawa retro, większy świat gry
– brak nowości, sporadyczne problemy techniczne, mało pojemny ekwipunek

Mechaniczny pająk ponownie rusza w długą podróż.

6+

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 339 zł Gatunek: sportowa Deweloper: EA Sports Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Przaśna gala UFC 250 Freedom w Białym Domu za nami. Oglądając ją, nie mogłem pozbyć się wrażenia, że oto coś świeżego i bardziej spektakularnego – wszak niecodziennie zawodnicy rozgrzewają się w Gabinecie Owalnym i walczą na prezydenckim trawniku – ale i znanego niczym najbardziej znoszone kapcie. Bo wiesz, czego się spodziewać – prania po mordach. Dokładnie tak samo jest z UFC 6.



Dobra, wygłaszania w wywiadach po walkach teorii spiskowych o tym, że „Michelle Obama jest mężczyzną" się nie spodziewałem, ale taki urok transmisji na żywo. Zresztą zaraz po wydarzeniu zorganizowanym na 250-lecie niepodległości USA, ale przy okazji w dniu 80. urodzin Donalda Trumpa, UFC 6 zaktualizowano o stosowną arenę. Jeśli więc ktoś nie widział, to może poczuć atmosferę, grając.

Impet

Wydarzenie przedstawiano jako „największy sportowy event w dziejach" – bo też Amerykanom nie wypada inaczej – a z podniosłą, patriotyczną otoczką i atrakcjami jak przelatujące nad oktagonem myśliwce nie mogła się równać żadna inna gala UFC. Tak jak w kwestii oprawy i wizualnego realizmu z UFC 6 nie może się równać żadna poprzednia odsłona.

Wyraźna zmiana to wynik zastosowania technologii „markerless motion capture" i kontaktu w czasie rzeczywistym. Pierwsza sprawia, że zawodników nie trzeba zamykać w studiu, ubierać w kombinezon z „lampkami" i kazać skakać przed kamerą, odgrywając ataki i inne ruchy. Wszystkie je bowiem rejestruje się na podstawie zapisu wideo – z walk czy treningów – więc w sytuacjach, gdy dany fighter zachowuje się bardzo naturalnie. Druga zastępuje system zaprogramowanych animacji, gdzie uderzenie i reakcje nań były z góry ustaloną interakcją, obliczaniem efektów wymian ciosów na bieżąco, w zależności od pozycji zawodników względem siebie itd.

GRZE UDAJE SIĘ ODDAĆ IMPET RZECZYWISTEGO MMA

Zresztą pal licho, jak to działa pod maską. Ważne, że praca nóg czy klincze wydają się naturalniejsze, podobnie jak i mniej istotne ruchy, kiedy np. zawodnik przechodzi nad rywalem w drodze do narożnika po gongu. Wymiany ciosów dają wrażenie instynktownych i nieprzewidzianych, a w precyzyjnych atakach czuć zdolną łamać szczęki i nosy moc. Całość jest bardziej „mięsista", realistyczna i widowiskowa, a grze wreszcie udaje się oddać impet rzeczywistego MMA, a nie jedynie jego wizualną estetykę.

Zapach arcade

Chód zawodnika, jego sylwetka, wzrost, budowa ciała, zasięg ramion – wybierając postać w UFC 6, wybierasz nie tyle zestaw statystyk, ile konkretny styl i zagrania. A gra premiuje „trzymanie się roli". Gdy jeśli jako Alex Pereira skupisz się faktycznie na mocnych, precyzyjnych uderzeniach, a jako Max Holloway stawiasz na bicie seriami, wejdziesz w stan „Flow". Nasze statystyki są wówczas podbite, a regeneracja staminy szybsza.

Pomysł trąci bijatykami arcade i jest trochę jak pasek supercombo. Trudno dłużej grać „na pałę" – bo decydując się na danego zabijakę, musimy być świadomi planu, jaki chcemy zrealizować. Ale można to też odebrać jako ograniczenie, wszak efektywne używanie postaci oznacza bycie uwiązanym do danego stylu, a nie spontanicznym. Niczym wyjęte z automatów są też chwilowe zwolnienia czasu, gdy gra ordynarnie pokazuje, jaką kombinację należy wdusić, by skutecznie zablokować lub zrobić unik. Da się z tym żyć, nawet jeśli momentami rozbija płynność.

Znamy się nie od dziś

Marketingowcy będą naturalnie reklamować nam każdą nową odsłonę takiego tasiemca jako przełom i coś, czego świat jeszcze nie widział – zupełnie jak bijatyki pod Białym Domem. Pod nowym opakowaniem kryje się jednak z grubsza ta sama gra. Pierwsza nowość wśród trybów to kariera z fabularyzowanym wstępem, opowiadająca historię dwóch wojowników z jednego gymu, w której roi się od scenek pełnych tanich dialogów i płytkich rozkminek. Fundamentem zabawy jest jednak znany schemat: treningi, promowanie się w social mediach, analizowanie rywala, a potem bitka i tak w kółko. Z kolei „galeria sław" pozwala na odegranie historycznych pojedynków. Falę narzekań wywołały roszady w składzie – wypadli lubiani Cain Velasquez czy Nick Diaz, a legendy jak Randy Couture dostępne są tylko w droższej edycji.

Jako weteran serii czy koneser MMA możesz też ponarzekać na ów arcade'owy posmak czy nadal chaotyczną walkę w parterze. Jednak obok oprawy i naturalniejszego flow nie można przejść obojętnie. Z kolei dla żółtodziobów UFC 6 wydaje się najlepszym momentem, by wskoczyć na ten wózek, bo z uwagi na pewne elementy będzie im łatwiej się wdrożyć.

Trump może się więc cieszyć z udanego widowiska urodzinowego (na gali Freedom, pierwszy raz w historii, każda walka zakończyła się nokautem), my natomiast z udanej odsłony serii. ⊗ Sol



PS5, XSX

+ coraz większa wizualna wierność, uczucia płynące z walki, narracyjna kariera
– kontrowersyjne elementy arcade'owe, potraktowanie po macoszemu parteru

Nie wszystko tu gra, ale po trzech latach od UFC 5 seria wykonała krok w dobrym kierunku.

8

eprasa.pl/123fbb9209



Cena: 180 zł Gatunek: symulator, menedżer piłkarski Deweloper: Triple Espresso SA Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Były już zarówno gry pozwalające rozegrać mecz piłkarski, jak i takie, w których wcielaliśmy się w stojącego za linią menedżera. W porównaniu z nimi Copa City oferuje dość unikatowe doświadczenie – bardziej od tego, kto wygra, interesuje nas kwestia „ile można na tym zarobić". Taki już los sportowego promotora łożącego z własnej kieszeni na organizację imprezy.

To projekt stworzony z inicjatywy postaci dość mocno związanych z Legią Warszawa, w teorii można więc być spokojnym o stronę merytoryczną. Ważniejsze pytanie brzmi jednak, czy panowie znają się na robieniu gier równie dobrze, co na organizacji meczów? Copa City wypada pod tym kątem o dziwo zupełnie nieźle. Kampania fabularna wita nas serią krótkich samouczków prezentujących podstawy rozgrywki, a zaraz potem czekają na nas cztery scenariusze. To z pozoru niewiele, ale każdy starcza na przynajmniej kilka godzin zabawy. Dwa pierwsze dotyczą Stadionu Narodowego w Warszawie, a pozostałe Berlina czy Rio de Janeiro. Zaczynamy od organizacji charytatywnego meczu U21, kończymy na (powiedzmy) futbolowym szczycie, czyli niemieckim klasikerem. Niezależnie od miasta podczas zabawy mamy względnie dużą swobodę działań, choć czasem musimy zareagować na oskryptowane wydarzenia fabularne typu utrata sponsora.



Misje są oczywiście ograniczone czasowo (zaczynamy dwa tygodnie przed wydarzeniem), a naszym celem jest dobrnąć do godziny zero z maksymalnym stopniem przygotowania oraz oczywiście odpowiednią frekwencją na trybunach. Dokładna frekwencja wymagana do zwycięstwa wynika z wybranego poziomu trudności. Gotowość do widowiska przyrasta co godzinę czasu wirtualnego, o ile tylko w każdej z dzielnic utrzymujemy wystarczająco wysokie parametry cateringu, wyżywienia i bezpieczeństwa. Każdy samolot z nowymi kibicami to dla nas impuls do rozwoju infrastruktury.

Ultras na rodzinnym?

By było gdzie budować, musimy więc stopniowo skupować działki znajdujące się w różnych dzielnicach miasta. Na swoich terenach stawiamy kolejne foodtrucki, telebimy, punkty medyczne i inne. Kolejne droższe i efektywniejsze konstrukcje czy generatory prądu odblokowujemy wraz z kolejnymi poziomami gotowości. Równie ważną kwestią jest też prowadzenie rekrutacji wolontariuszy. Copa City zaskakuje pozytywnie liczbą uwzględnionych elementów takich jak przenoszenie kibiców między dzielnicami czy nawet przydzielanie hotelu drużynom i dbanie, by na stadionie nie siedzieli koło siebie ultrasi i rodziny z dziećmi. Na arenie możemy decydować nawet o rozstawieniu band reklamowych czy bramek kontroli biletów, a także zaprojektować strefę cateringu. Liczba opcji naprawdę przekonuje i sprawia, że Copa City, choć relatywnie proste do przejścia, wcale nie jest samograjem.

COPA CITY ZASKAKUJE POZYTYWNIE LICZBĄ UWZGLĘDNIONYCH ELEMENTÓW

Z drugiej strony uproszczona wizja świata czasem prowadzi do absurdalnych sytuacji. Załóżmy choćby, że przybywa spora fala kibiców i pasek gotowości meczowej zwalnia, musimy więc podkręcić bezpieczeństwo, ale odblokowane budynki są jeszcze mało efektywne. Ustawiamy więc na jednej parceli kilkanaście karetek tylko po to, by po chwili je usuwać, bo odblokowaliśmy... murowany kibel. Sprawny węzeł sanitarny wygeneruje poczucie bezpieczeństwa większe od sześciu pojazdów medycznych. Bezpieczeństwo na stadionie zwiększałem zaś, rozstawiając przy wejściu wyłącznie tłumy sprzątaczy. Byle nie na sąsiednich polach, bo gra nalicza wtedy karę do statystyki. Fani obu drużyn są też wielce niezadowoleni, gdy generatory stoją przy chodniku. Z opisów w menu możemy się też dowiedzieć, że większa liczba sprzedawców jedzenia przy wejściu pogarsza jakość murawy. Że co, będą rzucać kiełbaski na boisko?

Tego typu śmiesznostek jest w Copa City dość sporo, ale nie zmienia to faktu, że mamy do czynienia z naprawdę wciągającą produkcją. Jeżeli jednak macie wybór, polecałbym Wam sięgnąć po edycję pecetową, bo konwersja sterowania na język pada wyszła bardzo słabo. Zanim przywykniecie, będziecie musieli mocno się skupić, by opanować kilkupoziomowe kombinacje klawiszy prowadzące do niektórych opcji. W obliczu tego czasem brakuje też wbudowanej encyklopedii, pozwalającej zweryfikować, dlaczego gra dalej nie zalicza nam danego zadania. Co najmniej kilkukrotnie miałem bowiem tak, że po prostu skrypt się zawiesił. Ogólnie więc Copa City jest grą całkiem niezłą, acz do czasu paru porządnych łatek ocena nie do końca o tym świadczy. ⊗ Orion



PS5, XSX, PC

+ ciekawa tematyka produkcji, wiele opcji do wyboru
− fatalne sterowanie na padzie, okazjonalne bugi i niekończące się questy

Tycoon o ciekawej tematyce, ale w wersji konsolowej wymagający wielu poprawek.

5+

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 212,80 zł Gatunek: strzelanina Deweloper: Velan Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Wprawdzie w pierwszym roku obecności Switcha 2 na rynku pojawiło się na niego kilka pozycji first party na wyłączność, umówmy się jednak, że żadna z nich nie robiła szczególnego użytku z mocy obliczeniowej konsoli. Nieprzypadkowo, bo i nie jest wielką tajemnicą, że Mario Kart World, Donkey Kong Bananza czy Hyrule Warriors: Age of Imprisonment powstawały pierwotnie z myślą o pierwszym Switchu i dopiero na pewnym etapie prac zostały przeniesione na pokład wydajniejszego sprzętu. Sytuacja ze Star Foksem ma się jednak inaczej. To tytuł od samego początku projektowany z myślą o nowym urządzeniu, w rezultacie z miejsca wpisuje się w czołówkę najlepiej wyglądających produkcji w jego portfolio. „Wyglądających" to jednak tutaj słowo klucz.



Klasyka ponad logikę

W istocie mamy wszak do czynienia z jeszcze jednym wznowieniem wiekowego Star Foksa 64, u nas znanego lepiej pod tytułem Lylat Wars (1997, N64). I to wznowieniem wyjątkowo wiernym materiałowi źródłowemu, gdyż zestaw lokacji, możliwości bojowe myśliwca czy sposób sterowania ani myślą dodawać do zabawy czegokolwiek od siebie. To więc ponownie typowo arcade'owa strzelanina na szynach, z okazjonalnymi odskoczniami w kierunku aren umożliwiających swobodne przemieszczanie się w trójwymiarowej przestrzeni. Klasyczny Airwing strzela różnego rodzaju wiązkami, wypuszcza rakiety, przeciska się przez szczeliny pod kątem 90 stopni, a także kręci znamienne dla siebie beczki. Od czasu do czasu schodzi też ze sceny na rzecz czołgu lub łodzi podwodnej, opatrzonych jednak z grubsza analogicznym obłożeniem kontrolera. Jeżeli więc miałeś już do czynienia z pierwowzorem lub jego pierwszym remakiem z 3DS-a (Star Fox 64 3D, 2011), właściwie nic Cię tutaj nie zaskoczy. No, chyba że mówimy o bonusowym, ale wyjątkowo mało odkrywczym trybie wyzwań, w którym pokonujesz znane już z kampanii lokacje, wykonując jednak zestaw określonych zawczasu czynności. Delikatnej korekty na plus doczekała się natomiast narracja, wsparta tym razem szeregiem nowych scenek, nadających prostej przecież historyjce współcześniejszy, filmowy charakter.

Wrzuć żeton. Albo dwieście dwanaście

Fajnie, tylko trudno o budowę wiarygodnych sylwetek zwierzęcych herosów, kiedy pojedyncze przebrnięcie przez fabułę to niezmiennie robota na raptem jedną godzinę. Owszem, aby odhaczyć komplet dostępnych tutaj światów oraz sprawdzić wszystkie rodzaje zakończeń, trzeba przebrnąć przez całość przynajmniej trzykrotnie, ale to wciąż nieszczególnie czasochłonne, a do tego po części odtwórcze zadanie, wszak część planet powtarza się przy każdym podejściu. Jeżeli więc nie masz żyłki automatowego dinozaura i wykręcanie coraz lepszych wyników w ciągle tej samej przygodzie to nie Twój klimat, nie wyobrażam sobie, co miałbyś tu robić przez dłużej niż jeden weekend. Bo żywotności w dostatecznym stopniu z całą pewnością nie daje rady wydłużyć przemodelowany tryb multiplayer, w którym dwie czteroosobowe grupy myśliwców walczą między sobą na raptem trzech mapach, wypełniając przy okazji unikatowe dla każdej z nich cele. Główną frajdą pozostaje więc obserwowanie znanej doskonale gry w zupełnie nowych, znakomicie prezentujących się szatach. Antropomorficzni bohaterowie wyglądają dosłownie jak prawdziwe zwierzęta, otoczenie tonie w detalach i ruchomych obiektach, laserowe wystrzały rzucają na

OTOCZENIE TONIE W DETALACH I RUCHOMYCH OBIEKTACH

elementy środowiska elegancką poświatę, a heroiczne natarcia na przeważające siły wroga ilustrują epickie, orkiestrowe aranżacje znanych utworów. Piękna sprawa. Ale nie za równowartość 212 żetonów. Czy tam złotych.

Pięknie, aż kita mięknie

Star Fox to więc tytuł pełen skrajności, z jednej strony stanowiący technologiczną wizytówkę portfolio własnego Nintendo, niczym w czasach swojej świetności na SNES-ie i N64, z drugiej natomiast bazujący na wielokrotnie ogranych i potężnie przestarzałych założeniach, jakby symbolicznie podkreślając przesadnie konserwatywną politykę korporacji z Kioto. Rzecz w moim odczuciu warta góra połowy swojej premierowej ceny, ale o tego rodzaju przecenie w przypadku produkcji first party można zapomnieć. Bierz więc na własne ryzyko, tylko potem nie marudź, że nie wiedziałeś, na co się piszesz. Trzymam jednak kciuki, aby to z pewnością całkiem tanie i mało pracochłonne wznowienie porzuconej lata temu marki stanowiło zwiastun jej powrotu w pełnej krasie, z przygodą godną dzisiejszych czasów oraz możliwości obecnej na rynku platformy. ⊗ **Komodo**



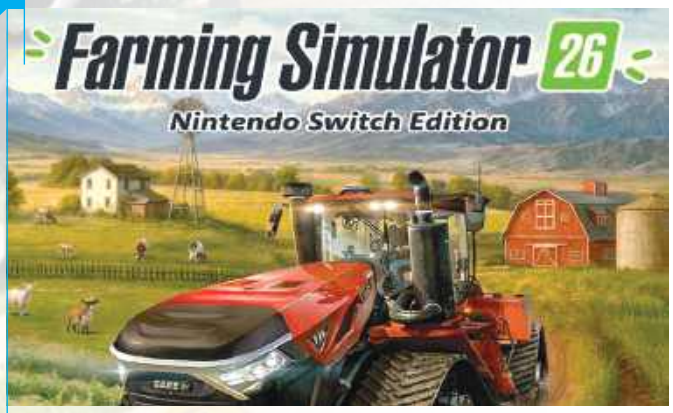
SWITCH 2

+ wspaniała oprawa A/V, uaktualniona narracja, trochę nowości
− ekstremalnie krótki czas gry, brak zmian w strukturze kampanii

Wehikuł czasu. Niekoniecznie w pozytywnym znaczeniu tego słowa.

6

eprasa.pl 123fbb92d9



Cena: 179 zł Gatunek: symulator Deweloper: Giants Software Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Ponad 40 mln sprzedanych egzemplarzy na całym świecie i tytuł lidera w swoim gatunku. Giants Software, które regularnie raczy nas nowymi odsłonami z życia rolnika, serwuje kolejną wersję kieszonkową dla aktywnych graczy, którzy chcą mieć dostęp do swojej farmy na wyciągnięcie ręki, gdziekolwiek tylko są. Studio już przy okazji Farming Simulator 23 udowodniło, że stworzenie mobilnej wersji niekoniecznie wiąże się z drastycznymi cięciami w mechanice. Jak zatem wypada najnowsza, przenośna wersja Farminga sygnowana numerkiem 26? Już nawijam...

Gracze przemówili, a twórcy posłuchali. Mieliśmy Farming Simulator 20, który był idealnym przykładem, jak nie powinien wyglądać port na urządzenia mobilne. Produkcja była pozbawiona wielu kluczowych funkcji znanych z pełnoprawnych odsłon. Na szczęście tegoroczna edycja już na starcie godnie się broni. Widać, że autorzy obrali dobry kierunek, który znacząco nie odbiega od pełnoprawnego kodu. Do naszej dyspozycji oddano dwie bardzo dopracowane mapy, które przywołują na myśl europejskie, jak i amerykańskie rolnictwo. Mamy tutaj różny układ krajobrazów pól, zróżnicowane wyzwania oraz inny charakter rozwoju danego gospodarstwa. Do naszej dyspozycji oddano uprawę 15 różnych rodzajów roślin, prace leśne z wykorzystaniem ciężkiego sprzętu czy rozwiniętą hodowlę zwierząt, w tym krów, kur, owiec, a także kóz. Do tego dodajmy opiekę nad ich potomstwem. Głębi dodają rozbudowane łańcuchy produkcyjne i logistyka. Wszystko okraszone mobilnym charakterem rozgrywki. Ulepszone samouczki oraz nawigacja GPS zdecydowanie ułatwiają zabawę żółtodziobom. W nasze ręce oddano w sumie 120 licencjonowanych maszyn znanych marek takich jak: Case IH, CLAAS, John Deere, KRONE, Massey Ferguson czy Valtra. W FS26 rolnictwo nie jest wcale nudne. W nowej odsłonie dzięki wspomnianym już wyzwaniom tygodniowym i sezonowym gra nabiera rumieńców i wrzuca wyższy bieg. Każde wyzwanie wiąże się oczywiście z odpowiednią nagrodą. Poza podstawowymi czynnościami, jak uprawa gleby, siewy czy żniwa, gracz zostaje wyproszony poza miedzę i wchodzi w ekosystem gospodarczy mapy – np. dostarcza pszenicę do młyna, żeby w pobliskim miasteczku ruszyła produkcja mąki.

Żebyśmy jednak mieli jasność, Farming Simulator 26 to przede wszystkim tytuł na urządzenia mobilne, dlatego pewne uproszczenia musiały zostać zachowane, czytaj zautomatyzowane. Grunt, że rozgrywka jest cholernie intuicyjna i wciągająca. Największym minusem jest niestety oprawa. Widać, że deweloper poszedł na łatwiznę i bezczelnie przerzucił wersję smartfonową na Switcha, auć. Pomimo tego warto sięgnąć po kieszonkowe wydanie Farminga, szczególnie jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę farmera. ⊗ **Sojer**



SWITCH

+ dobry kierunek, dwie zróżnicowane mapy, wyzwania
– oprawa, interfejs momentami frustruje, cena

Symulator farmy w kieszeni? Dlaczego nie? Tylko ta grafika...

6+



Cena: 109,90 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Codemasters Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Nie wiem jak Wy, ale ja strasznie nie lubię naciągania. Dobrym przykładem jest FIFA czy jak to się tam teraz nazywa. Odświeżamy składy, inaczej ustawiamy kilka suwaczków i voilà – mamy nową grę. W przypadku kolejnej Formuły takie podejście i śpiewanie za nową „odsłonę" trzech stówek było z pewnością kuszące, ale twórcy podeszli do tematu nad wyraz uczciwie, przynajmniej w teorii. F1 2026 to tylko zwykła aktualizacja poprzedniej części, kosztująca niewiele więcej niż stówkę. I gdybyśmy otrzymali jakąś sensowną zawartość, to dałbym z mety 10/10, ale jak to zwykle bywa, sprawa nie jest tak prosta. W praktyce jest to DLC, które warto kupić tylko wtedy, jeśli jesteś jednym z największych fanów królowej motorsportu. W innym przypadku wstrzymaj konie i poczekaj do kolejnego sezonu. Dodatek to pewne odświeżenie, ale żadna rewolucja. Bardziej zwykłe przypudrowanie nosa. Czy więc warto było czekać?



Liczyliście na co-opa? Nie ma. Coś nowego w F1 World? Nope. Ale czy tylko to się liczy? Furki prowadzą się lepiej niż rok temu, a w dodatku mam wrażenie, że dopracowano SI i wirtualni przeciwnicy zachowują się znacznie sensowniej na torach. Na VR też nie można narzekać, ale wiadomo – temat jest dopracowany już od lat. Dobrego jednak nigdy za wiele. Dla mnie to był prawdziwy gamechanger i odkąd gram z goglami na ryju, nie mam dość. Patrzysz w lewo, widzisz Hamiltona, odwracasz mordę w prawo, a tam Verstappen. Wirtualne łapy wyglądają jak Twoje. To prawda, że oszukuje Cię własny mózg, ale kogo to obchodzi? W wirtualnej rzeczywistości można wiele wybaczyć i tak jest również w tym przypadku, nawet jeśli dodatek nie spełnia wielu podstawowych oczekiwań. Niemniej nowe regulacje, a co za tym idzie zmodyfikowane fury, są obecne. Wskoczyły też Audi i Cadillac, zaktualizowano składy, no i dorzucono tor w Madrycie. Mało? Dużo? Dla purystów takich jak ja w pełni wystarczająco. Dla niedzielnych kierowców żadna to zmiana. Pytanie tylko, co z tymi stojącymi okrakiem pośrodku, bo nie ma się co oszukiwać – nie jest to nowa gra, tylko dodatkowa zawartość z paroma zmianami w balansie. Z drugiej strony cena jest na tyle atrakcyjna, że jeśli zamierzacie spędzić z produkcją jeszcze kilkadziesiąt godzin, warto chyba takie zaskórniaki wysupłać i rzucić nimi w ekran. ⊗ **Ural**



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ nowe fury, składy, trochę zmian w balansie
– nie jest to pełnoprawna gra, tylko aktualizacja

Dla osób mocno wkręconych w F1. Pozostali niech poczekają na pełniaka za rok.

7

eprasa.pl 123fbb92d9

THE RUN



Cena: 114 zł Gatunek: sportowa Deweloper: Play by Play Studios Inc. Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Już chwilę po uruchomieniu The Run przypomina się człowiekowi FIFA Street. Trzeba jednak wiedzieć, że w odróżnieniu od kultowej ulicznej odmiany kopanej recenzowana tu gra jest projektem zupełnie niezwiązanym z dużą serią 2K. Oba tytuły łączy tylko licencja na emblematy klubowe i najbardziej charakterystycznych zawodników. Czy tak jak w przypadku standardowego NBA jest tu potencjał na spędzenie kilkuset godzin?



Granie pod faul

Starcia toczone są w formule 3 na 3, a zasady przypominają standardowe mecze NBA – tyle że bez fauli, autów i ze skróconym czasem na rozgrywanie akcji. Zamiast kwarty mamy jedną czterominutową rundę, która może zostać zakończona szybciej po osiągnięciu odpowiedniego wyniku. Raz trzeba zdobyć 11 punktów, a wszystkie rzuty liczą się za jeden, innym razem gramy do 30, ale rzuty liczą się za dwa albo trzy. Dokładne reguły są każdorazowo losowane przed meczem. Na początku nie ma rzutu sędziowskiego, po gwizdku za-

BARDZO ŁATWO WPAŚĆ W PĘTLĘ JESZCZE JEDNEGO MECZYKU

wodnicy obu ekip biegną po prostu sprintem do środka i próbują przejąć piłkę szczupakiem. Najłatwiejszym sposobem przerwania wsadu jest natomiast wjazd z barku – nie ryzykujemy w ten sposób rzutów osobistych, a jeszcze oponent potrzebuje chwili na pozbieranie się z parkietu. Gra jest twarda i bezkompromisowa. Mecze w The Run są bardzo przyjemne, choć potrzebowałem chwili, by przyzwyczaić się do bardziej arkadowej formuły. Tempo zabawy bywa z początku nieco przytłaczające. Cokolwiek jednak mówić, sam gameplay jest bardzo udany. Co innego z opakowaniem gry w zawartość.

Największa wada tego tytułu ujawnia się już w menu głównym. Do wyboru mamy właściwie tylko dwa rodzaje rozgrywki – turnieje, w których jeden gracz kontroluje całą drużynę, lub takie, gdzie sterujemy tylko jednym zawodnikiem. Trzecia opcja to tworzenie meczów prywatnych – i to byłoby na tyle. Niezależnie od stopnia zaawansowania możemy tylko podchodzić w kółko do kolejnych turniejów i liczyć, że tym razem gra nie sparuje nas z ekipą, która właśnie wkracza na wirtualny parkiet po raz pierwszy. Albo w drugą stronę, że sami nie zepsujemy innym zwycięskiego marszu.

Wiadomo, to gra za nieco ponad 100 zł, więc nie oczekuję złotych gór, ale czy naprawdę parę trybów treningowych lub możliwość wspólnego grania przy jednej konsoli to aż tak duże wymagania? Odnoszę wrażenie, że produkcja zyskałaby na dodatkowych trybach, nawet kosztem wyższej ceny.

Z koszulką i bez niej

Głównym motorem napędowym rozgrywki jest zbieranie kolejnych pucharów (do zwycięstwa w turnieju potrzeba czterech wygranych z rzędu), zdobywanie kolejnego expa za statystyki i odblokowywanie nowych koszykarzy, skórek i emblematów. Dla kolekcjonerów przygotowano tu sporo nagród. Warto wspomnieć, że składy mogą być zbudowane z dowolnych zawodników – choć występują w stroju swojej drużyny, jedna ekipa gra bez koszulek, więc nie ma problemu z ich identyfikacją. Jak dotąd (?) wirtualny sklepik nie oferuje mikropłatności, ale jednym z dodatków w edycji deluxe jest nieco cyfrowej waluty na start. Korzystanie ze sklepiku na szczęście nie przynosi przewagi na boisku. Wszystkie dodatki to wyłącznie kosmetyka, a wiele z nich i tak jest zablokowanych przed osiągnięciem odpowiedniej rangi, więc nie wystarczy zasobny portfel, by dominować.



The Run wygląda też całkiem nieźle dzięki komiksowej oprawie graficznej. Wirtualni koszykarze są dość podobni do swoich odpowiedników z prawdziwych parkietów. Fani NBA powinni być usatysfakcjonowani stopniem wykorzystania licencji. Nawet jeśli częściej się przegrywa, bardzo łatwo wpaść w pętlę jeszcze jednego meczyku. Obawiam się jednak, że wielu odbiorców może po prostu bardzo szybko stracić motywację do dalszej zabawy. No i kwestia tego, jak długo uda się utrzymać zainteresowanie społeczności. Na razie nie stanowi to problemu, pytanie jednak, jak szybko pojawią się np. sezony czy specjalne wydarzenia. Jeżeli jednak macie choć dwóch zajaranych koszykówką znajomych, za te pieniądze nawet nie ma się co zastanawiać. Inna sprawa, jeżeli jesteście solistami – wtedy The Run może po prostu szybko popaść w zapomnienie. ⊗ Otton



PS5, XSX, PC

+ bardzo przyjemna rozgrywka, sporo aren i licencjonowanych zawodników
– brak jakichkolwiek trybów solo i treningowych, solistów może szybko znudzić

Fajna uliczna koszykówka, ale więcej trybów (nawet za wyższą cenę) zdecydowanie wyszłoby jej na dobre.

7

eprasa.pl 123bb92d9

REPLAY

Roger: Dobrze robią. Jest git. Pozdrawiam dobrych chłopaków PSX-a, niech się to trzyma. Dobry przekaz leci. Drugi Replay dojechał, nie udało się nawet zmieścić wszystkich chętnych, widać, że dział dobrze rezonuje, kolejka redaktorów jak po Żołądkową za komuny. Nie pozostaje mi nic, jak zaprosić Was do lektury, wszak kilka ocen całkiem kontrowersyjnych.

RESIDENT EVIL REQIUEM

Requiem jest bardzo bezpiecznym Residentem, próbującym zadowolić wszystkich. Czyli dokładnie takim, jakiego oczekiwałbym na trzydziestolecie serii. Akcja przeplata się ze skradaniem, radosna napieprzanka z grozą. Rozgrywka w staroresidentowym stylu wymieszana jest z elementami rodem z piątej, a nawet szóstej odsłony. Do tego dochodzą pseudo-Nemezisy i powracające do głównej serii zombiaki, lekko podkręcone na modłę Splicerów z BioShocków, jednocześnie nawiązujące do niesławnych Crimson Headów. No i wracamy na posterunek policji w Raccoon City, niczym Old Snake na Shadow Moses w MGS4. To bardziej podsumowanie serii niż próba popchnięcia jej do przodu, ale nie potrafię się na to obrażać. Co ciekawe, jedyne słabsze momenty zalicza Leon. Spodziewałem się, że to spanikowana, jąkająca się Grace będzie mnie irytować, ale to właśnie w jej segmentach czułem najwięcej starego, dobrego Residenta. Po prostu preferuję duże, zamknięte budynki, pełne pułapek i zagadek, gdzie niebezpieczeństwo czai się za każdym rogiem. Walka ze zmutowanymi żołnierzami i unikanie pocisków z moździerza to nie jest coś, za co pokochałem serię. Requiem to świetny Resident. Nienajlepszy, bo to miano należy do RE4, ale świetny.

Mielu



+ Zombie+, Grace, grafika, nostalgia
− słabsza druga połowa, bossowie

9



SAROS

Nie lubię umierać w grach na potęgę, podobnie jak zaczynać zawsze od nowa. Jeśli więc sięgam po „rogaliki", muszę czuć, że każda próba przejścia tego samego niesie progres przybliżający do celu. Wybornie więc, że w Sarosie naprawiono elementy, z powodu których odstawiłem Returnala, i zmieniono zasady z „roguelike" na „roguelite". Śmierć nie oznacza straty wszystkiego, a permanentny progres nie jest fikcją. Tym razem zebrane zasoby zostają pomimo zgonu, dając przenoszone między runami ulepszenia, a checkpointy pozwalają na grind, jeśli go potrzebujemy, ale dzięki nim nie trzeba biegać 40 minut, zanim dojdziemy do bossa, na którym się zacięliśmy. Raz odblokowany typ broni mógłby trafiać do ekwipunku, byśmy mogli się przełączać między pukawkami, a „onboarding" kuleje i kilkukrotnie wracałem do tutoriali, aby zrozumieć niuanse. Ale Saros przede wszystkim szanuje nasz czas, nie zostawiając z niczym po runach, w których powinie się noga, i dla mnie to wystarczający motywator, aby brnąć dalej.

SoQ

+ fenomenalna oprawa, dynamika rozgrywki, rozwój postaci
− absurdalna fabuła, a elementy narracyjne nie zawsze są dopracowane

8



FORZA HORIZON 6

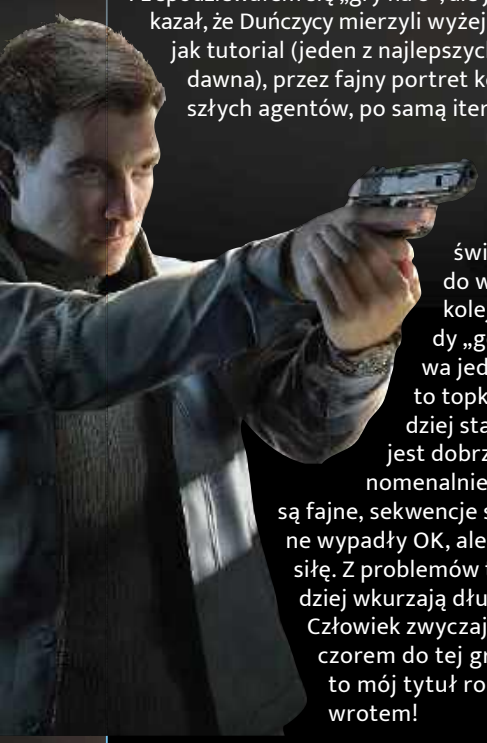
Żałuję, że gram we wszystkie większe gry wyścigowe, a przede wszystkim – że wycisnąłem ostatnie soki z Horizon 5. Formuła Playground jest tak powtarzalna, że dużo ciekawsza szóstka, z bardziej zróżnicowaną mapą, powrotem do wyraźnie odmiennych pór roku oraz sporą miłością do japońskiej kultury motoryzacyjnej, nie cieszy tak, jak by mogła. Gdyby odrobinkę zaryzykować, mocno ograniczyć nietrafiony tutaj, mało ekscytujący offroad przełajowy, w zamian za to mocniej eksploatować scenę touge, wyścigi w przemysłowych klimatach i (szalenie niewykorzystane) Tokio – mówilibyśmy o totalnym przełomie. A tak jest „najfajniejsza gra wyścigowa, w którą już graliśmy". Taka cena bycia największymi?

Piechota

+ nowa mapa jest wspaniała, niektóre wyścigi, japoński city pop w radiu
− wszystko na tym samym wzorcu, offroad, gumowy poziom trudności

7-

007 FIRST LIGHT



Przed zagraniem w First Light zdałem sobie sprawę, że recenzowałem w PE ostatnią grę z Bondem – 007 Legends. Agent JKM przeszedł długą drogę (14 lat!) od tego przeciętniaka. Jestem fanem Bondów, lubię Hitmana (i generalnie gry IO Interactive) i uwielbiam „filmowe" tytuły. Po FL spodziewałem się „gry na 8", ale już pierwszy wieczór pokazał, że Duńczycy mierzyli wyżej – od sekwencji takich jak tutorial (jeden z najlepszych patentów w grach od dawna), przez fajny portret kolegów Jamesa, przyszłych agentów, po samą iterację Bonda. Ta ostatnia naprawdę działa na plus gry, bo poznajemy nową, ciekawą wersję 007 i jego świata (udana aktualizacja do współczesności), a nie kolejne odtwórcze przygody „gęby" z kina. Początkowa jedna trzecia scenariusza to topka – potem robi się bardziej standardowo, ale nadal jest dobrze. Walka wypadła fenomenalnie, sekcje „mini-Hitman" są fajne, sekwencje skradankowe i strzelane wypadły OK, ale pojazdy dorzucono na siłę. Z problemów technicznych najbardziej wkurzają długie loadingi po zgonie. Człowiek zwyczajnie chciał wrócić wieczorem do tej gry po pracy. Na razie to mój tytuł roku. 007, witamy z powrotem!

Dżujo

+ nowy Bond, scenariusz, klimat, walki, przygoda, humor
– loadingi po śmierci, drobne wpadki techniczne i wizualne

9-



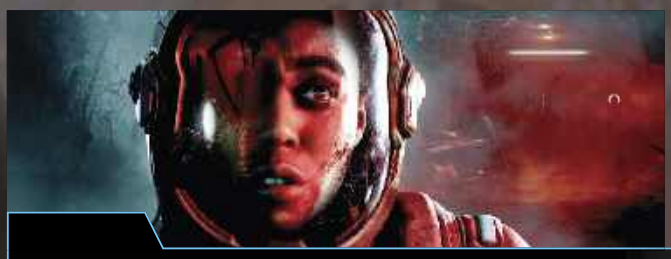
MIXTAPE

Mixtape to gra, z której każdy wyciągnie tyle, na ile pozwala jego wrażliwość. Dla jednych to będzie przegadany walking sim, dla innych seria pojebanych minigierek, a dla jeszcze innych wspaniała, interaktywna opowieść o dorastaniu. We mnie – wiecznym dzieciaku i geeku dorastającym w latach 80. i 90., miłośniku muzyki i gier – trąciła wszelkie możliwe struny, waląc prosto w feelsy. To przemyślane, genialnie zaprojektowane, interaktywne dzieło sztuki, gdzie forma, design, soundtrack, dialogi, emocje i rozgrywka łączą się w doświadczenie kompletne. Gra z pozoru lekka i wesoła, a de facto boleśnie prawdziwa, życiowa opowieść. Oda do młodości, nostalgiczny list miłosny do bolesnego okresu dojrzewania. A prywatnie marzy mi się jedno: aby gracze po dekadach wspaniałych, rozmaitych doświadczeń przestali w końcu pier*olić na temat definicji gry. Ile wymaga wychyleń gałką, ile wciśnięcia przycisków? NIE MA takich wymogów i nigdy nie będzie. Handlujcie z tym i nie srajcie we własne gniazdo. A jeśli ktoś uważa się za dziennikarza i twierdzi, że Mixtape przechodzi się samo, powinien mieć dożywotni zakaz pisania o grach.

Butcher

+ wszystko
– chciałbym więcej

10



DIRECTIVE 8020

8020 to dziwny twór, który potyka się tam, gdzie próbuje reagować na utyskiwania publiki. Narzekano na niewiele rozgrywki w należących do antologii Dark Pictures grach? Proszę, oto etapy skradane. Co z tego, że nudne, przewidywalne i miejscami arbitralnie podchodzące do nakreślonych zasad? Mechaniki związane z łażeniem w kucki są ubogie, co szybko czyni zabawę w kotka i myszkę powtarzalną i rozwleczoną. Sama fabuła – choć bliżej finału nabiera tempa – również nie porywa. Ot, kolejny body horror w kosmosie z obcym-mimikiem w tle plus amoralne korporacje. Nic, czego nie przewałkowało już dekady temu kino. Postaciom brakuje wyrazu, relacje między nimi są ledwo nakreślone i raczej nie mają większego wpływu na zabawę, nuży generyczne otoczenie. Wciąż bawi dokonywanie wyborów, oglądanie śmierci protagonistów i badanie fabularnych rozgałęzień, ale koncepcja wymaga radykalnej decyzji – albo cofamy się o krok i zostajemy przy idei efekciarskiej, filmowej paragrafówki w eksploracyjnym sosie, albo dokonujemy... cóż... rewizji i wprowadzamy naprawdę przemyślane mechaniki. 8020 zastygło w pół kroku, a studio dygocze na jednej nodze, coraz wyraźniej tracąc równowagę.

Adamus

+ rozgałęzienia, filmowość
– męczące skradanie, wizualna nuda, przeciętna opowieść

5+

eprasa.pl 123fbb92d9



„Wieżowce stoją jak czarne monolity, a ich okna migoczą w rytmie setek równoległych historii. Ulice połyskują odbiciami neonów, rozmazanych deszczem i ruchem. Powietrze drży od szumu wentylatorów, syren i rozmów, które splatają się w jeden, nieustanny, metaliczny oddech. W zaułkach światło latarni rozcina mrok jak ostrze, a na dachach wiatr niesie echo dalekich klaksonów" – tak oto malował metropolię widzianą nocą F. Scott Fitzgerald w „Wielkim Gatsbym". Zaskakująco aktualny opis. Prawie 100 lat później, w pierwszej dekadzie nowego milenium, dwaj polscy poeci – Sokół i Pono – melorecytowali z siedzeń czerwonego Fiata X1/9: „Będę brał Cię (Gdzie?)! W Aucie! (Mnie?). Cię! (E-e...). Ehe".

Oba teksty kultury w zestawieniu ze sobą oddają całe tematyczne i emocjonalne spektrum Need for Speed: Underground 2 od Black Box: skąpane w neonach, jaśniejsze nocą niż za dnia miasto, szybkie samochody mieszające delikatną, klasyczną urodę z agresywnym tuningiem, pewna doza erotycznego napięcia związanego z uliczną kontrkulturą (bunt!), niedozwolonymi prędkościami, pięknymi kobietami (Brooke Burke w roli Rachel Teller). Oczywiście troszkę ironizuję (przesada jest wpisana w DNA serii), ale tylko troszkę – nie będę ukrywał, że dla zahukanego nastolatka z małopolskiej wsi drugie Underground było wrotami do nieznanego, pociągającego świata; antytezą wszystkiego, co ów chłopak widział i czego doznał. Dziwicie się jeszcze, że tak chętnie uciekał on do Bayview?

No właśnie, jak inaczej zacząć tę retrorecenzję, jeżeli nie od samego miasta? Było ono co prawda inspirowane kanadyjskim Vancouver, ale w założeniach miało robić za architektoniczny odpowiednik everymana, esencję marzenia o amerykańskiej metropolii. Bayview było pierwszą w serii otwartą – a dokładniej otwierającą się wraz z postępami gracza – mapą. Jak na debiut w tej materii wyszło nad wyraz dobrze. Otoczenie potrafi zachwycić, centrum rozświetlają odbijające się w mokrym asfalcie neony, dzielnica przemysłowa jest odpowiednio surowa, co nie znaczy, że wizualnie mdła, a węższe, kręte drogi oplatające



ulokowane na wzgórzach przedmieścia idealnie nadają się do driftu. Gracz szybko uczył się charakterystycznej topografii, bo tym razem wszędzie – czy na wyścig, czy do garażu – musiał dojechać sam. Eksploracja zresztą popłacała, bo w jej trakcie można było znaleźć przydatne w dopieszczaniu kolejnych fur pieniądze. Co do samych wyścigów, dodano kilka nowych wydarzeń: Street X są oparte na ścinaniu zakrętów i mocno techniczne, URL odbywają się na zamkniętych torach poza mapą Bayview. Ponadto bujając się po mieście, można wyzwać na pojedynek innego mistrza kierownicy albo wziąć udział w specjalnym wydarzeniu, które wieńczy nagroda w formie pisma motoryzacyjnego z naszą bryką na okładce.

Ścigać też jest się czym – NFS:U2 to wciąż cyfrowy hołd składany klasykom z importu, ale do zestawu dorzucono także masywne SUV-y z dedykowanymi eventami oraz muscle cars. W efekcie wybieramy z puli blisko 30 pojazdów. Oczywiście każ-

dą furę odpowiednio stuningujemy. Parametry parametrami, i tak większość z nas nie rozumiała, na co patrzy, i wychodziła z założenia, że „droższe znaczy lepsze" (choć ci bardziej ogarnięci mogli żyłować osiągi na hamowni) – tym, co naprawdę miało znaczenie, był tuning wizualny. Neony, spoilery, butle z nitro, głośniki w bagażnikach, felgi, naklejki, cholera, można było wybrać nawet wzory zegarów. Zaryzykowałbym tezę, że w tej części więcej czasu niż na samym ściganiu się spędziłem w garażu, spawając stalowego potwora, którego nie powstydziłaby się bulowicka szosa o drugiej nad ranem (a uwierzcie mi, ta widziała wiele).





„Moje miasto budzi się"

Wróćmy na moment do miasta. W czasach premiery wzbudziło ono nieco kontrowersji. Zarzucano mu makietowość (pełna zgoda), twierdzono, że konieczność każdorazowego dojeżdżania w interesujące miejsce sztucznie wydłuża zabawę i szybko zaczyna nużyć. Wydaje mi się, że nie zauważono przy tym, jak istotną rolę Bayview pełniło. Otóż zmieniało ton doświadczenia względem pierwszego Underground i w punkt oddawało to, o co – prócz rywalizacji – w przedstawianej subkulturze tak naprawdę chodziło. A chodziło o pozę i pisanie własnej legendy. Oczywiście dalej mamy tu frenetyczne wyścigi, prędkość i dozę szaleństwa rodem z „Szybkich i wściekłych", ale powyższe przeplata się z powolnym – niczym na przecięciu snu a jawy – cruisingiem, nocną jazdą bez celu, narkotycznym gubieniem się w neonowym labiryncie. Tu koła równie często mielą asfalt, co płyną nad nim. Topografia Bayview wprowadza do serii nową poetykę nonszalanckiego lansu (lub, podążając za recenzją pierwszego Undergroundu autorstwa Piechoty, „motoryzacyjnego fleksu"). Często nie tyle jedziemy, ile się toczymy. Otwarte miasto czyni Uderground 2 stylistycznie kompletnym. Domyka zainicjowaną w jedynce konwencję.

Intuicję tę potwierdza ścieżka dźwiękowa – obok Most Wanted najlepsza w serii – mieszająca ostre, rockowe riffy („Black Betty", Spiderbait; „Give It All", Raise Against; „Skeptic", Snapcase) z klasycznymi rapowymi bitami („I Do", Chingy; „That'z My Name", Sly Boogy). Ostatecznym połączeniem tych dwóch estetyk jest zresztą zamykające lata zerowe w muzycznej pigułce, kultowe już „Riders on the Storm" w interpretacji Snoop Doga. Playlista to jedna z najmocniejszych stron tytułu. Sam dzięki Underground 2 odkryłem towarzyszące mi do dziś Queens of the Stone Age, a utwór „In My Head" uznaję za dźwiękowy odpowiednik zen. Kiedy wspomniany kawałek odpala się w tle, znikają przeciwnicy, znika idea rywalizacji. Jestem tylko ja, asfalt i tańczące po karoserii neony.

O grafice z kolei trudno mi się wypowiadać. W dniu premiery była szeroko dyskutowana, podobnie jak problemy z płynnością wersji konsolowych. Na łamach 87 numeru Szmatławca sam Ściera narzekał: „Nie wiem, czy ja za dużo nagrałem się w Burnout 3, czy EA nie mogło sobie poradzić z architekturą PS2, bo różnica wizualna pomiędzy obiema grami jest... rzędu jednej generacji platform", a Sentinel „oprawę" umieścił w rubryczce z minusami. W mojej opinii gra zestarzała się z godnością. Grafika, choć nie była stylizowana i celowała w fotorealizm, po latach na stylizowaną wygląda. Świetnie oddaje ducha lat zerowych, powiedziałbym wręcz, że ma wartość historyczną i jest płótnem oraz paletą tamtych czasów: z mocnym kontrastem czerni i neonu, krzykliwością, efektownością, niemalże klubowym wajbem. Nawet agresywny blur, który musiał doprowadzać do szału te dwie dekady temu, dziś, w 2026 r., sprawia wrażenie nierozerwalnie splecionego z poetyką tamtych czasów i mile łechcze nostalgię.

Palma pierwszeństwa

Pewnie już domyśliliście się z treści tej retrorecenzji, że Need For Speed: Underground 2 to „mój" Need for Speed (no, może obok NFS: Porshe 2000), że bez problemu przychodzi mi odwrócenie oczu od wad takich jak fasadowe miasto, obojętna absolutnie każdemu fabuła czy nierówna (kwestia dyskusyjna) oprawa graficzna. Że bez żenady zakładam różowe okulary nostalgii i chodzę od drzwi do drzwi z pytaniem: zechcecie może porozmawiać o naszym Panu i Zbawcy – NFS:U2? Czy uważam dwójkę za najlepszą część trylogii z lat 2003–2005? Nie, tu palma pierwszeństwa należy się bez wątpienia o wiele bardziej wpływowemu Most Wanted. Czy za prekursorską? Co w takim razie z pierwszym Underground, które wyczuło niezagospodarowaną przestrzeń na rynku ścigałek? Środkowa część na tle starszej i młodszej siostry wypadała poprawnie, dobrze się prezentowała w towarzystwie, ale to nie ona rozpalała serca kawalerów. No, chyba że zahukanego nastolatka z małopolskiej wsi, który może i nigdy nie zrobi prawka, ale za to do końca życia będzie śnił o Infinity G35 – z obowiązkowym spoilerem i zielonym podświetleniem podwozia odbijającym się w zroszonym nocną mżawką asfalcie. ⊗ **Adamus**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

ELECTRONIC ARTS	WYŚCIGI
GRAFIKA:	★★★★★★★★☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★★★☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★★★☆☆

PLUSY

▲ ZMIANY W GŁÓWNYM TRYBIE, STOPIEŃ ROZBUDOWANIA, USTAWIENIA (TUNING)

MINUSY

▼ OPRAWA, POTRAFI ZNUŻYĆ, BRAK ZNISZCZEŃ

8-



PS2, XBOX, GC, PC

▲ Bayview, tuning, ścieżka dźwiękowa, kontrkulturowy charakter
▬ fasadowa metropolia, fabuła (była w ogóle jakaś?)

To tytuł koncepcyjnie kompletny, który świetnie łączy frenetyczne wyścigi z nonszalanckim, samochodowym lansem.

8+



INNE CZASY, INNI AVENGERSI

Witajcie w erze Dooma

Kinowe Uniwersum Marvela (MCU) przeżywa jeden z najciekawszych momentów w swojej historii. Po latach kryzysu twórczego, mieszanych recenzji i rozczarowujących wyników w kinach (box office) studio wraca z przytupem. Na horyzoncie widać już „Avengers: Doomsday" – film, który ma na nowo zdefiniować to, czym jest MCU. Nowi bohaterowie, stare legendy, Robert Downey Jr. jako złoczyńca i X-Meni wracający po dekadach przerwy. To nie będzie zwykły sequel. To potencjalnie najważniejszy moment, może nawet przełomowy, od czasów „Endgame".

TEKST: **KOZŁOWSKI**

Studio Marvela wchodzi w szóstą fazę swojego kinowego uniwersum po kilku turbulentnych latach. Faza czwarta przyniosła rekordową liczbę produkcji, ale opinie były bardzo podzielone: widzowie coraz głośniej narzekali na przeładowanie treścią oraz potrzebę oglądania pobocznych produkcji, by lepiej rozumieć te główne, a także na brak wyraźnego kierunku. Faza piąta przyniosła pewne sukcesy – przede wszystkim „Strażników Galaktyki vol. 3", a także powrót „Daredevila", którego historią raczyłem Was w poprzednim moim materiale w PSX Extreme.

Kluczowym problemem okazał się główny antagonista sagi: Kang Zdobywca w wykonaniu Jonathana Majorsa. Aktor miał być następcą Thanosa, zagrożeniem dla całego multiwersum. Plany pokrzyżował jednak wyrok skazujący go za przemoc domową – Marvel musiał pożegnać się z Majorsem i natychmiast zrewidować całą strategię narracyjną. Efekt? Jedna z najbardziej zaskakujących decyzji castingowych w historii Hollywood.

Faza szósta oficjalnie rozpoczęła się filmem „Fantastyczna Czwórka: Pierwsze kroki" z lipca 2025 r., który wprowadził do MCU tak zwaną Pierwszą Rodzinę. Główne role zagrali Pedro Pascal jako Reed Richards, Vanessa Kirby jako Sue Storm, Joseph Quinn jako Johnny Storm i Ebon Moss-Bachrach jako Ben Grimm/The Thing. Kolejnym tytułem jest „Spider-Man: Całkiem nowy dzień" (31 lipca) z powracającym Tomem Hollandem, a zwieńczeniem fazy będą dwa wielkie finały: „Avengers: Doomsday" (18 grudnia 2026 r.) i „Avengers: Secret Wars" (17 grudnia 2027 r.). Tylko cztery filmy. Niewiele, prawda? To pierwsza faza, w której liczba pełnometrażowych tytułów wynosi mniej niż sześć.

Żeby jeszcze lepiej przygotować grunt pod „Doomsday", Marvel zdecydował się na ponowne wypuszczenie do kin kultowego „Avengers: Endgame" – według planów ma to nastąpić we wrześniu 2026 r., więc niespełna trzy miesiące przed premierą piątki. Tu nie chodzi tylko o aspekt sentymentalny. To starannie zaplanowana kampania marketingowa, która ma przypomnieć widzom, dlaczego pokochali to uniwersum, a po samym zainteresowaniu widać, że to zaczyna działać.

Kim jest Dr Doom? Geniusz, tyran, czarnoksiężnik

Gdyby ktoś kilka lat temu powiedział, że Robert Downey Jr. wróci do MCU jako złoczyńca, większość fanów uznałaby to za absurd. A jednak – podczas panelu Marvel Studios na San Diego Comic-Conie w 2024 r. studio zszokowało cały świat, ogłaszając właśnie to. Tony Stark nie żyje, niech żyje Victor von Doom.

Doktor Doom to bez wątpienia jeden z najbardziej złożonych antagonistów w całej historii komiksów Marvela. Victor von Doom urodził się w małym, fikcyjnym wschodnioeuropejskim kraju zwanym Latverią, w rodzinie romskiej. Jego matka Cynthia była czarownicą i zginęła po zawarciu kontraktu z demonem, a ojciec Victora – uzdrowiciel i znachor – zginął, próbując chronić syna przed gniewem tyrańskiego barona Latverii. Te dwa traumatyczne wydarzenia ukształtowały charakter Dooma: poczucie straty, obsesja ratowania duszy matki z piekieł i żelazna wola zemsty.

eprasa.pl 123fbb92d9



Doom wykazywał niezwykły geniusz już od dzieciństwa. Gdy jego sława dotarła do Stanów Zjednoczonych, trafił na Uniwersytet Empire State, gdzie zetknął się z Reedem Richardsem, późniejszym Mr. Fantastikiem. Ich rywalizacja stała się jednym z głównych motywów Marvela. Doom, pracując nad maszyną pozwalającą skontaktować się z zaświatami, popełnił błąd w obliczeniach i eksperyment zakończył się eksplozją, która oszpeciła jego twarz. Victor opuścił uczelnię, udał się do Tybetu, gdzie pod okiem mnichów opanował magię i skonstruował swoją pierwszą zbroję oraz ikoniczną żelazną maskę. Po powrocie do Latverii obalił dotychczasowy rząd i ustanowił się dyktatorem, rządząc krajem twardą ręką, choć w jego mniemaniu zawsze „dla dobra narodu".



Wielki powrót Robert Downey Jr.'a do Marvela - widać, że aktorowi brakowało tego splendoru i cieszy się z ponownego angażu.

Co czyni Dooma wyjątkowym na tle typowych złoczyńców? Przede wszystkim jego moralna niejednoznaczność. Doom nie jest zwykłym szaleńcem – to ktoś, kto wierzy, że świat byłby lepszy pod jego rządami i ma ku temu merytoryczne argumenty. Łączy w sobie trzy rodzaje potęgi: technologiczną (zbroja i broń dorównujące Iron Manowi), magiczną (jeden z najpotężniejszych magów Ziemi) i polityczną (suwerenny władca państwa z immunitetem dyplomatycznym). W komiksach zdołał nawet okraść Galactusa z jego kosmicznej energii, na krótko stając się dosłownie Bogiem Wszechświata.



Komiksowy Doctor Doom pewnie będzie różnił się od filmowego, ale fani długo czekali na jego debiut na dużym ekranie.

W kontekście MCU Doom jest arcywrogiem Fantastycznej Czwórki, ale jego ambicje daleko wykraczają poza tę drużynę. W komiksowych „Secret Wars" z 2015 r. odgrywa centralną rolę, stając się siłą zdolną dosłownie przebudować rzeczywistość. Nie zdradzając kluczowych zwrotów akcji – warto zaznaczyć, że Doom w tej historii nie jest jednoznacznie „zły". Ta postać to ktoś, kto podejmuje decyzje niemożliwe w skali, której nikt inny nie byłby w stanie podjąć. To właśnie sprawia, że jest idealnym antagonistą (lub protagonistą?) finału całej Sagi Multiwersum.

Dlaczego Robert Downey Jr.? Kevin Feige skomentował tę decyzję wprost: multiwersum pozwala im „robić dosłownie cokolwiek, na co mają ochotę". Obsadzenie aktora, który przez lata był twarzą MCU jako Tony Stark/Iron Man, w roli zupełnie innej postaci to zabieg zarówno twórczy, jak i marketingowy. Wszyscy chcą zobaczyć Downeya znów na ekranie, ale nikt nie oczekuje Iron Mana. Doom z kolei jest postacią wymagającą: zimny, dumny, niemal szekspirowsko tragiczny, a jednocześnie charyzmatyczny. Dotychczas pokazał się jedynie w krótkiej scenie po napisach „Fantastycznej Czwórki: Pierwsze kroki", co wzbudziło ogromne zainteresowanie i spekulacje fanów na całym świecie.

Nowi Avengersi: kogo zobaczymy w „Doomsday"?

„Avengers: Doomsday" będzie pod względem obsady spektakularnym wydarzeniem. Marvel oficjalnie ogłosił skład, który jest zarazem powrotem starych znajomych i debiutem zupełnie nowej generacji bohaterów. Z „nowych" Avengersów wiodącą rolę odegra Anthony Mackie jako Sam Wilson/Kapitan Ameryka, który dopiero niedawno w pełni przejął schedę po legendzie. To nie ten sam Kapitan Ameryka, którego znamy z pierwszych filmów MCU – Sam ma bardziej przyziemne podejście, jest obarczony pytaniami o to, czy naprawdę zasługuje na tarczę. To następca Steve'a Rogersa, ale Chris Evans, jak wiemy już oficjalnie, wróci w "Avengers: Secret Wars"! Obok nowego Kapitan Ameryki (Mackie) pojawi się Sebastian Stan jako Bucky Barnes, który dowodził ekipą Thunderbolts. Thunderbolts – czyli dawni złoczyńcy próbujący odkupić przeszłość – stają się de facto nowymi Avengersami. W ich skład wchodzą m.in. Florence Pugh jako Yelena Belova, Wyatt Russell jako John Walker/US Agent, David Harbour jako Red Guardian i Hannah John-Kamen jako Ghost..

Zupełnie nowym nabytkiem jest Lewis Pullman jako Sentry – jeden z najpotężniej-

eprasa.pl 123fbb92d9

szych i najbardziej nieprzewidywalnych bohaterów w komiksach Marvela, człowiek o sile miliona eksplodujących słońc, a zarazem ofiara własnej psychiki. Shang-Chi (Simu Liu), Namor (Tenoch Huerta), Shuri/Czarna Pantera (Letitia Wright), Ant-Man (Paul Rudd) i M'Baku (Winston Duke) uzupełniają „nowoczesną" część obsady.

Ale to nie wszystko. „Doomsday" będzie pierwszym filmem, który oficjalnie połączy „nowe" MCU z „klasycznymi" X-Menami z trylogii Bryana Singera z lat 2000. Na ekranie zobaczymy Patricka Stewarta jako Profesora X, Iana McKellena jako Magneto, Alana Cumminga jako Nightcrawlera, Rebeccę Romijn jako Mystique, Jamesa Marsdena jako Cyclopsa i – co wywołało ogromne zainteresowanie fanów – Channinga Tatuma jako Gambita, postać, na którą widzowie czekali od lat, a którą można już było zobaczyć w „Deadpool & Wolverine". Wielką niewiadomą pozostaje właśnie Hugh Jackman jako Wolverine – spekulacje na temat jego potencjalnego powrotu nie milkną, choć oficjalnie nie jest w obsadzie. Nie byłbym zdziwiony, gdyby jego udział był jedną z typowych dla Marvela niespodzianek.

Kolejne dobre wieści? „Avengers: Doomsday" reżyserują bracia Joe i Anthony Russo – twórcy „Wojny bez granic" i „Endgame", a scenariusz piszą Michael Waldron („Loki") i Stephen McFeely („Wojna bez granic"). Jeśli bracia Russo nie zapomnieli, jak robi się Marvela, przygotowując kilka słabszych filmów w międzyczasie, to czeka nas nie lada uczta.

Jak to się różni od poprzednich Avengersów?

Porównując nadchodzący „Doomsday" do poprzednich odsłon serii, widać kilka fundamentalnych różnic i to nie tylko na poziomie fabuły, ale i kontekstu kulturowego. Pierwsze „Avengers" (2012) były wydarzeniem pionierskim. Nikt nigdy wcześniej nie połączył sześciu różnych franczyz w jeden spójny film. Sama scena shawarmy po napisach stała się ikoniczna. „Avengers: Endgame" (2019, więc aż siedem lat później) to finał dziesięcioletniej sagi, który zarobił ponad 2,79 mld dol. w kinach i na jakiś czas stał się najwięcej zarabiającym filmem w historii.

„Doomsday" stoi przed innym wyzwaniem. Dzisiaj widzowie są bardziej zmęczeni, bardziej wymagający i mają za sobą kilka lat nierównych produkcji MCU. Nowe pokolenie fanów wychowało się już na serialach Disney+, zna „Lokiego", „WandaVision" i „Moon Knighta", a wcale nie darzy takim sentymentem i sympatią pierwszych filmów, które dla mnie i moich rówieśników były przełomem jeden po drugim. Ci widzowie – fani klasycznego MCU – mogą czuć się też wyobcowani przez nowych bohaterów i zawiłości związane z multiwersum. Film musi zatem obsłużyć jednocześnie kilka grup widzów: nostalgicznych fanów oryginałów, nowych fanów innego pokolenia herosów i tych, którzy po prostu chcą atrakcyjnego kina akcji pełnego dynamicznych scen i dobrej zabawy w kinie.

„DOOMSDAY" OFICJALNIE POŁĄCZY „NOWE" MCU Z „KLASYCZNYMI" X-MENAMI

Kolejna różnica to antagonista. Thanos był idealistycznym ekstremistą – jego motywacja była potworna, ale w jakiś sposób... zrozumiała. Doom to coś zupełnie innego: arystokrata, intelektualista, strateg. Jego konflikty z bohaterami rozgrywają się nie tylko na polu walki, ale i na polu idei, polityki i filozofii. Istotna jest też zmiana wewnątrz samej drużyny – nie ma już Tony'ego Starka, Steve'a Rogersa ani Natashy Romanoff. Nowi Avengersi dopiero szukają swojego miejsca w świecie – postacie i sojusze są bardziej kruche, pełne wątpliwości, mniej pewne swojej roli. To niesie spore ryzyko, ale też szansę na świeże, autentyczne napięcie, którego dawno w MCU nie było.



„Deadpool & Wolverine" był pełen easter eggów i fanserwisu. Fabuła? Nie zawsze jest najważniejsza.

Szósta faza MCU: co jeszcze nas czeka?

Szósta faza MCU to prawdziwy maraton, mimo że w kinach pojawiają się „tylko" cztery filmy. Do tego dochodzi bogaty front serialowy na Disney+: drugi sezon „Daredevila: Born Again" (który zakończył się 5 maja 2026 r.), „Ironheart" (planowany na przełom 2026/2027 r.), „Wonder Man" (już dostępny) oraz „Punisher: Ostatnie starcie" i „VisionQuest".

„Fantastyczna Czwórka: Pierwsze kroki" to niemalże „pakiet startowy" szóstej fazy. Retrofuturystyczny świat lat 60. nadaje mu unikalny klimat i odróżnia go od reszty uniwersum. To było naprawdę potrzebne. I, co ważne, właśnie tu po raz pierwszy, w scenie po napisach, pojawia się Victor von Doom, siejąc ziarno pod „Doomsday". „Spider-Man: Całkiem nowy dzień" to powrót Toma Hollanda po długiej przerwie. Jego Peter Parker żyje z konsekwencjami z „Bez drogi do domu" – jest niemal anonimowy, zaczyna wszystko na nowo. Fabuła ma korzystać z tego świeżego startu, by opowiedzieć nową, samodzielną historię Pajączka, zanim wszystko eksploduje w grudniu. Bardzo na to liczę, bo mam już dość Człowieka Pająka osadzonego w wielkim uniwersum Marvela walczącego z wielkimi przeciwnikami. Oby to było coś mniejszego, bardziej kameralnego. Niech wreszcie będzie tym przyjaznym pająkiem z sąsiedztwa. Niestety dotychczasowe doniesienia temu przeczą, ale nie zapeszajmy.

„Wonder Man" okazał się przemiłą niespodzianką, która wciągnęła nawet nie-fanów Marvela, natomiast „Punisher: Ostatnie starcie" ma okazję przypomnieć wybornego w tytułowej roli Jona Bernthala. O „VisionQuest" wiemy niewiele. „Avengers: Secret Wars" to natomiast totalne, niewyobrażalne jak dotąd zwieńczenie. W komiksowym oryginale z 2015 r. (autorstwa Jonathana Hickmana) całe multiwersum zderza się ze sobą – planety z różnych czasoprzestrzeni wpadają na siebie w kosmicznej kolizji. Tak powstaje rzeczywistość „Battleworld" – mozaika skrawków różnych światów. Ta fabuła pozwala Marvelowi na dosłownie nieskończone możliwości ob-

sadowe i fabularne. Jeśli film zachowa choć cień złożoności komiksowego pierwowzoru, może to być coś, czego naprawdę nie przewidzimy.

Kondycja MCU: ostatnie produkcje pod lupą

Oceniając ostatnie filmy Marvela, należy każdy z nich traktować oddzielnie, ponieważ były to bardzo nierówne projekty. Pamiętacie film „Strażnicy Galaktyki vol. 3" z 2023 r.? To prawdziwa perełka tamtej fazy – emocjonalne, dojrzałe zakończenie trylogii Jamesa Gunna, które zdobyło 82% pozytywnych recenzji na Rotten Tomatoes i zostało odebrane jako jeden z najlepszych filmów MCU w ogóle. Dla wielu był to dowód, że Marvel potrafi nadal robić świetne filmy, ale wymaga to wyjątkowych twórców z wyraźną wizją.

„Deadpool & Wolverine" z 2024 r. był jedynym filmem MCU z tamtego roku i ogromnym komercyjnym hitem, zarabiając ponad 1,3 mld dol. i ratując box office MCU po słabszych wynikach poprzednich produkcji. Trudno jednak nie przyznać, że jego sukces opierał się przede wszystkim na nostalgii i charyzmie duetu Reynolds–Jackman, a nie na oryginalnej historii. „Kapitan Ameryka: Nowy wspaniały świat" (luty 2025 r.) był krytykowany za chaotyczny scenariusz, choć doceniano Anthony'ego Mackiego i efektowne sceny akcji. Tylko czy dziś ktoś o tym filmie pamięta? „Thunderbolts*" (maj 2025 r.) zaskoczył wszystkich pozytywnie – chłodne, inne podejście do superbohaterstwa i skupienie się na postaciach z traumą spotkało się z ciepłym przyjęciem, szczególnie wśród widzów zmęczonych standardowym MCU. Dlatego teraz bardzo zasadne wydaje się pytanie:



Nowi Avengersi, czyli „Thunderbolts" okazali się mocnym powiewem świeżości dla całego uniwersum.

Dokąd zmierza Marvel Cinematic Universe?

I czy MCU jest w stanie odbudować swoją dawną chwałę? Marvel wyraźnie wraca do strategii, która przyniosła mu sukces: zatrudnianie sprawdzonych reżyserów, unikanie przeładowania treścią, budowanie jasnej linii narracyjnej prowadzącej do kulminacji. „Doomsday" ma być filmem, który zbiera wątki z ostatnich kilku lat i układa je w koherentną całość. Trochę jak „Wojna bez granic", ale z zupełnie innymi bohaterami i antagonistą o zupełnie innej złożoności.

Obecność X-Menów z oryginalnej trylogii, którą część młodszych widzów musi poznać podczas seansów na Disney+, to wyraźna kokieteria z nostalgią i próba pogodzenia „starego" MCU z „nowym". Pytanie, czy to zadziała narracyjnie, czy będzie tylko efektownym fanserwisem. Bracia Russo mają doświadczenie w balansowaniu ogromnych obsad, co udowodnili w „Wojnie bez granic". Tym razem wyzwanie jest jeszcze większe.

Jeśli „Doomsday" i „Secret Wars" zostaną dobrze przyjęte, Marvel prawdopodobnie szybko wejdzie w fazę siódmą z nowym, zredefiniowanym zestawem bohaterów i nowym głównym wątkiem. Jeśli nie – to może być koniec MCU jako dominującego zjawiska kulturowego, jakim było przez ostatnią dekadę. Najpierw popularne było branie udziału w tak zwanym hype trainie i oglądanie wszystkiego od Marvela, a później równie trendy było krytykowanie i omijanie kolejnych produkcji w geście protestu. Nareszcie pojawia się pewien balans, bo filmy stają na wysokości zadania, a fani coraz chętniej dyskutują o tym, co zobaczą w kolejnych i jakie niespodzianki szykują twórcy. Trzeba też pamiętać, że MCU jest jak na razie precedensem – nawet największy rywal, DC, nie jest w stanie dorównać Marvelowi, choć jego plany są imponujące. Być może nawet poprowadzi swoje uniwersum jeszcze lepiej, ale wydaje się, że złote czasy kładzenia fundamentów pod coś tak ogromnego mamy jednak za sobą. Obecność dwóch, trzech, czterech czy większej liczby największych i najpopularniejszych bohaterów w jednym filmie na nikim już nie robi wrażenia i może właśnie obrana przez DC inna ścieżka okaże się receptą na te czasy. Bo nie powiecie mi, że nie czekacie na „Clayface'a"? ⊗



Nowa „Fantastyczna Czwórka" otwiera kompletnie inny rozdział w MCU, a jednocześnie (nareszcie!) jest naprawdę dobrym filmem.

eprasa.pl 123fbb92d9



czyli opowiem Ci bajkę...

epraca.pl

Białystok – miasto, w którym po ulicy biegają niedźwiedzie, gdzie nie ufa się komuś, ale „dla" kogoś, gdzie nikt nie słucha disco polo, ale na weselu każdy zna. Miasto z miejskim szaletem za 400 tys. zł oraz siedzibą jednego z największych beneficjentów publicznego finansowania dla młodego studia gamedevowego. Mowa oczywiście o Sundogu, studiu, które tworzy grę na podstawie twórczości Olgi Tokarczuk, a właściwie to robi silnik umożliwiający jej stworzenie. A konkretnie to po czterech latach zrobiło półtoraminutowy teaser, trailer, filmik pokazujący… i tu też można by dyskutować, co właściwie, ponieważ fragment tego, jak wygląda ów silnik/gra, zupełnie nic nie mówi. Wszystko kosztowało podatników ok. 17 mln zł – rekordową sumę, jaką może dostać start-up, bliżej nieokreślający tego, co zamierza ostatecznie osiągnąć.

TEKST:
KOCHANIEC

Początek

Zaczęło się ambitnie. W 2018 r. Mateusz Błaszczyk oraz Aleksandra Bieluk (przed Sundogiem kojarzeni głównie ze słabo ocenianym Parasidе Lost i studiem PolyAmorous, gdzie pracowali jako dyrektor kreatywny i narrative director) wpadli na pomysł stworzenia gry, której fundamentem będzie mocna, literacka narracja. Tego rodzaju produkcje były ówcześnie popularne i miały dobrą prasę przede wszystkim w mediach publicznych, niezwiązanych z gamedevowym mainstreamem. Poza tym istniał cały kulturowy kontekst, który przygotował grunt pod ambitny w założeniach projekt



„Trafiamy do miasta, które lata swojej świetności ma za sobą. Trudno powiedzieć, kiedy były te czasy. Całe miasto jest „postczasowe", nie wiadomo, czy to, co się w nim dzieje, jest współczesne, czy antyczne. Nad doliną dzielnicą dominuje zupełnie inny świat, górna część miasta. Mieszkają tam postacie, które podają się za bogów (…) Ten motyw jest bardzo stary, nawiązujemy tutaj do opowieści o Gilgameszu, który przez swoje czyny został półbogiem" – tak Aleksandra Bieluk opisuje koncepcję rozgrywki.

deweleperów. Błaszczyk i Bieluk postanowili przenieść poziom growej adaptacji literackiej z opartej dotychczas na literaturze popularnej w stronę beletrystyki.

Od sukcesu Wiedźmina 3 polski gamedev przyjął bowiem za pewnik, że rodzime studia potrafią robić gry zakorzenione w kulturze, historii i stanowiące literackie adaptacje. Oczywiście dzieło CD Projekt Red było rozwinięciem stworzonego przez polskiego pisarza świata, a nie tradycyjnie rozumianą adaptacją. Jednak narracja o tym, że polska literatura może zostać przełożona na interaktywne doświadczenie, które zachwyci miliony na całym świecie, zrobiła swoje. Kilka lat po premierze białogłowego Redzi wydają inspirowany papierowym RPG-iem i amerykańską kulturą cyberpunkową Cyberpunk 2077. W ich ślady poszli inni. W 2021 r. Anshar Studios wydaje Gamedeca – również cyberpunkowe RPG, które oparto tym razem na rodzimej prozie gatunkowej Marcina Przybyłka. Dwa lata później 11 bit studios wydało The Invincible – thriller science fiction na motywach powieści Stanisława Lema. Callypso Media zaproponowało z kolei Inkwizytora, opartego na cyklu powieści Jacka Piekary.

Państwo i kultura zaczęły traktować gry jak nośnik narracji literackiej. Pomysł na stworzenie gry opartej na literaturze znacznie ambitniejszej zarówno pod kątem poetyki, jak i formy wydawał się więc jak najbardziej na miejscu. Tym bardziej że zakładał wykorzystanie twórczości pisarki będącej w światowej czołówce literatury.

W 2022 r. do duetu Bieluk–Błaszczyk dołączył Carlos Castanon (art director), współzałożyciel PolyAmorous. W tym samym roku polskigamedev.pl informuje o pracy studia Sundog nad RPG opartym na motywach powieści noblistki. Dla mediów najważniejsza jest jednak informacja o tym, że współscenarzystką zostaje Tokarczuk. 22 września 2022 r. dochodzi też do formalizacji spółki z siedzibą w Białymstoku, a w dokumentach z KRS możemy przeczytać, że podstawą działalności jest wydawnictwo w zakresie gier komputerowych. Współzałożycielskie trio uzupełnia noblistka oraz jej syn, Zbyszko Fingas – psycholog, pisarz i, co ciekawe, założyciel grupy literackiej o nazwie „Sundog", która zostaje przekształcona w studio tworzące gry.

Dwa lata później spółka zmienia kierunek działania. Sundog nie mówi już o tworzeniu gry, ale o systemie technologicznym do generowania narracji i NPC-ów – InteGra. Z dzisiejszej perspektywy ruch ten okazuje się sprytną zagrywką, ponieważ w tym samym roku startuje konkurs Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP) Ścieżka SMART, finansujący działania badawczo-rozwojowe, a nie produkcję gier (przynajmniej nie w takim sensie jak dawny GameINN). Główne kryteria Ścieżki SMART obejmowały m.in.: innowacyjność B+R, potencjał wdrożeniowy, skalowalność technologii, cyfryzację, AI oraz wpływ gospodarczy. Z samym pomysłem na stworzenie gry opartej na dziele literackim Sundog nie miał więc najmniejszych szans na pozyskanie grantu. Zmieniając jednak zakres swoich działań z tworzenia gry na bazie literatury na start-up game-tech/AI. a cały projekt określając mianem systemu technologicznego do generowania narracji i NPC-ów, zmieniała się pozycja wyjściowa firmy. Teraz oceniana była jako projekt technologii do tworzenia gier, a nie studio pracujące nad interaktywną adaptacją książki.

Zmieniła się też narracja samej spółki: „Celem projektu, który złożyliśmy do konkursu, jest stworzenie, we współpracy z naukowcami z polskich uczelni i praktykami branżowymi, innowacyjnego systemu InteGra, który ma szansę zrewolucjonizować rynek gier RPG. System powstanie w oparciu o badania psychologiczne, groznawcze oraz badania nad AI. Dzięki temu umożliwi tworzenie gier, które pozwolą na dynamiczne kreowanie i rozwijanie psychologii postaci na skutek działań, które podejmie gracz w świecie gry. Zapewni to użytkownikom pełniejsze i bardziej osobiste doświadczenia. Pierwszą grą, która powstanie na jego bazie, będzie Ibru – gra osadzona w świecie przedstawionym przez Olgę Tokarczuk w książce «Anna In w grobowcach świata». Fakt, że gra może korzystać z twórczości jednej z najważniejszych pisarek światowych, sprawi, że będzie miała również ogromne znaczenie kulturotwórcze i będzie w unikatowy, a jednocześnie masowy sposób promowała polską sztukę w świecie". Mamy tu więc piękną opowieść o rewolucji RPG, ogromnym znaczeniu kulturotwórczym, unikatową promocję polskiej sztuki na światową skalę – co może pójść nie tak?

W konkursie Ścieżka SMART wzięło udział blisko 2700 wniosków, a do łącznego rozdania była pula 1,4 mld zł. Dofinansowanie

eprasa.pl 123fbb92d9

uzyskało 201 projektów. Sundog zajął 18. miejsce, otrzymując 21 pkt (wg danych cytowanych w mediach), uzyskując tym samym najwyższe dofinansowanie w sektorze gamedev w naborze.

Po otrzymaniu dotacji media podchwyciły głównie aspekt wysokości grantu, a nie potencjalne możliwości doświadczeń narracyjnych, jakie niesie ze sobą projekt. Te lewicowe piały z zachwytu nad tym, że twórczość noblistki doczeka się wersji interaktywnej, a niektórzy literaturoznawcy brandzlowali się do tego stopnia, że ich egzemplarze „Ksiąg Jakubowych" mają zapewne dziwnie posklejane karki. Prawica z kolei podjęła trop możliwej defraudacji, prania pieniędzy podatników itd.

Tymczasem w samym Białymstoku o istnieniu spółki tworzącej grę inspirowaną twórczością noblistki cichosza. Osoby przynależące do czegoś na kształt „lokalnego gamedevu", z którymi rozmawiałem o siedzibie Sundoga w stolicy Podlasia, robiły wielkie oczy, z których szło wyczytać pytające: „no nie pie...ol?!". Wśród nich natknąłem się na człowieka, który niczym bohaterowie filmu Spielberga z 1977 r. nawiązał bliskie spotkanie trzeciego stopnia: „Ogólnie na ich temat za dużo nie wiem. Swego czasu szukałem informacji, ponieważ chciałem nawiązać jakąś współpracę z notabene jedyną firmą z Białegostoku tworzącą gry... Nie udało się. Trafiłem jednak na jedynego członka zespołu w Poznaniu podczas branżowej imprezy i udało mi się porozmawiać osobiście. Wydawał się konkretny, jakby coś chciał zrobić, choć dużo mówił o napisaniu wspólnie projektu. W rozmowie ogólnie często pojawiało się to «wspólnie», więc wyczułem chęć legitymowania się podmiotem, który ja reprezentuję. Ale po dłuższej rozmowie nie znaleźliśmy wspólnego mianownika, bo mowa była głównie o projekcie dofinansowania ich, a nie o konkretnej robocie, którą mielibyśmy robić. Pomyślałem sobie, że z jednej strony OK – tak przecież działa biznes. Normalne, że ma się zwrócić. Ostatecznie nic z tego nie wyszło, bo robota miała być z naszej strony, a dofinansowanie wiadomo gdzie. Ogólnie widać było, że sprawa co najmniej śmierdząca, więc nie mam do siebie żalu za brak finalizacji współpracy".

Rok temu Aleksandra Bieluk z zarządu Sundoga wydaje następujący komunikat: „Pani Olga w lutym 2025 r. zrezygnowała z pełnienia funkcji w Radzie Nadzorczej. Z powodu innych licznych obowiązków nie mogła dalej uczestniczyć w bieżącej działalności Spółki. W miarę możliwości nadal służy radą i wsparciem kreatywnym w rozwijaniu projektu pod względem artystycznym oraz należy do grona akcjonariuszy Spółki". No co za niefart, chciałoby się powiedzieć. Bieluk pominęła jednak to, że zarząd został kompletnie przebudowany. Przy zakładaniu spółki w 2022 r. tworzyli go: Bieluk, Błaszczyk i Castanon. Pokrótce ludzie związani jako tako z gamedevem. Obecnie skład zarządu to zupełnie inna bajka: Adam Rozwadowski – przewodniczący (wiceprezes Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Szpitali Prywatnych), Łukasz Kierus (przedsiębiorca i menedżer związany z branżą e-commerce i rynkiem wydawniczym), Jarosław Antychowicz (przedsiębiorca związany z sektorem rozwoju nowych technologii) i Jarosław Łukaszewicz, kierownik spółki (związany z Białymstokiem deweloper oraz przedsiębiorca w sektorze technologicznym). To oczywiście ważny wątek i być może Roger zleci dalszą pracę nad tematem pani Jaworowicz. Ja tymczasem zajmę się kwestią tego, co i jak z grą.



Najbardziej fascynujące w teaserze Ibru jest to, że po czterech latach opowieści o rewolucji narracyjnej nadal nie wiemy, jak wygląda ta rewolucja. Nie zobaczyliśmy dialogów, nie zobaczyliśmy śledztwa, nie zobaczyliśmy sztucznej inteligencji, nie zobaczyliśmy psychologicznie spójnych postaci. Zobaczyliśmy za to bardzo ładny spacer kamerą po mieście. Gdyby oceniać projekt wyłącznie po tym materiale, można odnieść wrażenie, że inteGra jest pierwszym na świecie systemem AI służącym do generowania grantów, a nie narracji.



Założyciele Sundoga (od lewej): Błaszczyk, Costanon, Bieluk, Fingas)

Jaskinia Altamiry

Wielu twórców współczesnych produkcji, które odnoszą globalne sukcesy, coraz częściej wskazuje na konkretne inspiracje literackie. Dan Vavra np. otwarcie przyznaje, że gdyby nie „Trylogia husycka", nie byłoby Kingdom Come, a książkę Sapkowskiego uważa za najważniejsze dzieło dotyczące historii Czech. Z kolei w The Last of Us twórcy zamieszczają easter eggi nawiązujące do inspiracji doświadczeń Joella i Ellie w postaci książki „Miasto złodziei" Davida Benioffa czy „Drogi" Cormaca McCarthy'ego. Współcześnie dezaktualizują się więc przypisywane Johnowi Carmackowi słowa, że z historią w grze jest jak z fabułą w filmie pornograficznym; wprawdzie powinna się tam znaleźć, bo tego się oczekuje, ale nie należy przywiązywać do niej większego znaczenia. Wiele światowych hitów zawdzięcza swój status właśnie umiejętnemu opowiadaniu historii, która nierzadko ratuje kulejący gameplay. Dodatkowo relacje pomiędzy grą a literaturą (w wyniku których coraz częściej patrzymy na elektroniczną rozrywkę jako na interaktywną narrację) dynamizuje popkultura, będąca dziś bezkresną przestrzenią doznań narracyjnych.

WIELU TWÓRCÓW CORAZ CZĘŚCIEJ WSKAZUJE NA KONKRETNE INSPIRACJE LITERACKIE

Nie dziwi więc wcale, że Tokarczuk poprzez gry chce wprowadzić swoją twórczość w niezwykle pluralistyczną przestrzeń doświadczeń treści, a zespół odpowiadający za adaptacje tak właściwie reklamuje cały projekt. W komunikatach spółki dotyczących gry możemy znaleźć takie wypowiedzi noblistki: „Gra może być innym sposobem wejścia w opowieść, przeżycia jej w inny sposób (...) Uważam, że to szansa dla mojej książki – zaistnieć w innej formie i w ten sposób dotrzeć do ludzi, którzy już nie czytają papierowych książek". Problem w tym, że twórcy (choć nie wiadomo, ilu ich faktycznie jest), jak i zarząd sami do końca nie wiedzą, co chcą obecnie osiągnąć i paradoksalnie to jest głównym paliwem dla medialności Ibru.

Bo czym jest całe to przedsięwzięcie, jak nie opowieścią o projekcie osadzoną na „micie innowacyjności", który we współczesnym przemyśle kulturowym wydawał się wygasać.

eprasa.pl 123fbb92d9

Sundog (świadomie lub nie) doskonale wypełnia tę lukę. O co chodzi? Otóż od kilku dekad produkcja kultury masowej staje się coraz bardziej kosztowna. Z większymi wydatkami na produkcję wiąże się większa zachowawczość i mniejsza skłonność do eksperymentów. Coraz trudniej uzasadnić decyzję inwestycji dużych sum w stworzenie czegoś, co może się nie sprzedać. Dlatego najwięksi gracze na rynku growym starają się za wszelką cenę minimalizować ryzyko, czego jednym z efektów są remaki, remasteroza i powszechna nekromancja tego, co już było. Ale nie u nas. Nad Wisłą mity o sukcesie w branży gier, tym bardziej poparte wcześniejszymi osiągnięciami i przetarciem szlaków w przestrzeni interaktywnej narracji, pozwalają na finansowanie nie do końca sprecyzowanych projektów dla samego finansowania. Sztuka dla sztuki, jak to mówią, lub w tym przypadku gra dla gry. Nieważne, czy są tego wymierne efekty, ważne, jak i co się o tym mówi.

Teaser

Kwestia tego, czy założenia InterGry są faktycznie tak innowacyjne, to już nieco inna bajka. Wychodzę z założenia, że jeśli przyjmiemy, iż gry są rodzajem sztuki, to podobnie jak ona rozwijały się od form prostych do coraz bardziej złożonych. Tym samym w genezie gier zachodzą podobne procesy jak w sztuce, w tym to, że wszystko już było, a „twórczość" rozumiana jest dziś jako umiejętne modelowanie tradycją i nagromadzonym w niej doświadczeniem. W tym kontekście projekt technologii InterGry Sundog też w pewnym sensie miał już miejsce. Koncepcja żywo reagującego świata mającego pogłębiać immersję graczy przez inteligentne zachowania NPC-ów to podstawa wielu RPG-ów. Mistrzowsko opanowało ją już Warhorse Studio przy pierwszym Kingdom Come. Z kolei Will Wright, twórca SimCity, miał już pomysł na grę, gdzie użytkownicy przekazują wspomnienia i uczucia kierowanym przez AI awatarom, a te ucząc się swoich bohaterów, wchodzą w interakcje z innymi. Trudno powiedzieć, w jaką stronę pójdą ludzie z Sundoga. Na dobrą sprawę „trudno powiedzieć" to jedyny konkret, jakim obecnie dysponujemy. Opublikowany dwa miesiące temu teaser pomnożył bowiem tylko nasze wątpliwości.

Na wielu kanałach możemy znaleźć analizy omawiające to, co zaproponował Sundog, w których autorzy prześcigają się w domysłach na temat tego, co właściwie pokazuje nam półtoraminutowy film, bo na pewno nie grę. Dołączając się do tych domysłów, śmiem twierdzić, że jest to próba ratowania projektu. Rządowe granty i dofinansowania działają przeważnie wedle krytycznych schematów raportowania postępów. Są terminy, w których trzeba zaprezentować konkretne działania. Czy Sundog to robi? Trudno powiedzieć. Gdybym miał coś zaproponować, pozostałbym na stanowisku, że studio robi to, co robiło do tej pory od momentu wystartowania o grant ze Ścieżki SMART – opowiada historię. Snuje opowieść o silniku gry, które poniekąd zaprezentowało, i o samej grze, która przecież też się pojawiła. Brakuje w tym wszystkim wypowiedzi samych twórców, co jest chyba dowodem na to, że nikt nie ma tam za wiele do powiedzenia pod kątem konkretów. Tegoroczną premierę przełożono o dwa lata. Co będzie nam dane zobaczyć w 2028 r., trudno powiedzieć. Być może będzie to kolejny fragment opowieści pt. „Gra na bazie twórczości Olgi Tokarczuk". Pewne jest jednak to, że drugiego Nobla z tego raczej nie będzie.

Update

Jedna z ostatnich aktualizacji pod kątem postępów brzmi: „Projekt objęty wsparciem PARP dotyczy prac badawczo-rozwojowych nad systemem InteGra – innowacyjną technologią do tworzenia spójnych psychologicznie postaci w grach wideo w silniku Unreal Engine 5. Zmiany w składzie rady nadzorczej spółki, w tym wystąpienie Olgi Tokarczuk, nie mają wpływu na ocenę ani realizację projektu. W żadnym z kryteriów nie był oceniany skład rady nadzorczej spółki. Kluczowe znaczenie miało posiadanie przez spółkę praw autorskich do adaptacji utworu literackiego, co zostało potwierdzone stosowną umową. Projekt jest obecnie realizowany i rozliczany zgodnie z umową, a PARP na tym etapie nie sygnalizuje żadnych nieprawidłowości ani opóźnień. Dofinansowanie nie jest przeznaczone na bezpośrednią produkcję gry, lecz na opracowanie rozwiązania technologicznego, które zostanie wdrożone do gry RPG Ibru, opartej na prozie Olgi Tokarczuk. Umowa o dofinansowanie została zawarta 26 marca 2025 r., a harmonogram realizacji projektu został zaktualizowany na etapie jej podpisywania z przyczyn proceduralnych po stronie PARP, w tym wydłużenia naboru i ponownej oceny projektu. Aktualny okres realizacji projektu to 1 listopada 2024 r. – 30 kwietnia 2028 r., co pozostaje w pełnej zgodności z zasadami programu Ścieżka SMART."

„Na początku było Słowo" – które towarzyszy studiu przez cały okres pracy nad Ibru. I nie chodzi o to, że gra ma być oparta na literaturze, ale o to, że okres pracy nad całym tym przedsięwzięciem oraz sposób funkcjonowania studia to nieustanne żonglowanie znaczeniami i kontekstami. Opowieść, w której – od przeszło czterech lat funkcjonowania studia – istotne jest jej kreślenie, co w gruncie rzeczy jest bardzo w stylu Tokarczuk. Być może właśnie w tym tkwi największy paradoks całej historii. Projekt, który miał stworzyć nowy sposób opowiadania, sam stał się przede wszystkim historią o grantach, obietnicach, innowacji i oczekiwaniu na „coś". Na razie Ibru pozostaje – użyjmy mimo wszystko tego słowa – „grą", o której opowiada się znacznie lepiej, niż się ją pokazuje. Przez cztery lata Sundog udowadnia przede wszystkim, że potrafi budować narrację wokół własnego projektu (czyli coś się jednak udało?). Problem w tym, że narracja nie jest jeszcze produktem. A prędzej czy później każda opowieść musi skonfrontować się z rzeczywistością.

Update 2.1

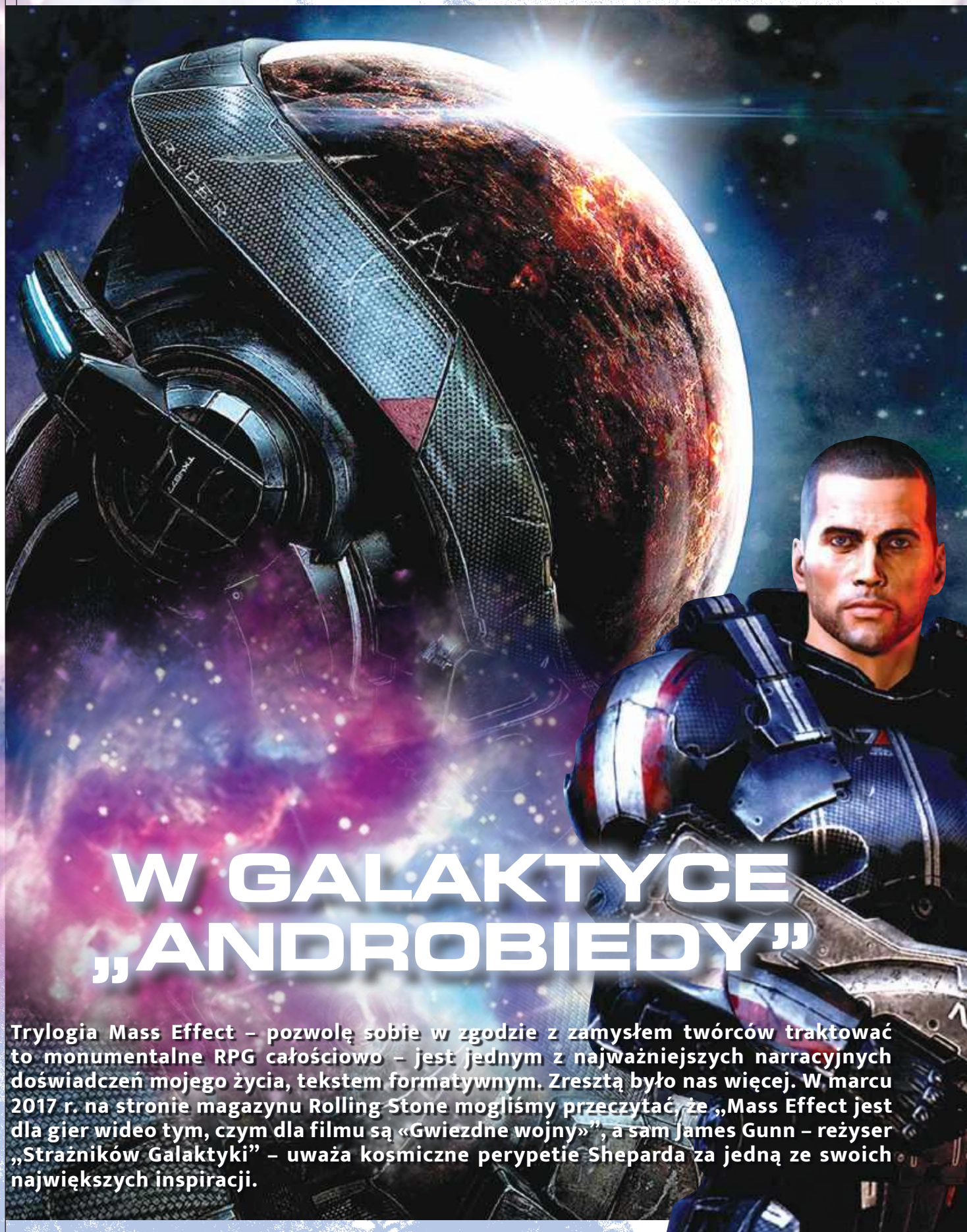
Z racji obecności siedziby studia w Białymstoku nie mogłem nie skorzystać z okazji, aby nie spróbować rozmowy z kimś z członków zespołu, ewentualnie zarządu. Udałem się więc na Warszawską 14, umawiając się uprzednio z Rogerem, że jeśli do zamknięcia numeru nie pojawią się żadne nowe informacje – dorzucę ten update i publikujemy. Sytuacja wygląda więc następująco: na Warszawskiej 14 nie ma siedziby studia. Jest kancelaria prawna „Bieluk i partnerzy", w której sympatyczna pani poinformowała mnie, że reprezentuje studio (swoją drogą: Aleksandra Bieluk – „Bieluk i partnerzy"; przypadek?). Po przedstawieniu się i określeniu, po co i w jakim celu właściwie tu jestem, pani dzwoni do Carlosa – pomyślałem sobie „k... wa – kartel". Ale luz, przecież Carlos to game director studia. Carlos mówi, że nie ma czasu i prosi, abym zostawił kontakt. Odezwą się. Odniosłem jednak wrażenie, że gdy wspomniałem, że jestem z magazynu o grach, że piszę tekst itd., to się towarzystwo lekko zestresowało. W każdym razie czekam, czeka Roger, czekacie zapewne Wy. ⊗

(Roger: Sebastian, ale tu nikogo nie ma).



„Anna In w grobowcach świata" przypomina, że źródłem Ibru nie jest klasyczna powieść fantasy, lecz literacka reinterpretacja jednego z najstarszych mitów ludzkości. Tokarczuk przeniosła historię sumeryjskiej bogini Inanny do futurystycznego miasta, tworząc świat zawieszony między mitem, science fiction i filozoficzną przypowieścią. Ta niejednoznaczność sprawia, że książka wydaje się wyjątkowo podatna na adaptację do medium gier. Zamiast jednej, zamkniętej narracji oferuje sieć perspektyw, symboli i możliwych interpretacji. Jej bohaterowie funkcjonują na styku rzeczywistości i mitu, a granice między światem żywych i umarłych pozostają płynne. To materiał, który naturalnie zachęca do eksploracji, podejmowania decyzji i odkrywania znaczeń samodzielnie. Ale powiedzieć to jedno, a zrobić...

eprasa.pl 123fbb92d9



W GALAKTYCE „ANDROBIEDY”

Trylogia Mass Effect – pozwolę sobie w zgodzie z zamysłem twórców traktować to monumentalne RPG całościowo – jest jednym z najważniejszych narracyjnych doświadczeń mojego życia, tekstem formatywnym. Zresztą było nas więcej. W marcu 2017 r. na stronie magazynu Rolling Stone mogliśmy przeczytać, że „Mass Effect jest dla gier wideo tym, czym dla filmu są «Gwiezdne wojny»”, a sam James Gunn – reżyser „Strażników Galaktyki” – uważa kosmiczne perypetie Sheparda za jedną ze swoich największych inspiracji.

eprasa.pl 123fbb92d9

TEKST:
ADAMUS

Na Andromedę czekałem jak na mało który tytuł, a samo BioWare darzyłem bezwzględnym zaufaniem. W końcu studio odpowiadało za niesamowite przygody, które najpierw jako dzieciak (Baldur's Gate), potem nastolatek (KotOR), a wreszcie dorosły odbiorca popkultury z badawczymi aspiracjami (Jade Empire, Dragon Age) przeżywałem w towarzystwie barwnych postaci. Mojego entuzjazmu nie studziły nawet podzielone opinie na temat Inkwizycji, która – mimo wad – ostatecznie mnie do siebie przekonała. I nie tylko mnie, opowieść zdobyła tytuł gry roku 2014. Trzy lata później byłem jednym z tych, którzy Andromedy próbowali bronić. Dziś już wiem – zaklinałem rzeczywistość, na co najlepszym dowodem niech będzie fakt, że z historii Rydera pamiętam naprawdę niewiele. Okazała się ona po prostu przeciętna. Ani zła, ani dobra. Może w przypadku innej serii uznalibyśmy to za wystarczające, ale nie, gdy mowa o Mass Effect.



Andromeda odważnie podchodziła do romansów. Tytuł nie bał się nagości.



Andromeda starała się wprowadzić powiew świeżości do nieco zakurzonej w kontekście mechanik serii, ale nie unikała przy tym sprawdzonych rozwiązań. BioWare słynęło z kreowania bezpiecznych przestrzeni, gdzie gracz mógł zacieśnić więzi z kompanami (Mroczny Jastrząb w KotOR-ze, Normandia w trylogii Mass Effect czy Podniebna Twierdza w Dragon Age: Inkwizycji), więc i w ich nowym tytule nie mogło takowej zabraknąć. Tempest był w równym stopniu środkiem transportu, co domem.

Odważne założenia…

Ale nie ubiegajmy faktów. Mamy rok 2012, wszyscy oczekują zapowiedzianego na 21 grudnia armagedonu, który wieszczą przepowiednie Majów, new age'owe ruchy oraz – za pośrednictwem filmu z 2009 r. – Roland Emmerich i John Cusack. Kacper Adamus ma wówczas 24 lata i ledwie co skończył studia. Nawet cieszy się na ten cały koniec świata, perspektywa szukania roboty po polonistyce nie zapowiada się szczególnie obiecująco. Wszystko powyższe przyćmiewa jednak epokowe wydarzenie – premiera trzeciej części Mass Effect, która wieńczy sagę komandora Sheparda, pierwszego ludzkiego Widma, herosa ratującego galaktykę (oczywiście w przerwach między sypianiem z przedstawicielami czy przedstawicielkami każdej z rozumnych ras, jakie występują we Wszechświecie). Trójka, mimo kontrowersyjnego zakończenia, które trzeba było ratować darmowym DLC zawierającym nowe sceny, przerywniki filmowe i epilog, okazała się sukcesem artystycznym i finansowym. Uwaga, niepopularna opinia – to właśnie finał trylogii darzę największą miłością, jeśli mowa o całej serii. Nie jest to najlepsza odsłona cyklu, ale zdecydowanie moja ulubiona.

Minął grudzień, Ziemia jak na złość nie dokonała żywota i wciąż leniwie kręciła się wokół własnej osi. W BioWare wszyscy odetchnęli z ulgą – można było pracować nad kolejną częścią ME. Bo w to, że czwórka prędzej czy później powstanie, nikt nie wątpił. Rozmowy na temat nowego, tajemniczego projektu prowadzono już w trakcie finalizowania prac nad zwieńczeniem przygód Sheparda.

Pierwszy postulat, z którym zgadzali się wszyscy w studiu, brzmiał: dajmy w końcu odpocząć komandorowi. I wcale nie chodziło tu o to, że twórcy czuli się już znużeni samym bohaterem. Po prostu inna osoba – postać z odmiennym podejściem do życia, systemem wartości, historią – pozwalała na gładkie wprowadzenie zmian w rozgrywce i w tonie opowieści oraz na implementację nowych systemów. W skrócie – gwarantowała powiew świeżości.

To, że dostaniemy część inną niż trzy poprzednie, sugerował również wybór studia. Za czwórkę (której czwórką nie chciano nazywać, ale o tym za momencik) odpowiadać miało BioWare Montreal (z niewielką pomocą kolegów z Austin) nie zaś, jak dotąd, BioWare Edmonton. To dłubało nad projektem o kryptonimie „Dylan" (mała dygresja: nazwa kodowa miała sugerować, że doświadczenie – niczym muzyka Boba Dylana dla rynku fonograficznego – stanie się dla branży gier wideo punktem odniesienia na dekady. Dylan ewoluował w Anthem. Jak się skończyła historia tego sieciowego looter shootera, pamiętamy wszyscy, moja kopia robi teraz za całkiem stylową, kolorową podkładkę pod kawę). Casey Hudson, główny kierownik kreatywny i produkcyjny trylogii Mass Effect, choć zaangażowany już w tworzenie nowego IP, zadeklarował pomoc przy rozruchu prac na kolejną odsłoną monumentalnej space opery. Jego doradztwo na początku drogi miało zapewnić koncepcyjną ciągłość, a późniejsze oddanie sterów – nową jakość. Na papierze

eprasa.pl 123fbb92d9

wszystko wyglądało świetnie. W 2013 r., kiedy to Mass Effect weszło w etap preprodukcji, zatrudniono nowego reżysera, Gerarda Lehiany'ego. Ten wraz z należącym do Activision studiem Beenox pracował wcześniej nad całkiem udanymi Spider-Manami. Casey Hudson awansował na stanowisko producenta wykonawczego.

Szeroko dyskutowano czas i miejsce akcji. Na stole kreślarskim pojawił się pomysł stworzenia prequela i sięgnięcia po okres Wojny pierwszego kontaktu, jednak po zebraniu opinii fanów, grup fokusowych i samych deweloperów wylądował on w koszu. Ostatecznie postawiono na genialny zabieg pozwalający uznać każde z zakończeń trójki za kanoniczne i jednocześnie nie przejmować się konsekwencjami żadnego z nich – akcję ulokowano w innej galaktyce (galaktyce Andromedy) i w innym stuleciu (XXIX w.), a za punkt startowy kampanii kolonizacyjnej obrano rok 2185, który na osi czasu plasuje się między wydarzeniami z Mass Effect 2 i Mass Effect 3. „Zrobiliśmy to w taki sposób, że wszystkie podjęte przez Was decyzje pozostaną nienaruszone w kanonie Wszechświata, a jednocześnie pozwalamy sobie na rozpoczęcie zupełnie nowej historii", chwalił się w 2013 r. Aaryn Flynn, ówczesny szef BioWare. Obietnica nowego rozdania dobrze koresponduje ze słowami Chrisa Priestley, który pełnił wówczas funkcję menedżera ds. społeczności: „Nazywanie kolejnego Mass Effect czwórką czy ME4 jest krzywdzące i wydaje się powodować sporo zamieszania". Chęć świeżego podejścia sugerowała również tożsamość protagonisty (bądź protagonistki), którego (której) nazwisko Ryder było bezpośrednim odniesieniem do postaci Sally Ride, pierwszej Amerykanki w kosmosie. Pionierski duch unosił się nad projektem od pierwszego, rzuconego w biurowej stołówce pomysłu, zdania scenariusza, linijki kodu.





Rodzeństwo Ryderów jest cyfrowym hołdem złożonym Sally Ride, pierwszej Amerykance w przestrzeni kosmicznej.

NA STOLE KREŚLARSKIM POJAWIŁ SIĘ POMYSŁ STWORZENIA PREQUELA

Kolejne fundamenty także zrywały z tradycją serii. Nie chciano tym razem trylogii. Oczywiście zakładano, że kontynuacje – hipotetyczna piątka czy szóstka – mogą powstać, ale nikt nie zamierzał pętać scenarzystów koniecznością rozpisywania opowieści na dekady w przód. Całą historię postanowiono wypalić na jednej płycie Blu-ray. Za punkt odniesienia wybrano pierwszą część przygód Sheparda. Twórcom zależało na uzyskaniu nieco lżejszego tonu, oddaniu tego ekscytującego poczucia poznawania zupełnie nowego świata (tak przez postać, jak i samego gracza), zgubieniu się w gąszczu nazw, zasad, powiązań. Mieliśmy znów być odkrywcami, eksplorować. Jednocześnie próbowano odrzucić koncepcję potężnego zagrożenia, które wywierało nieustanną presję. Cathleen Rootsaert, jedna z głównych autorek scenariusza „Andromedy", przytacza całkiem zabawną anegdotę: „Kiedy pisaliśmy Mass Effect 3, mieliśmy na ścianie małą tabliczkę, która przypominała pisarzom: «Kiedy pracujesz nad zadaniem pobocznym, pamiętaj, że po drugiej stronie galaktyki czyjaś babcia właśnie ginie z rąk Żniwiarzy». Tym razem chcieliśmy stworzyć coś lżejszego". Ian Frazier, projektant, dodawał: „Z mechanicznego punktu widzenia naszym celem było, by gracz eksplorował, kreował, sprawdzał, co jest na zewnątrz. Ale jak to osiągnąć, skoro za 20 minut ma nastąpić koniec świata? Staraliśmy się więc stworzyć mieszankę zagrożeń krótkoterminowych, z którymi trzeba się zmierzyć od razu, oraz zagrożeń długoterminowych, które dają poczucie, że teraz można spędzić 20 godzin na eksploracji".

Ekipa zachłysnęła się pomysłem kolonizacji nowych światów. Inspiracji i materiałów fotogrametrycznych szukano na Islandii, Hawajach, w okolicach Morza Martwego i w stanie Utah. Eksperymentowano z technologią, która pozwalała na proceduralne generowanie setek planet. Zakładano, że każdą z nich będzie można odwiedzić. Przypomnę, że były to czasy jeszcze przed pierwszymi zapowiedziami No Man's Sky. Dość szybko dał znać o sobie z pozoru niewielki, ale ostatecznie fundamentalny problem i jedna z ważniejszych przyczyn kolapsu całego projektu: jak nieograniczoną swobodę, RPG-owość rozumianą jako narracyjne i gameplayowe samostanowienie oraz proceduralnie tworzone światy zespolić z wizytówką serii, czyli trzymającą w napięciu, angażującą intrygą.

eprasa.pl 123fbb92d9

…i chaotyczna realizacja

Niestety większość śmiałych pomysłów, marzeń i ambicji roztrzaskało się o bruk codzienności. A konkretniej o niedobór czasu i środków. Zacząć należy chyba od dziwacznego stwierdzenia, że choć nad grą dłubano przez pięć lat, ta wcale pięć lat nie powstawała. Faktycznie, Andromeda trafiła na stół kreślarski tuż po premierze Mass Effect 3, a płyta z gotowym doświadczeniem kręciła się w napędach konsol w roku 2017, jednak faktyczny czas prac nad tytułem wynosił raptem 18 miesięcy. Ale po kolei.

W 2014 r. projekt wciąż przypominał pozbawioną kształtu zbitkę śmiałych koncepcji. I to właśnie wtedy nastąpiło trzęsienie ziemi. Z BioWare po 16 latach odszedł Casey Hudson. Człowiek, który zaczynał karierę, współtworząc MDK2 czy Neverwinter Nights, który przy KotOR-ze był już dyrektorem projektu, który kierował zespołem odpowiedzialnym za trylogię Mass Effect, opuszczał pokład w momencie, kiedy był najbardziej potrzebny. I choć – będąc już jedną nogą poza strukturami studia – nieustannie zapewniał, że „prace nad powstającą grą są w toku, a olśniewające zasoby i grywalne wersje dowodzą, iż zespół jest gotowy dostarczyć niezapomniane wrażenia", tak naprawdę zdawał sobie sprawę z bałaganu, jakim wówczas była Andromeda. Niedługo później ze studiem pożegnał się Lehiany. Tytuł w ciągu roku stracił i producenta, i reżysera. A to niejedyne problemy kadrowe. Z pracy w BioWare rezygnowali także inni specjaliści. Powstałych wyrw aż do premiery gry nie udało się skutecznie zasklepić.

W 2015 r. nowym dyrektorem kreatywnym – czyli w istocie strażakiem, którego wysłano z podręczną gaśnicą do płonącego budynku – obwołano Maca Waltersa, wieloletniego scenarzystę gier o przygodach Sheparda. Skończył się okres eksperymentów, zaczął czas trudnych decyzji. Walters właściwie od razu zarządził: dość gadania, pora zakasać rękawy! Projekt wszedł w etap produkcji. Problem w tym, że preprodukcja tak naprawdę nigdy się nie skończyła. Nie istniał żaden przekrój pionowy (vertical slice), a jedynie zbiór pomysłów, co do których nawet nie było pewności, czy zostaną użyte w ostatecznej wersji doświadczenia. BioWare miało masę mechanik, koncepcji, rozwiązań. Tym, czego brakowało, była spójna wizja.

Z miejsca wyrzucono do kosza koncepcję proceduralnie generowanych planet. Trafnie zdiagnozowano rewolucję, jaka nastąpiła w branży, a w szczególności w gatunku RPG. O ile w 2014 r. tytuł Game of the Year zdobyło Dragon Age: Inkwizycja (wypełnione znajdźkami i powtarzalnymi aktywnościami doświadczenie nazywane przez wielu grą single-MMO), o tyle już w 2015 r. statuetka powędrowała do rąk twórców skupionego na angażującym prowadzeniu narracji, dopieszczającego każde, nawet najbłahsze zadanie poboczne Wiedźmina 3. „Myślę, że jako branża zmierzamy w kierunku jakości, nie ilości", zauważał Ian Frazier. „Należy skierować igłę kompasu w stronę (...) bogactwa treści". Brzmi pięknie, tylko na te radykalne zmiany zdecydowano się półtora roku przed premierą. Wszystko działo się zbyt wolno i zbyt późno.



Innym problemem, z którym musieli się zmagać twórcy, był silnik Frostbite. EA wymuszało na każdym ze swoich studiów technologiczną przesiadkę, nieważne czy ktoś pracował nad pierwszoosobową strzelanką, wyścigami, grą sportową, potężnym RPG-iem. Trylogia Mass Effect korzystała z Unreal Engine 3. Przejście na Frostbite – narzędzie skrojone pod doświadczenia FPS – oznaczało, że wiele z już wypracowanych rozwiązań trzeba było wyrzucić do kosza, a na ich miejsce stworzyć nowe. Silnik słynął z możliwości, jakie dawał, ale równie często co potęgę, podkreślano jego kapryśny i trudny w obsłudze charakter. Anonimowy deweloper żalił się podczas rozmowy z Jasonem Schreierem: „Zawsze, gdy próbujesz zaimplementować coś, co współgra z silnikiem – na przykład pojazdy – Frostbite radzi sobie z tym znakomicie. Ale gdy dodajesz element, do którego obsługi silnik nie został stworzony, robi się naprawdę trudno". Warto w tym miejscu przypomnieć, że technologiczne oczko w głowie EA niemalże zabiło inny projekt BioWare, czyli Dragon Age: Inkwizycję (co obrazowo opisuje jeden z rozdziałów książki „Krew, pot i piksele" autorstwa Schreiera). Ekipa kombinowała, jak mogła, proszono nawet o pomoc przy programowaniu modelu jazdy twórców zajmujących się serią NFS. Niestety nie wszystkie braki dało się załatwić dodatkowymi roboczogodzinami czy mrówczą pracą. Silnik na przykład nieszczególnie radził sobie z odpowiednim odwzorowaniem emocji i animacją twarzy, elementem kluczowym dla opartego na dialogach RPG-a. Mac Walters mógł sobie w 2016 r. na łamach Official Xbox Magazine zaklinać rzeczywistość, grzmiąc: „Andromeda przekracza granice i samego Frostbite'a, i serii Mass Effect", prawda wyglądała jednak zupełnie inaczej.

Problemem okazała się również wymuszona na deweloperach i zbyt późno podjęta, bo na etapie preprodukcji, decyzja o zmianie programu animacji z 3ds Max na Autodesk Maya. „Cała nasza praca okazała się nieaktualna, bo zamiast niebieskiego pisaka używaliśmy czerwonego". Nie było dość czasu na naukę nowych narzędzi, na rekonstruowanie tego, co już raz zrobiono. Na błędy. Przy tym wciąż klarował się sam scenariusz, zatem część animacji, których stworzenie w ramach outsourcingu zlecono innym ekipom (np. egipskiemu Snapper), powstawała bez rozrysowanych storyboardów. Pojawiły się problemy z zaimportowaniem otrzymanych plików do wciąż fluktuującego kodu gry. W efekcie część z animacji po prostu nie działała. Jakby tego było mało, źródłem konfliktu okazał się wybór programu odpowiedzialnego za synchronizację ruchu ust z dźwiękiem – część twórców obstawała przy Faceware, inni korzystali ze sprawdzonego we wcześniejszych grach FaceFX.

Brak czasu, brak ludzi, niedobór środków, zbyt późne zmiany. Pachniało crunchem. I to crunchem, podczas którego zamiast dokonywać ostatnich szlifów, łatano całość śliną i taśmą klejącą. Nic dziwnego, że morale ekipy szorowało o dno. Jeśli kiedykolwiek ktoś z Was znajdzie się w naprawdę głębokiej, ciemnej dolinie, na samym dnie mrocznego kanionu, z którego pozornie nie ma wyjścia, pewnie znajdzie tam wydrapany paznokciami na skalnym podłożu napis: „Byliśmy tu, BioWare Montreal". Tragiczną sytuację najlepiej

oddają słowa jednego z twórców: „Składamy do kupy coś, co zostało już przetestowane pod kątem błędów, zatwierdzone i podpisane. Mówimy: OK, teraz możemy przejść do następnej rzeczy. Odwracamy się plecami, a to, co właśnie skleciliśmy, rozpada się w drobny mak".

W cieniu Widma

O tym, że z Andromedą coś jest nie tak, świadczyć mogło anulowanie zapowiadanej wersji beta (ta miała zawierać elementy trybu multiplayer) oraz przełożenie daty premiery z końca 2016 r. na marzec 2017 r. Jasne, takie sytuacje są dość powszechne w branży, jednak warto patrzeć na nie z pewną dozą podejrzliwości i poważnie się zastanowić nad zakupem za pełną cenę wersji, która nie dostała jeszcze większych łatek.

Każdemu, kto przeczuwał problemy, naprzeciw wyszło samo EA... potwierdzając wątpliwości. Andromeda trafiła do części graczy (tych objętych programem EA Access) już pięć dni przed premierą, tj. 16 marca. W dobie powszechnego dostępu do sieci każda usterka mogła się okazać nabojem wciśniętym w komorę odbezpieczonego pistoletu. W tym przypadku za kule robiły błędy techniczne i wrzucające odbiorców w dolinę niesamowitości animacje twarzy (te szkliste oczy, które zdawały się zobaczyć to, czego żaden człowiek nie powinien w życiu widzieć!). Internet zalały memy. Całe morze memów. Andromeda – w mojej opinii nie do końca słusznie – stała się na moment pośmiewiskiem, branżowym odpowiednikiem nieszczęśnika zakutego w dyby, w dodatku obrzucanego zgniłymi pomidorami.

Wbrew temu, co można było wyczytać z opinii zawierających pierwsze wrażenia, nie dostaliśmy wcale złej gry (dobrej też nie, żeby nie było wątpliwości). Twórcy naprawdę starali się zapewnić różnorodność rozgrywki, eksploracja dzięki ulepszonej względem poprzednich części motoryce postaci dawała sporo radości. Ian Frazier słusznie zauważał: „Jeśli spojrzeć na serię Mass Effect, zwłaszcza dwójkę i trójkę, to mamy tam strzelanie, rozmowę i... koniec. Teraz, przy bardziej rozbudowanej mapie galaktyki zwiedzanie jej samo w sobie stało się ważną częścią gry. Nie powiedziałbym, że to pełnoprawna platformówka, ale dodaliśmy plecak odrzutowy, wspinaczkę (...), kilka zagadek środowiskowych. Mamy także system rzemiosła. Myślę, że po prostu zauważycie większy wachlarz dostępnych działań w trakcie zabawy niż w ME3. Zagwarantowaliśmy mnogość mechanik".

POWSZECHNIE CHWALONO DYNAMICZNE STARCIA, STAWIAJĄCE NA MOBILNOŚĆ POSTACI I KONTROLĘ PRZESTRZENI



Recenzenci chwalili dynamiczne starcia, które stawiały na mobilność postaci i kontrolę pola bitwy. Twórcy usprawnili nawet powszechnie znienawidzony element pierwszej części, czyli sterowanie pojazdem. Nomad, tutejszy odpowiednik Mako, może i przegrałby w przedbiegach w walce o nagrodę dla najwspanialszego środka transportu we wszechświecie, ale przynajmniej nie doprowadzał nas do szału, a nawet dawał odrobinę frajdy. Podobać mógł się także system rozwoju postaci – stawiający na swobodę, pozwalający tworzyć proste buildy i dostosowywać zabawę do swoich upodobań.

Co się tyczy opowieści – ta, choć w swoich najlepszych momentach była zauważalnie słabsza od poziomu, do którego przyzwyczaił nas cykl, miała w sobie sporo pionierskiego optymizmu i potrafiła chwycić za serce. Widać, że próbowano innego podejścia, że nikt nie szedł na łatwiznę i nie sięgał po tani fanserwis, że celem było zerwanie z konwencjami krępującymi gatunkowe scenopisarstwo. To pierwszy Mass Effect, w którym pojawia się pełna nagość. Same romanse obejmowały naprawdę szerokie spektrum emocji, jakie towarzyszą interakcjom międzyludzk... ekhem... między-kosmito-ludzkim. „Mamy w zasadzie cały wachlarz różnych opcji, jeżeli chodzi o ton, nastrój romansów. Niektóre przypominają przelotne relacje, niektóre są poważne, inne poważnymi mogą się stać w zależności od podjętych decyzji. Staraliśmy się zachować różnorodność, dbając jednocześnie o to, by każdy czuł się reprezentowany", mówił Ian. Jednocześnie scenarzyści z dużym entuzjazmem podchodzili do tworzenia intrygujących i przede wszystkim różniących się od tych znanych z trylogii towarzyszy. Karkołomne zadanie, jeżeli mieć na uwadze fakt, że starych wiarusów poznawaliśmy na przestrzeni trzech gier, z których każda kolejna była bardziej wyczekiwana od poprzedniej. „Mamy pokój scenarzystów, gdzie na początku wymieniamy się pomysłami", wspomina Cathleen Rootsaert. „Każdy wymyślał trzy postacie, które jego zdaniem mogłyby zostać członkami załogi. Mieliśmy więc około 15–20 potencjalnych kompanów. Szliśmy z tym zarysem do głównego scenarzysty, Maca Waltersa, potem do Chrisa Schlerfa. Ci przyglądali się każdemu z pomysłów. Następnie wracaliśmy do pokoju scenarzystów, wymienialiśmy się opiniami i wspólnie decydowaliśmy, które sylwetki są najbardziej przekonujące i wyważone".

Andromeda zmieniła podejście do RPG-owości w serii. Ta jest w grze z 2017 r. rozumiana dość klasycznie, jako zabawa w odgrywanie roli, ale tej wymyślonej przez nas samych, nie narzuconej przez fabularne bóstwa. Wolność widać na każdym kroku, wszyto ją w rozwój postaci, w eksplorację, wreszcie w same dialogi. Postanowiono odejść od silnie zakotwiczonego w moralności Sheparda dualizmu „renegat/paragon" na rzecz bardziej uniwersalnego, operującego odcieniami szarości systemu „zgadzam się z tym/nie zgadzam się". Wal-

eprasa.pl/23bb92d9



Początkowo planowano, że w galaktyce Andromedy zwiedzimy setki generowanych proceduralnie planet. Pomysł szybko upadł, a studio zdecydowało się na kilka mniejszych, za to lepiej dopracowanych światów.

ters tłumaczył: „W przypadku «zgadzam się» i «nie zgadzam się» odpowiedzi zawsze znaczą coś innego w kontekście danej okoliczności, interakcji z konkretnym rozmówcą. Musisz naprawdę angażować się w to, co na ekranie, żeby wiedzieć, czy chcesz coś zrobić". Nie wystarczyło już iść za odgórnie definiującym nas niebieskim bądź czerwonym kolorem, należało zdefiniować samego siebie, odpowiedzieć na pytanie: co ja chcę reprezentować? „Myślę, że to nawiązuje do bardziej tradycyjnego patrzenia na odgrywanie ról, które mniej skupia się na tym, czy pragnę być dobry, czy zły, na rzecz decyzji: jak chcę się wyrazić".

Wszystko pięknie wyglądało na papierze i brzmiało na konferencjach prasowych, jednak cała ta swoboda, nacisk na wolność i samostanowienie okazały się mieczem obosiecznym – Mass Effect z każdą decyzją, która oddalała go od takich serii jak Baldur's Gate, KotOR czy Dragon Age, a zbliżała ku poetyce Skyrima (bądź szerzej: gier Bethesdy), tracił to, za co fani pokochali cykl lata wcześniej. A wielbili go za wyrazistego protagonistę, którego wybory miały znaczenie, za stawkę, za napięcie, za wrażenie uczestnictwa w czymś doniosłym. Andromeda nie wytrzymuje porównaniu z trylogią Sheparda. Jawi się jako przyjazny, miły dla oka lunapark, gdzie człowiek może i bawi się całkiem nieźle, ale z wizyty w którym koniec końców niewiele pamięta.

Zaważyły brak czasu, zasobów, kadry, organizacyjny i decyzyjny chaos oraz odgórne, dezorganizujące proces i zabijające kreatywność naciski takie jak ten, by wykreowane na potrzeby gry rasy były „bezpieczne i wygodne dla cosplayerów" (w efekcie czego zrezygnowano z wielu ciekawych koncepcji).

Bad ending

W lipcu 2016 r., podczas trwania targów E3 Aaryn Flynn relacjonował: „Rozwój przebiega dobrze. Dragon Age: Origins powstawało sześć lat. Star Wars: The Old Republic również. Pierwszy Mass Effect cztery. Możliwe, że po prostu nie jesteśmy najszybsi". Tragiczna diagnoza w kontekście informacji, które wypłynęły lata później i głosiły, że Andromedę sklejono w tak naprawdę niespełna dwa lata, że studio słynące z metodycznego dopieszczania swoich projektów musiało pędzić z produkcją na złamanie karku, że opowieść rodziła się w warunkach dalekich od komfortowych.

Trzecie Dragon Age, które już przecież zwiastowało erozję BioWare, można było jeszcze wybronić. Przy czwartym Mass Effect mało kto chciał kruszyć kopię. Następne tytuły jak Anthem czy niedawne Veilguard unaoczniły nam, że lata chwały mistrzów tworzących niegdyś zapierające dech w piersiach opowieści przeminęły. Kuźni monumentalnych RPG-ów, którą długo uznawano za punkt odniesienia, dziś już nie ma.

Andromeda mogła być wspaniałym tytułem. Świeżym, zrywającym bez lęku z dziedzictwem Sheparda, pełnym poznawczego optymizmu (lata później podobne hasło reklamować będzie inną kosmiczną wydmuszkę, Starfielda). Mogła być. Powinna być. Niestety grę zabiły: organizacyjny chaos, masa błędnych wyborów, niezdecydowanie oraz zbyt późna reakcja na zmiany w krajobrazie cyfrowych RPG-ów. BioWare przypominało gwiezdny frachtowiec, zbyt potężny, by wykonywać finezyjne manewry, na którego mostku zamiast rzutkiego kapitana krzątał się tłum skłóconych ze sobą kadetów. W takiej sytuacji łatwo o kurs kolizyjny, katastrofę i ostatecznie – co chyba najsmutniejsze – wieczność w roli wraku dryfującego przez nieskończoną, zimną, cichą przestrzeń kosmosu.

W przypadku Andromedy śmierć nastąpiła nie na skutek ostatniej, epickiej walki, ale zwykłego błędu nawigatora. ⊗



Dziwaczne, powykrzywiane twarze o oczach ryby wyciągniętej na brzeg stały się „wizytówką" Andromedy. Problem wyeliminowały pierwsze łatki, ale gra zdążyła już zyskać opinię skrajnie niedopracowanej i niechlujnej.

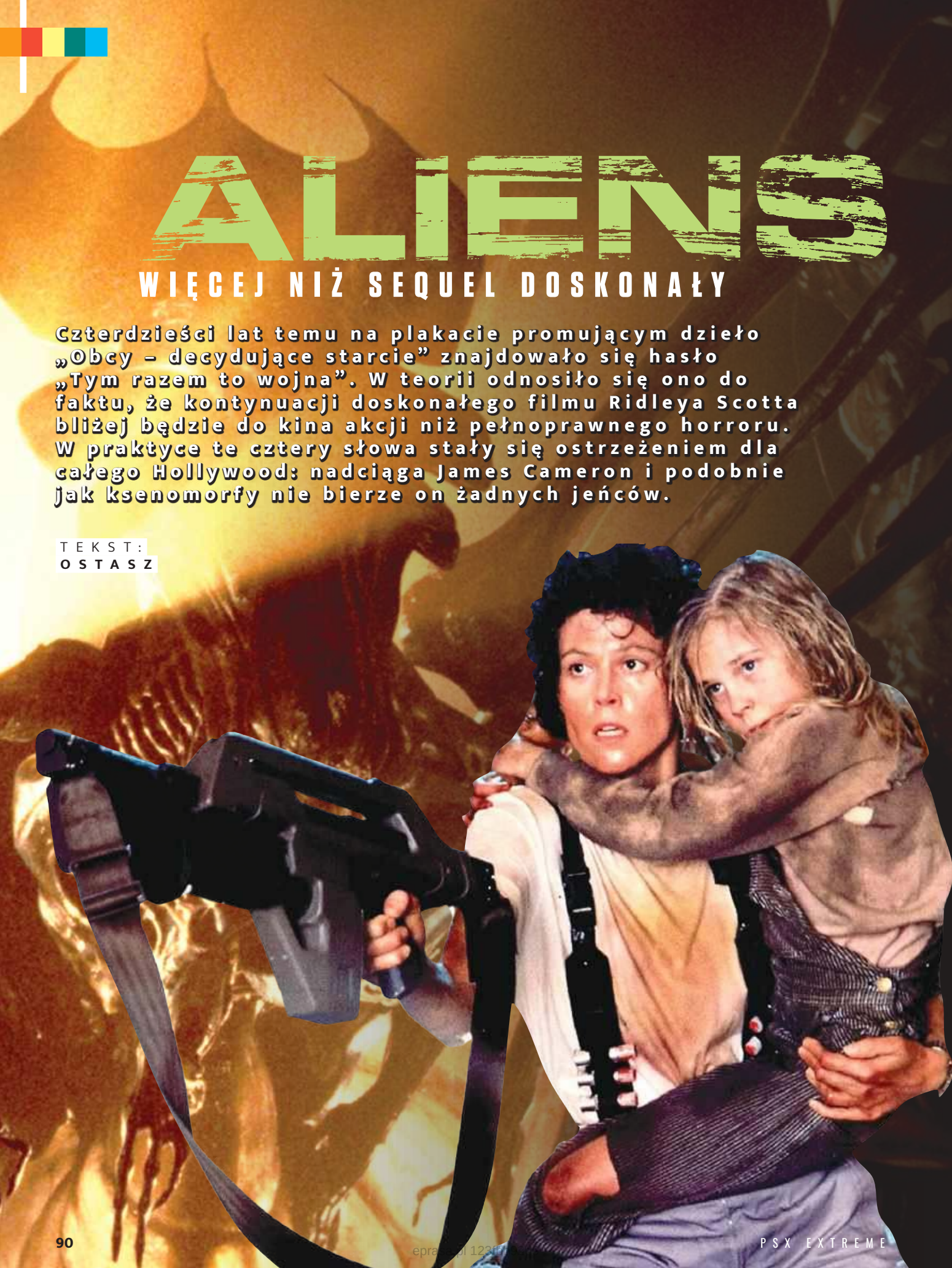
eprasa.pl 123fbb92d9

ALIENS

WIĘCEJ NIŻ SEQUEL DOSKONAŁY

Czterdzieści lat temu na plakacie promującym dzieło „Obcy – decydujące starcie” znajdowało się hasło „Tym razem to wojna”. W teorii odnosiło się ono do faktu, że kontynuacji doskonałego filmu Ridleya Scotta bliżej będzie do kina akcji niż pełnoprawnego horroru. W praktyce te cztery słowa stały się ostrzeżeniem dla całego Hollywood: nadciąga James Cameron i podobnie jak ksenomorfy nie bierze on żadnych jeńców.

TEKST:
OSTASZ



epra...pl 123...



Niewiele brakowało, a Sigourney Weaver nie wróciłaby do roli Ellen Ripley. Na nasze szczęście uwierzyła ona w nieprawdziwą plotkę.



Aktor znany z „Terminatora" dołączył do obsady w ostatniej chwili, zastępując zmagającego się z uzależnieniem od narkotyków Jamesa Remara.



„Decydujące starcie" to pełnoprawny film akcji, ale Cameron nie zapomniał o horrorowym rodowodzie serii „Obcy".

18 lipca 1986 r., środek lata. Piątkowe, bezchmurne popołudnie w Los Angeles skąpanym w kalifornijskim słońcu. Idealne 24 stopnie Celsjusza i delikatny wiatr. Historia rzadko kiedy funduje taki anturaż dla wydarzeń zmieniających jej bieg. Dla Jamesa Camerona i jego filmu muza Klio zrobiła jednak wyjątek.

„«Terminator» był dla wszystkich totalnym zaskoczeniem. Nikt się nie spodziewał, że film z Arnoldem Schwarzeneggerem może być aż tak dobry. «Obcy – decydujące starcie» było kolejnym krokiem w karierze Jamesa Camerona. Drugie filmy zazwyczaj nie wychodzą reżyserom tak dobrze jak ich debiuty. Niemniej pojawiające się wszędzie bardzo pozytywne recenzje krytyków sprawiły, że oczekiwania moje i moich kumpli wobec tego filmu wystrzeliły pod sam sufit. Zresztą nie tylko nasze. Staliśmy w kolejce, a właściwie to ludzkiej stonodze, ciągnącej się przez całą dzielnicę Westwood Village, aby zobaczyć ten film jako jedni z pierwszych" – wspomina nie kto inny jak Quentin Tarantino, który był świadkiem tamtych wydarzeń.

„Był tam też James Cameron, tyle że nie pozował on fotoreporterom i nie udzielał wywiadów. Ten gość wiedział, że to jego Dzień Sądu i podsumowanie długich miesięcy katorżniczej pracy. Cameron robił wszystko, co w jego mocy, żeby widzowie czekający na wejście na salę kinową poczuli się zaopiekowani, a obraz i dźwięk były jak najwyższej jakości. Widać było po nim, że jest cholernie zestresowany, zwłaszcza że kino, w którym odbywał się pokaz, było wypchane do ostatniego miejsca. Kiedy wreszcie zaczęła się projekcja, Cameron dokonał niemożliwego – jego obraz przerósł nasze najśmielsze oczekiwania. Był lepszy, niż wskazywały na to i tak bardzo przychylne recenzje. Był lepszy niż jakikolwiek sequel" – dodał reżyser kultowego „Pulp Fiction" w podcaście Empire Magazine.

Tamtego lata „Obcy – decydujące starcie" zarobiło w kinach – i to według ostrożnych szacunków – 157 mln dol. Gdyby tego było mało, Sigourney Weaver otrzymała nominację do Oscara za rolę Ellen Ripley. Takie rzeczy rzadko zdarzają się nawet dzisiaj, a w połowie lat 80. ubiegłego wieku były właściwie nie do pomyślenia. „Nieźle" jak na film, w który nikt nie wierzył. Przyjrzyjmy się burzliwemu procesowi jego powstawania.

„Obcy: Ósmy pasażer Nostromo" z 1979 r. z miejsca stał się hitem i zarobił przynajmniej dziesięciokrotność swego budżetu. Koszmar, jaki przeżyła Ellen Ripley, walcząc z przerażającym ksenomorfem na pokładzie statku kosmicznego, był czymś znacznie więcej niż tylko dobrym horrorem. Ridley Scott, dla którego, podobnie jak dla Camerona, był to drugi film w karierze, udowodnił nim, że w tym gatunku należy szukać głębi. Pokazał też, jak zdolnym i wszechstronnym jest reżyserem. Dla wszystkich zaangażowanych w produkcję oczywistością było, że czym prędzej należy przystąpić do prac nad kontynuacją. Jednak innego zdania była wytwórnia 20th Century Fox, która wyłożyła pieniądze na arcydzieło gatunku science fiction. Studio jawnie dyskredytowało sukces „Obcego", twierdząc, że jego popularność wynika wyłącznie z mody na kosmiczne filmy, którą zapoczątkowały wcześniej „Gwiezdne wojny". Co więcej, księgowym polecono, aby wykorzystali każdą znaną im sztuczkę, by wykazać, że produkcja Ridleya Scotta... była klapą finansową. Wszystko po to, by studio nie musiało dzielić się przychodami z jego twórcami. Nic więc dziwnego, że sprawa skończyła się w sądzie. Wymiar sprawiedliwości słusznie przyznał producentom rację, ale prace nad sequelem technicznie nie mogły ruszyć aż do 1983 r. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło.

WĄTPLIWOŚCI WOBEC ZDOLNOŚCI JAMESA CAMERONA ZNIKNĘŁY WRAZ Z PREMIERĄ „TERMINATORA"

Po wyprostowaniu spraw z wytwórnią rozpoczął się proces poszukiwania scenarzysty dla filmu noszącego roboczą nazwę „Alien II". Jeden z producentów, Larry Wilson, natknął się na skrypt do nienakręconego jeszcze filmu o tytule „Terminator" pióra szerzej nieznanego Jamesa Camerona. Tekst spodobał mu się tak bardzo, że postanowił pokazać go innym osobom odpowiedzialnym za produkcję kontynuacji „Obcego". Zapadła decyzja, że młodemu scenarzyście, który w międzyczasie pisał też kontynuację filmu „Rambo: Pierwsza krew", warto dać szansę. Zdolny Kanadyjczyk na podstawie sugestii brzmiącej „Ripley, ale z żołnierzami" w zaledwie trzy dni napisał 42-stronicowy zarys scenariusza do „Decydującego starcia".

Rzeczony szkic nie spodobał się jednak wytwórni i produkcja znów stanęła, zanim w ogóle zdążyła wystartować. Sytuacja zmieniła

eprasa.pl 123fbb92d9



się jednak jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki w lipcu 1984 r., kiedy to stery studia przejął Lawrence Gordon. Oficjel ten uwielbiał filmy akcji i był osobą, która finansowała wszystkie dotychczasowe dzieła Waltera Hilla (m.in. „Wojowników" i „Ulice w ogniu", o których więcej przeczytacie w PE #327), będącego producentem pierwszego „Obcego". Gordon nie mógł uwierzyć w to, że pomysł na „Alien II" Jamesa Camerona trafił do szuflady.

„W tej branży trzeba podejmować decyzje, przez które człowiek się zamartwia i nie może spać, ale ta była po prostu oczywista. Niczego nie byłem tak pewny" – mówił szef studia dziennikarzom Los Angeles Times. James Cameron został poproszony, aby znacząco rozszerzyć przygotowany wcześniej dokument. Tym razem scenarzysta miał więcej czasu – jego „Terminator" wciąż znajdował się w zamrażarce, gdyż Schwarzenegger zobligowany był do skończenia prac nad „Conanem niszczycielem". Przez kilka następnych miesięcy Cameron dopieszczał skrypt tak, że urósł on do ponad 90 stron. Poza powracającą Ellen Ripley zaludniły go także postaci kolonialnych marines oraz więcej niż jeden ksenomorf. „Cameron podkreślał, że «Obcy» był jak wizyta w domu strachów, więc dwójka powinna być jak przejażdżka rollercoasterem" – tłumaczył prasie wspomniany już Walter Hill. Co więcej, rzeczona przejażdżka nie miała być tylko pustą rozrywką. Już na poziomie scenariusza „Decydującemu starciu" daleko do innych reaganowskich akcyjniaków. Wszystko za sprawą grającej pierwsze skrzypce silnej postaci kobiecej oraz mocno przebijającego się motywu matczynej miłości. Cameron nie bał się też wątków związanych z traumą i syndromem stresu pourazowego, dorzucając do tego wcale nie tak subtelną krytykę amerykańskich działań wojennych oraz korporacjonizmu.

Kiedy nadszedł czas, aby zaprezentował on nową wersję tekstu szefostwu, postanowił, że rzuci na stół także propozycję wyreżyserowania całości. Studio było zachwycone scenariuszem, ale nie wierzyło w to, że na wielki ekran zdoła przenieść go filmowiec mający na swoim koncie wyłącznie pracę nad produkcją o jakże wdzięcznym tytule „Pirania II: Latający mordercy". Zresztą Cameron sam nie chciał się do niej przyznać.

„Jeszcze tu wrócę"

Wątpliwości wobec zdolności Jamesa Camerona zniknęły wraz z premierą „Terminatora". Przypomnijcie sobie przytoczone kilka akapitów wyżej słowa młodego Quentina Tarantino. Film z Arniem całkowicie zmienił postrzeganie obiecującego scenarzysty. Co ciekawe, Ridley Scott, reżyser jedynki, nigdy nie otrzymał propozycji wyreżyserowania sequela. Brytyjczyk w rozmowie z The Hollywood Reporter powiedział: „Być może powodem było to, że byłem trudny we współpracy i dlatego nie chcieli mieć znowu ze mną do czynienia". W tym samym wywiadzie przyznał jednak, że sam zupełnie nie był tym zainteresowany. Pod koniec 1984 r. Lawrence Gordon przyklepał angaż Camerona. Do ustalenia pozostały tylko „techniczne" kwestie, takie jak określenie budżetu, przekonanie Sigourney Weaver do tego, aby znów wcieliła się w Ellen Ripley, i wybranie tytułu filmu.

Bezproblemowe okazało się tylko to ostatnie. Według hollywoodzkiej legendy Cameron wszedł do sali, w której zebrali się producenci, i na umieszczonej na środku białej tablicy napisał markerem słowo „ALIEN". Zdziwienie na twarzach współpracowników rozwiał, dopisując symbol $ na jego końcu. Wszyscy wiedzieli, że to świetny pomysł.

Studio nie miało już najmniejszych wątpliwości, że „Aliens" jest w dobrych rękach, ale wciąż obawiało się, że produkcja tak ambitnego filmu będzie zbyt kosztowna. Tym bardziej że udział w filmie Sigourney Weaver „pożerał" z budżetu okrągły milion dolarów (oraz „częstował się" procentem ze sprzedaży biletów). Jak na ironię aktorka początkowo nie chciała się zgodzić, gdyż uważała, że kontynuacja „Obcego" powstaje wyłącznie z pobudek ekonomicznych. Konieczne było zastosowanie fortelu. Cameron i Gale Anne Hurd, producentka filmu, a prywatnie partnerka reżysera, powiedzieli menedżerowi Arnolda Schwarzeneggera „w tajemnicy", że negocjacje z Weaver trwają za długo i poważnie rozważana jest opcja usunięcia jej postaci ze scenariusza. Plotka lotem błyskawicy dotarła do Weaver, która czym prędzej podpisała intratną umowę.

O Gale Anne Hurd wspomniałem nie bez przyczyny. Zatrudnienie jej przy produkcji „Aliens" było warunkiem, jaki postawił studiu reżyser. Nie chodziło mu jednak wyłącznie o to, aby być blisko ukochanej podczas zdjęć realizowanych w Wielkiej Brytanii. Cameron doskonale wiedział, że Hurd jest jedyną osobą, która będzie w stanie mu się postawić na planie filmowym. Kilka batalii o pieniądze z wytwórnią później parka poleciała do słynnego Pinewood Studios pod Londynem. Nikt się nie spodziewał, że dojdzie tam do konfliktu porównywalnego ze starciem ludzi z ksenomorfami.

Droga przez mękę

Przeniesienie produkcji do Europy było sposobem wytwórni na to, aby ograniczyć koszty. W latach 80. Wielka Brytania stała się sercem przemysłu filmowego – realizowano tam zdjęcia do kontynuacji „Gwiezdnych wojen", przygód Agenta 007, takich jak „Ośmiorniczka" i „Zabójczy widok", oraz małej produkcji zatytułowanej „Indiana Jones i świątynia zagłady". W Anglii kręciło się taniej, ale na światowym poziomie. Trzeba było jednak przestrzegać pewnych zasad. Otóż brytyjskie ekipy filmowe miały zakontraktowane obligatoryjne dwie przerwy na herbatę każdego dnia zdjęciowego. Doprowadzało to nieprzywykłego do podobnych zwyczajów Jamesa Camerona do szewskiej pasji. Kanadyjczyk uważał, że każda „herbatka" jest stratą czasu. Dlatego w chwilach, kiedy ekipa odchodziła od kamer i oświetlenia, brał spra-

„OBCY – DECYDUJĄCE STARCIE" A GRY WIDEO

Ze świecą szukać drugiego filmu, który inspirowałby twórców gier wideo równie mocno, co „Decydujące starcie". Przyjrzyjmy się chociażby zestawom broni, które dzierżymy we właściwie każdym FPS-ie. Pistolet, karabin, shotgun, miotacz ognia, granatnik – to żelazny standard używany także przez kolonialnych marines w „Aliens". Alternatywne tryby strzału? Przypomnijcie sobie scenę, w której Hicks instruuje Ripley w zakresie obsługi karabinu pulsacyjnego M41A. Popularnością przebijają je tylko automatyczne wieżyczki strażnicze, znane z wersji reżyserskiej „Decydującego starcia". Warianty tego wynalazku znajdziemy dziś nie tylko w sieciowych shooterach. Można się spierać, że mechanika obrony newralgicznych punktów bazy przed nacierającymi siłami przeciwnika to po prostu odtworzenie realiów prawdziwego pola bitwy, ale czy tryb Horda z serii Gears of War i jemu podobne odpryski nie przypominają właśnie pamiętnej sceny zasadzki z „Aliens"? Dorzućmy do tego jeszcze czujniki ruchu z wywołującym ciarki na plecach pikaniem i finałową sekwencję ucieczki z planety, która zaraz wybuchnie. Tę ostatnią tylko w serii Metroid przerabialiśmy więcej niż kilka razy.

eprasa.pl 123fbb92d9

wy w swoje ręce i często sam przygotowywał sprzęt do realizowania kolejnych ujęć.

„W tamtych czasach stawiałem realizację filmu ponad wszystko inne. Zdarzały mi się zachowania, z powodu których miałem później poczucie winy. Wtedy nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że jeśli ktoś na planie nie robi tego, o co go proszę, to uderza w samą sztukę" – przyznał Cameron w rozmowie z dziennikarzem Grahamem Bensingerem. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że reżyser dużo wymagał nie tylko od swoich pracowników, ale i od siebie. Wychowanek „szkoły" legendarnego producenta Rogera Cormana w swojej karierze imał się każdej pracy – od szykowania miniatur i scenografii do tanich filmów science fiction po efekty specjalne w „Ucieczce z Nowego Jorku". Proces produkcji filmu, na nieszczęście jego współpracowników, nie miał przed Cameronem żadnych tajemnic.

Konflikt na linii reżyser – ekipa filmowa przy produkcji „Aliens" stał się na tyle poważny, że Cameron dzwonił do wytwórni z propozycją, żeby wszystkich zwolnić i zatrudnić innych specjalistów albo przenieść produkcję do USA. W odpowiedzi usłyszał, że na wyspach nie ma już innej wolnej ekipy. Musiał więc zrobić to, co w jego karierze zdarzało się niezwykle rzadko – pójść na kompromis. Mediatorem między filmowcem a jego „roszczeniowymi" współpracownikami została Gale Anne Hurd. Dwie strony doszły ostatecznie do porozumienia: Cameron obiecał respektować przerwy, a jego podwładni zarzekali się, że zaczną dawać z siebie 100%. Praca na planie zaczęła się wreszcie układać, ale stosunki pozostawały chłodne. Wyjątkiem była obsada filmu. Aktorzy zatrudnieni do ról kolonialnych marines przeszli specjalne, dwutygodniowe szkolenie pod okiem specjalistów z brytyjskich jednostek specjalnych, przez co nie tylko na ekranie stali się naprawdę zgranym oddziałem. W treningu nie uczestniczyła jednak Sigourney Weaver – to dlatego, że ekranowa Ellen Ripley miała być outsiderką. Sztuczka Camerona świetnie się sprawdziła.

Odtwórczyni głównej roli była oczywiście kluczowym elementem sukcesu „Decydującego starcia", ale niemniej ważna okazała się drugoplanowa rola kobieca. I wcale nie mam tu na myśli kilkuletniej Newt, świetnie zagranej przez Carrie Henn. Mowa oczywiście o królowej Obcych, czyli o ponad czterometrowej konstrukcji będącej inżynieryjnym cudem sprzed epoki komputerów. Gigantyczną i wypchaną po brzegi elektroniką kukłę obsługiwało łącznie siedem osób, z czego dwie znajdowały się wewnątrz tej przerażającej kosmitki. Efekt na ekranie przeszedł najśmielsze oczekiwania, zwłaszcza że królowa nie tylko stała w miejscu, ale i walczyła z Ripley w klimatycznym finale filmu. Nic dziwnego, że odpowiedzialni za projekt stwora Stan Winston i John Richardson zostali nagrodzeni Oscarem za najlepsze efekty specjalne.

W styczniu 1986 r., po 75 długich dniach zdjęć, praca na planie się zakończyła. O dziwo, Cameron i ekipa nakręcili wszystko w zakładanym czasie i w planowanym budżecie. Nie oznaczało to jednak pojednania między Kanadyjczykiem a Brytyjczykami. Na sam koniec Cameron powiedział do całej ekipy filmowej następujące słowa:

„To były długie i wyczerpujące zdjęcia, a w trakcie kręcenia borykaliśmy się z wieloma problemami. Jedyne, co sprawiało, że chciało mi się wstawać rano, była myśl, że nadejdzie w końcu dzień, kiedy wyjadę przez główną bramę Pinewood Studios i już nigdy nie wrócę, a wy, złamasy, ciągle będziecie tu siedzieć".

Nowy porządek

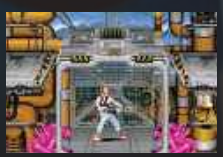
Na tych łamach wspominałem już kiedyś branżowe porzekadło, że „im trudniej coś powstaje, tym łatwiej się to potem ogląda". Przypadek filmu „Obcy – decydujące starcie" jest wręcz encyklopedyczną definicją tej maksymy. Dziś, po 40 latach od premiery, dzieło Camerona, w przeciwieństwie do wielu innych klasyków ery VHS, broni się na każdym froncie. Nie jest to jedynie świetny sequel w stylu „bigger, better and more badass", tylko film na nowo definiujący, czym może – i powinno być – kino akcji.

Jednakże „Aliens" zawdzięczamy nie tylko wzór na „akcyjniaka z ambicjami", ale przede wszystkim samego Jamesa Camerona. Owszem, „Terminator" był pierwszy i sprawił, że o tym utalentowanym twórcy zrobiło się w branży głośno. Niemniej to „Decydujące starcie" było kropką nad i i potwierdzeniem, że film o przybywającym z przyszłości cyborgu nie był tylko pozytywnym wypadkiem przy pracy. Od tamtej pory ambicje i budżety kolejnych produkcji, za które zabierał się Kanadyjczyk, tylko rosły. Bez drugiej części „Obcego" nie byłoby „Otchłani", „Terminatora 2", „Prawdziwych kłamstw", „Titanica" i wreszcie sagi „Avatar". Jedyne, za co można „winić" reżysera, to zawieszenie poprzeczki dla serii „Alien" tak wysoko, że prawdopodobnie już nigdy żaden inny twórca nie zdoła przebić tego, czego Cameronowi, mimo wszystkich przeciwności losu, udało się dokonać pamiętnego, słonecznego lata 1986 r. ⊗



PIKSELOWI OBCY

Trudno policzyć wszystkie gry, w których dane nam było postrzelać do ksenomorfów lub też wcielić się w tę groźną istotę mającą kwas zamiast krwi. Kompilując poniższą listę, trzymałem się jasnej zasady: gra musi mieć w nazwie słowo „Aliens" (z jednym wyjątkiem). Zapraszam na subiektywny przegląd wartych sprawdzenia tytułów nawiązujących do dzieła Jamesa Camerona.



ALIENS (1990, arcade)
Automatowy side-scroller od Konami, w którym przedzieramy się przez zastępy Obcych jako Ripley lub Hicks, ale najlepiej jest grać w trybie kooperacji. Finał to całkiem wiernie odtworzona walka z królową Obcych.



ALIEN TRILOGY (1996, PS1, Sega Saturn, PC)
Klasyk z pierwszego PlayStation, który dosyć luźno adaptował wątki z pierwszych trzech filmów, ale robił z nich świetną strzelankę. Jeden z najlepszych przedstawicieli gatunku sprzed ery pierwszego Quake'a.



ALIENS INFESTATION (2011, NDS)
Wracamy do dwóch wymiarów, ale w wydaniu od mistrzów platformówek ze studia WayForward. Historia zatoczyła koło, bo Infestation mocno inspirowało się Super Metroidem, który „pożyczał" pomysły z „Aliens" aż miło. Zdecydowanie warto!



ALIENS VS. PREDATOR (2010, PS3, X360, PC)
Reboot serii pamiętającej czasy konsoli Atari Jaguar. O dziwo, stali za nim ludzie od oryginału. Trzy kampanie (osobno dla marine'a, ksenomorfa i Predatora) – trzy różne style rozgrywki. Grę można sprawdzić na współczesnych Xboksach dzięki wstecznej kompatybilności.



ALIENS: DARK DESCENT (2023, PS5, PS4, XSX/S, XOne, PC)
Najnowsza na liście produkcja to gra taktyczna, w której akcję obserwujemy z rzutu izometrycznego. Starcia, chociaż rozgrywane w czasie rzeczywistym, wymagają od nas więcej pomyślunku niż refleksu. Fani gatunku zdecydowanie powinni rzucić na nią okiem.

eprasa.pl 123fbb92d9



REWOLUCJA ZAPRZEPASZCZONA

Historia początków Star Foksa. I ich końca.

Był sobie kiedyś lis, który latał statkiem kosmicznym i w swoim czasie zrewolucjonizował konsolową branżę. Dziś pozostało po nim jednak wyłącznie mało wyraźne wspomnienie. Wraz z nowym-starym Star Foksem Nintendo raz jeszcze próbuje nam jednak odświeżyć pamięć. Oto wydarzenia, o których zapomnieliśmy.

TEKST:
KOMODO

Trudno sobie wyobrazić, by w świecie gier wideo pojawiła się jeszcze jednostka równie wpływowa co Shigeru Miyamoto. To wszak pomysłodawca i wiodący autor tak rewolucyjnych cykli jak Donkey Kong, Super Mario Bros., The Legend of Zelda, F-Zero czy Nintendogs, a także współtwórca i promotor marek pokroju Pokémon, Animal Crossing i Metroid Prime. Jednak nie wszystkie koncepty zrodzone w głowie 73-letniego już Japończyka przeszły zwycięsko próbę czasu. Jedną z nich są właśnie przygody Foksa McClouda i najemniczej ekipy humanoidalnych zwierząt, które pomimo cyklicznych reaktywacji nie są w stanie wyjść z cienia swojego bardziej udanego rodzeństwa. Jak wypadła najnowsza próba reintrodukcji Star Foksa, możecie sprawdzić w recenzji na poprzednich stronach, tutaj z kolei skorzystamy z okazji, by przyjrzeć się początkom tej historii, pełnej wizjonerskich idei, rewolucyjnych technologii, nieoczekiwanych inspiracji i zaskakujących kooperacji.

„Lis. Widziałeś pan? Lis leciał"

„Osobiście od dawna marzyłem o stworzeniu trójwymiarowej gry akcji, ale wydawało się, że żaden sprzęt nie jest jeszcze wystarczająco dobry, więc czekałem. Potem pojawiła się technologia renderowania wielokątów i wydawało się, że dzięki niej będę w stanie stworzyć grę, o jakiej zawsze marzyłem" – mówił w 1993 r. Miyamoto, wspominając produkcję pierwszego Star Foksa, który jawił się ówcześnie jako przełom być może większy nawet od jego wcześniejszych dokonań. Nie było to bowiem jedynie rozwinięcie popularnej idei scrollowanych strzelanin ze statkiem kosmicznym na pierwszym planie, ale przede wszystkim pierwsza w pełni trójwymiarowa produkcja przeznaczona na konsole do gier wideo. Trudnością pozornie niemożliwą do przeskoczenia na początku lat 90. była jednak powszechność technologii zarezerwowanej ówcześnie wyłącznie dla najwydajniejszych komputerów czy zaawansowanych maszyn arcade. Wydany w Japonii w listopadzie 1990 r. SNES, choć wielokrotnie potężniejszy od swojego ośmiobitowego poprzednika, był zdolny do generowania wyłącznie dwuwymiarowych światów lub takich jedynie imitujących efekt trójwymiaru, jak w przypadku przebojowych wyścigów F-Zero oraz Super Mario Kart.

„Żeby stworzyć coś naprawdę nowego, wspaniale byłoby mieć nowy sprzęt graficzny, ale gdyby wszyscy wypuszczali własne ulepszone układy graficzne, szybko stałoby się to mylące, prawda? Właśnie dlatego opracowaliśmy czip Super FX jako rozwiązanie do renderowania grafiki wbudowane jednak bezpośrednio w kartridż" – kontynuował Miyamoto. Opracowanie tej technologii okazało się jednak jednym z największych i najbardziej czasochłonnych wyzwań w całej historii Nintendo.



Figura Kitsune, która zainspirowała Miyamotę do kreacji lisiego bohatera.

„Trzy ku*wi już pozaduszał. Z ulewy korzysta je*any"

Co ciekawe, powstały we współpracy z brytyjskim studiem Argonaut Games układ graficzny znajdował się w fazie projektowania jeszcze w końcowym okresie panowania NES-a, kiedy Anglicy hurtowo konwertowali na kolejne domowe urządzenia swój automatowy hit – dylogię Starglider, stanowiącą właśnie trójwymiarową strzelaninę kosmiczną. Wprawdzie opracowany z myślą o ośmiu bitach prototyp zrobił na Japończykach spore wrażenie, jednak ze względu na zbliżający się debiut konsol kolejnej generacji zdecydowali oni o odłożeniu projektu w czasie. Rezultatem spotkania obu firm w 1990 r. był właśnie pomysł na Super FX i zupełnie nową grę opartą na jego możliwościach. „Stworzenie podstawowego układu scalonego zajęło nam dwa lata. Samo opracowanie gry zajęło z kolei rok. Przy Star Foksie po raz pierwszy zwróciliśmy się z propozycją współpracy do anglojęzycznych deweloperów. Komunikacja z nimi na wczesnym etapie rozwoju nie układała się najlepiej. Jednak po około dwóch miesiącach zaczęli rozumieć angielski zaprawiony japońskim akcentem, którym posługiwali się nasi pracownicy, i współpraca zaczęła przebiegać sprawniej" – wspominał początki prac Miyamoto. Kosztowność umieszczenia czipa bezpośrednio w każdej kopii gry znacząco podniosła nie tylko budżet samego Star Foksa, ale potencjalnie także wszystkich przyszłych tytułów opartych na tym nowatorskim rozwiązaniu. Wprawdzie premierowa cena gier wyposażonych w czip miała być wyższa od przeciętnej nowości, koszt wciąż jednak stał ością w gardle decydentom z Kioto. Do tego stopnia, że rozważano nawet wersję konsoli ze zintegrowanym już w jej wnętrzu, dodatkowym układem graficznym. „Kiedy projektowaliśmy dla Nintendo czip Super FX, było już za późno, aby umieścić go w japońskiej wersji SNES-a. Ale rozważano jego wbudowanie w przypadku amerykańskiej wersji urządzenia, co znacznie obniżyłoby koszt produkcji kartridży z grami, a także oznaczałoby, że 3D mogłoby się stać standardem na tej konsoli" – zdradzał Jez San, założyciel Argonaut Games, w wywiadzie dla portalu NintendoLife.com. „Ostatecznie jednak przegapiliśmy ten moment. Początkowo Nintendo i Sony planowały wszak stworzyć akcesorium do SNES-a zdolne do uruchamiania płyt CD, które miało zawierać nasz układ graficzny. Tak, nasz układ miał być czipem 3D oryginalnego PlayStation. Ale potem obie firmy się pokłóciły" – kontynuował, rzucając nowe światło na znaną powszechnie historię zwieńczoną samodzielnym wejściem Sony na rynek gier wideo. Gdyby zaprzepaszczona współpraca faktycznie doszła do skutku, niniejszy artykuł mógłby opowiadać o czymś innym i nosić tytuł „Jak Star Fox zapoczątkował trójwymiarową rewolucję PlayStation", wyobrażacie sobie? Choć w zasadzie w dalszym ciągu można tak to ująć i nie będzie w tym przesadnego naciągania faktów. A to ci dopiero.



Okładka oryginalnego europejskiego wydania, ze zmienionym na potrzeby naszego rynku tytułem. Ten sam los spotkał sequel na Nintendo 64.



Trzon oryginalnego zespołu deweloperskiego. Shigeru Miyamoto w środku.

„Leć pan od przodu… Na sygnał… Walisz pan w kurnik i wrzeszczysz, ile sił"

„Jeżeli musielibyśmy zaszufladkować Star Foksa do konkretnego gatunku, to chyba wybrałbym strzelaniny. Ale żadna gra tego rodzaju nie wymknęła się tej samej, podstawowej formule rozgrywki – strzelania na płaskiej, dwuwymiarowej płaszczyźnie do obiektów przed sobą, unikania pocisków i zapamiętywania schematów (działania przeciwników – przyp. red.). Jeśli więc to właśnie oznacza «strzelanina», to nie chcę, żeby ludzie uważali Star Foksa za część tego gatunku" – mówił dalej o swojej wizji Shigeru Miyamoto. Trudno nie przyznać mu racji. Dziś strzelaniny nierozerwalnie kojarzą się właśnie z trójwymiarem, ale w 1993 r. gatunek definiowały takie tytuły jak Space Invaders, Galaga, R-Type czy Gradius. I gdyby nie Star Fox, być może zostałoby tak na dłużej. „Stworzyliśmy tę grę, nie czując się ograniczani żadnymi gatunkowymi konwencjami, a wśród deweloperów panowało coś w rodzaju cichego porozumienia, aby nie nazywać jej «najlepszą strzelaniną» czy czymś podobnym. Dokładnie tak jak nigdy nie nazywaliśmy The Legend of Zelda grą RPG. To prawdopodobnie część naszego ducha rywalizacji, niechęci do porównywania i wrzucania nas do jednego worka z innymi" – kontynuował swoją myśl producent. Nie znaczy to jednak, że japoński twórca odcinał się od inspiracji, jakie stały za kreacją nowego uniwersum. Część z nich nadeszła zresztą z całkiem nieoczekiwanej strony, bo wprost z shintoistycznej świątyni Fushimi Inari-



Mobilny Star Fox dystrybuowany w ramach współpracy z firmą od płatków śniadaniowych.



-taisha ulokowanej nieco ponad 2 kilometry od siedziby firmy w Kioto. Odwiedzany regularnie przez Japończyka chram wniósł do projektu wiele kluczowych elementów, w tym wizerunek samego bohatera oparty na figurze Kitsune – lisiego ducha z japońskiego folkloru. Stamtąd też pochodził pomysł na bramy, przez które należało przelatywać podczas niektórych poziomów. Te wzorowano z kolei na Senbon Torii, słynnej ścieżce pod tysiącem czerwonych bram prowadzących do samej świątyni. Z japońskich zwyczajów czerpano także przy projektowaniu towarzyszy głównego bohatera – ptaka oraz zająca, z kolei przedstawiony w grze konflikt pomiędzy antropomorficznymi psami i małpami parafrazował lokalne porzekadło „ken'en no naka" („jak psy i małpy"), oznaczające wzajemną wrogość wobec siebie. Nie sposób nie dostrzec także oczywistych podobieństw do „Gwiezdnych wojen", ze szczególnym wskazaniem na wizerunek rozmaitych pojazdów, w tym Airwinga – wiodącego myśliwca wzorowanego na X-wingu z filmowej sagi.

„Z drugiej strony dziurą wyleci… Ja go wtedy, ku*wa, jebnę!"

Zewnętrzne wpływy na wizerunki postaci były w rzeczywistości wypadkową samego procesu produkcji, a nie planem stojącym u podstaw przedsięwzięcia. Pierwotnie całość miała być bowiem pozbawiona charakterystycznych bohaterów, skupiając się bardziej na szerszym kontekście fikcyjnej wojny niż na losach biorących w niej udział jednostek. „Prawda jest taka, że nie chcieliśmy dodawać żadnych postaci, ale fabuła zakładała, że latasz z pilotami towarzyszącymi, dodaliśmy ich więc do gry razem ze statkami w tym samym kolorze. Stopniowo zaczęliśmy nadawać im imiona, jednemu po drugim" – opowiadał Shigeru Miyamoto. „Jeśli chodzi o sam świat Star Foksa, chciałem czegoś w stylu «Gwiezdnych wojen», ale osadzonego w scenerii przypominającej teatrzyk kukiełkowy, jak w przypadku «Thunderbirds» (brytyjski serial science fiction emitowany w latach 1965–1966 – przyp. red.). To znaczy, nie chciałem czegoś tak realistycznego jak «Gwiezdne wojny», szczególnie głębokiego fabularnie czy przedstawiającego ludzkie dramaty. Zamiast tego pragnąłem stworzyć realia, w których statki zawieszone na sznurkach latają dookoła i robią «piu! piu!». Dlatego nie wykreowałem postaci ludzkich z płcią czy konkretnymi imionami" – kontynuował. Ówczesna technologia rzecz jasna nie pozwalała na wizualizację tego rodzaju artystycznych ekstrawagancji, ograniczono się więc do nich jedynie w przypadku kampanii marketingowej. Produkcję lalek zlecono japońskiej firmie Shirogumi wyspecjalizowanej w animacji oraz efektach specjalnych. Co ciekawe, jednym z twórców kukiełkowych wizerunków bohaterów był Takashi Yamazaki, dziś uznany japoński filmowiec, współcześnie rozpoznawalny najlepiej z reżyserii nagrodzonego Oscarem dramatu „Godzilla Minus One". „W tamtym czasie łaknąłem tego rodzaju pracy, więc byłem bardzo podekscytowany możliwością nakręcenia reklamy telewizyjnej (z udziałem kukiełek – przyp. red.), ale zaraz potem odłożono je na półkę. Powodem był ich zbyt realistyczny wygląd, który mógł sprawić, że dzieci pomyślą, iż gra faktycznie wygląda w ten sposób. Rozumiem to, ale i tak jest to smutne. (…) Tak więc stworzone wówczas muppety można zobaczyć dziś tylko na opakowaniu gry i plakacie dołączonym do magazynu (Nintendo Power – przyp. red.)" – opowiadał Miyazaki w serii tweetów na platformie społecznościowej X. Dziennikarskie śledztwo przeprowadzone przez portal TimeExtension.com ujawniło przy tym smutny finał tej historii. „Lalki stworzone w naszej firmie powstały poprzez przyklejenie prawdziwego futra oraz piór do naturalnej gumy, niszczały więc pod wpływem samego powietrza. Z tego powodu musieliśmy je zutylizować po zakończeniu produkcji" – opowiedział portalowi przedstawiciel istniejącej do dzisiaj wytwórni Shirogumi. Cytując Trepów Wojny z uniwersum „Mad Maksa" – marny los.



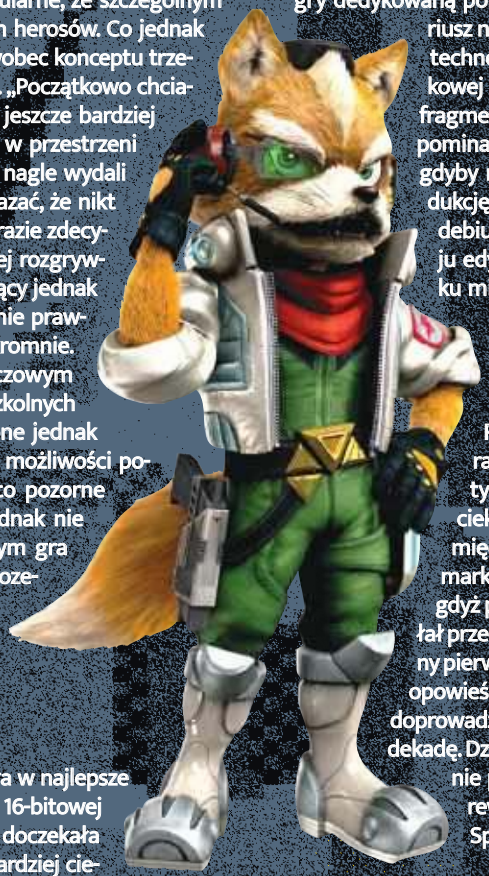
Grafika koncepcyjna przedstawiająca wczesne designy bohaterów. Nie różnią się wiele od finalnych rezultatów.

NIE SPOSÓB NIE DOSTRZEC OCZYWISTYCH PODOBIEŃSTW DO „GWIEZDNYCH WOJEN"

„Teraz! Drzyj się pan!"

Mimo że u dzisiejszego odbiorcy ostateczny rezultat działań zespołów Nin-

tendo, Argonaut Games i Shirogumi może wzbudzać zapewne jedynie uśmiech politowania, w 1993 r. branża dosłownie zachwyciła się Star Foksem, przyznając mu, według nieistniejącego już agregatora recenzji GameRankings.com, średnią ocenę 88%. Powszechne uznanie zyskała przy tym nie tylko płynność działania prawdziwie trójwymiarowego środowiska, ale także tło fabularne, ze szczególnym wskazaniem na uroczą grupę zwierzęcych herosów. Co jednak zaskakujące, Miyamoto miał pierwotnie wobec konceptu trzeciego wymiaru jeszcze ambitniejsze plany. „Początkowo chciałem stworzyć grę, która wydawałaby się jeszcze bardziej trójwymiarowa, w której można by latać w przestrzeni 3D w dowolnym kierunku. Ale gdybyśmy nagle wydali grę z tak dużą swobodą, mogłoby się okazać, że nikt nie wiedziałby, jak w nią grać. Dlatego na razie zdecydowaliśmy się na coś bliższego tradycyjnej rozgrywce – lot do przodu w kierunku ekranu, dający jednak graczom szansę na pierwsze doświadczenie prawdziwego trójwymiaru" – opowiadał nieskromnie. Z perspektywy czasu, naznaczonej kurczowym trzymaniem się przez całe dekady satroszkolnych założeń strzelaniny na szynach, brzmią one jednak cokolwiek wątpliwie. Ze względu na brak możliwości porównania do czegokolwiek podobnego to pozorne ograniczenie w swoim czasie nikomu jednak nie przeszkadzało, stąd w oknie premierowym gra znalazła 1,7 mln nabywców, a do 1998 r. rozeszła się w nakładzie 4 mln egzemplarzy, zajmując przy tym miejsce w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się tytułów na SNES-a.



„Spie*dala! Do lasu spie*dala!"

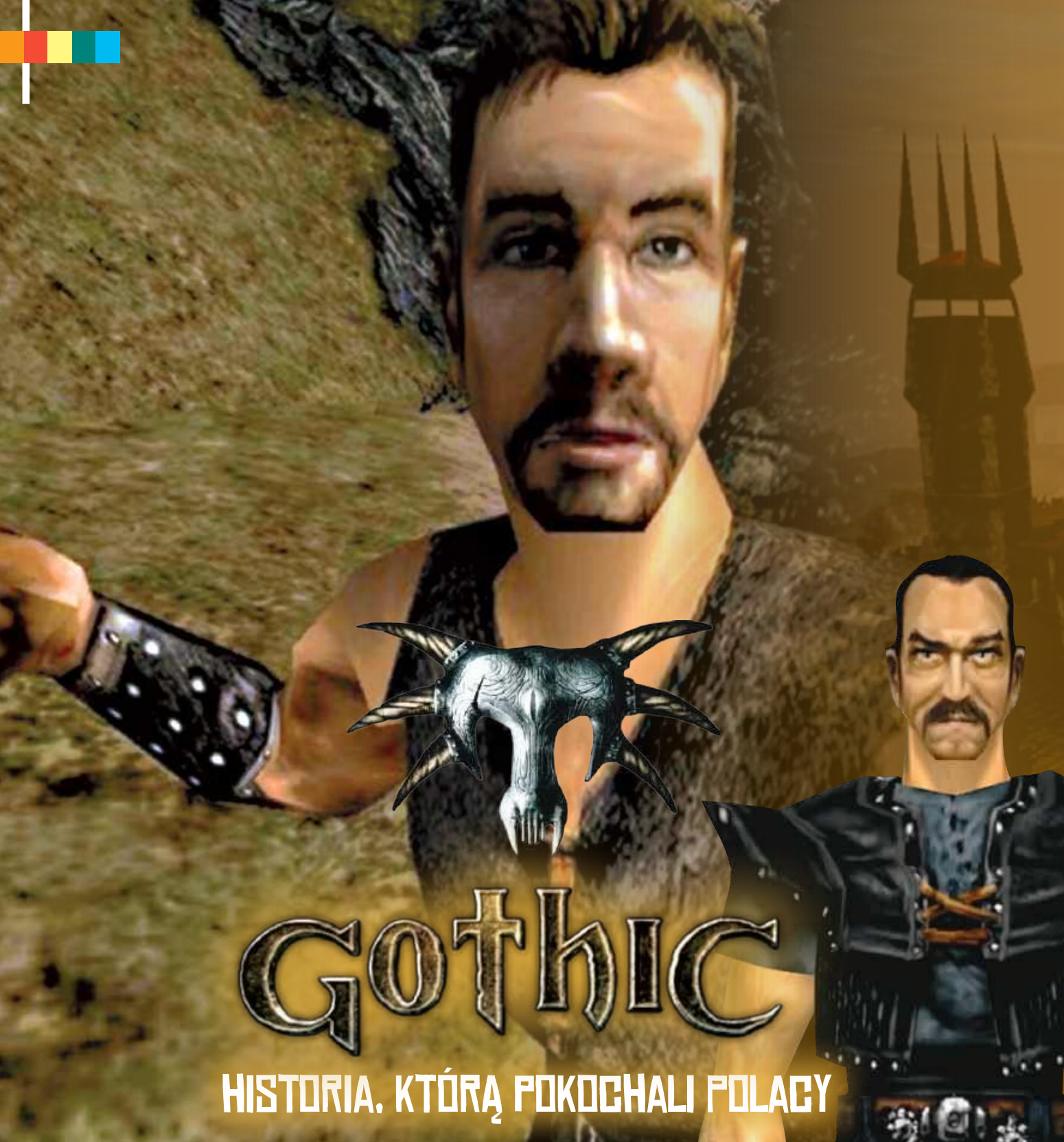
W 1993 r. moda na Star Foxa eksplodowała w najlepsze także poza społecznością skupioną wokół 16-bitowej konsoli. Jeszcze w tym samym roku marka doczekała się więc debiutu spin-offa, choć była to bardziej ciekawostka niż pełnoprawna produkcja. Mowa o Star Fox Game Watch, gadżecie opracowanym przez Nintendo do spółki z nowojorskim przedsiębiorstwem elektronicznym Nelsonic i dystrybuowanym wśród amerykańskiej publiczności w ramach nagrody za nabycie dwóch pudełek płatków śniadaniowych marki Kellogg's i odesłanie pustych opakowań do siedziby firmy. Małe urządzenie zamknięte w obudowie zegarka, wyposażone w ciekłokrystaliczny wyświetlacz i cztery przyciski, w umowny sposób imitowało rozgrywkę znaną z konsoli, prezentowało się jednak świetnie i w swoim czasie musiało stanowić dla dzieciaków nie lada gratkę. Ba, stanowi ją nadal, choć obecnie już dla dzieciaków nieco starszych, gotowych na wyłożenie za tę drobną przyjemność 700–1000 zł, bo na tyle cenią ją sobie kolekcjonerzy wystawiający oferty na portalach aukcyjnych. Wśród fanów panuje także przekonanie na temat planów na wersję gry dedykowaną porażkowemu Virtual Boyowi. Wiara w ten scenariusz nie jest zresztą bezpodstawna, ponieważ w demie technologicznym prezentującym możliwości wynalazkowej konsoli na branżowych targach w 1995 r. zawarto fragment okazujący akrobacje w wykonaniu statku przypominającego swoim wizerunkiem Airwinga. I kto wie, gdyby nie koncertowe fiasko urządzenia, którego produkcję wstrzymano już w kilka miesięcy po sklepowym debiucie, możliwe, że doczekalibyśmy się tego rodzaju edycji. Jasne jest jednak, że także w 1995 r. na rynku miał się pojawić w pełni ukończony już wtedy sequel Star Foksa, premierę jednak anulowano ze względu na pojawienie się zdecydowanie wydajniejszej pod kątem generowania grafiki 3D konkurencji ze strony PlayStation oraz Saturna. Przestarzałe już możliwości układu Super FX naraziłyby Nintendo na śmieszność, Star Foksa 2 faktycznie zobaczyliśmy więc dopiero w 2017 r. jako ciekawostkę zawartą w pakiecie gier wgranych w pamięć retrokonsoli SNES Classic Mini. Dzieje sukcesu marki są więc w tym wypadku zaskakująco krótkie, gdyż potem już tylko wydany w 1997 r. Star Fox 64 zdołał przebić wynik sprzedażowy uzyskany przez rewolucyjny pierwowzór. Cała pozostała część tej 33-letniej już dziś opowieści to sprzedażowa równia pochyła, która w 2016 r. doprowadziła ostatecznie do zamrożenia cyklu na okrągłą dekadę. Dziś znów się rozmraża, jednak po dawnej rewolucji nie pozostał nawet ślad. Czy została jednak chociaż rewelacja? Shigeru Miyamoto wciąż wierzy, że tak. Sprawdźmy, w co wierzą sami gracze. ⊗



Symboliczna okładka Star Foxa 2 przygotowana dla jego debiutu w 2017 roku. W rzeczywistości gra nigdy nie ukazała się w pudełku.

CHRONOLOGIA KANONICZNYCH WYDARZEŃ

Sytuacja z kontinuum wypadków sagi Star Fox jest o tyle unikatowa, że na dobrą sprawę znajdujemy się na samym jej początku niemal niezmiennie od czasów jej debiutu. Wszak drugie w kolejności wydawniczej Star Fox 64 (N64, 1997, u nas dystrybuowane pod tytułem Lylat Wars) zostało opracowane jako reboot opowiadający innymi słowami znane już wydarzenia. Stamtąd fabuła prowadzi do dość autonomicznego Star Fox Adventures (GC, 2002), jedynej w dorobku cyklu przygody nieopartej na idei kosmicznej strzelaniny na szynach. Właściwy sequel przeboju z Nintendo 64 ukazał się więc dopiero pod koniec panowania konsol szóstej generacji pod tytułem Star Fox: Assault (GC, 2005). Ostatnim odcinkiem serii w dotychczasowym kanonie fabularnym był natomiast Star Fox: Command (DS, 2006). Gra miała aż dziewięć różnych zakończeń, z czego żadne nie doczekało się kontynuacji. Zamiast tego, w odpowiedzi na coraz słabsze zainteresowanie marką, zadecydowano o wycofaniu się na z góry upatrzone pozycje. Star Fox 64 3D (3DS, 2011) był więc raptem udoskonalonym graficznie wznowieniem ostatniego wielkiego przeboju w portfolio serii. Niewiele większą odwagą Nintendo wykazało się przy projektowaniu Star Fox Zero (Wii U, 2016). Mimo że całość pozowała na kolejne świeże otwarcie, w istocie była raptem następną „reinterpretacją" bezpiecznego Star Foksa 64. Wydany po latach Star Fox 2 to natomiast fabularna ciekawostka, kontynuująca linię czasową pierwowzoru z 1993 r., wygaszoną wraz z debiutem doskonalszego otwarcia cyklu na Nintendo 64. Wraz z nowym Star Foksem po raz piąty wracamy więc do kanonicznych początków sagi. Czy Japończykom uda się wreszcie ponownie ruszyć naprzód z tym uniwersum? Czas pokaże. A raczej wskaźniki sprzedaży.



HISTORIA, KTÓRĄ POKOCHALI POLACY

Jeśli po nowym milenium pojawiła się gra, która mocno zrzeszyła graczy komputerowych w Polsce, był to Gothic. Opowieść o Bezimiennym, bohaterze, który trafił do magicznego więzienia, porwała tysiące pasjonatów RPG-ów. Wspaniały, trójwymiarowy świat był czymś więcej niż tylko makietą, stanowił żyjący ekosystem, a gracz czuł się jego częścią. Tytuł zaistniał na rynku dzięki pasji do papierowych gier fabularnych, nowych technologii i... gotyckiego rocka. Jego wpływ na rozwój gatunku cRPG pozostaje nieoceniony i choć miał wady, stał się znakiem rozpoznawczym europejskich twórców gier. Historia ta zaczęła się jeszcze w latach 90. w niemieckim Bremerhaven.

TEKST: GRABA

Szaleńcza pasja

Każde, nawet najlepsze dzieło stanowi pewien zapis inspiracji. Urzeczywistnianie wizji bardzo często wiąże się z przepisywaniem czegoś, co już było. Dzieje studia Piranha Bytes, kreatorów marki Gothic, są takim właśnie przykładem. Zanim jednak deweloper oficjalnie rozpoczął działalność, wszystko rozpoczęło się od premiery gry Ultima: Underworld w 1992 r. W produkcji Originu urzekało wszystko – grafika, świat, postacie i system walki. W produkcję zaangażowały się wielkie nazwiska gamedevu, m.in. Warren Spector. Według Douga Churcha, jednej z pierwszych osób zatrudnionych w Originie, siłą napędową projektu była jego „dynamiczna kreacja". W pracach nad grą uczestniczył w większości młody, niedoświadczony zespół. Autorzy tworzyli i implementowali, następnie oceniali rezultaty i decydowali o nadpisywaniu bądź pozostawieniu przygotowanej zawartości. Media na całym świecie rozpływały się z zachwytu, niemniej zresztą niż gracze. O dwóch takich, co kochali Ultimę: Underworld, świat miał dopiero usłyszeć. Dietera Hildebranda i Ulfa Wohlersa łączyła pasja. Spędzali godziny na grach komputerowych i hobbystycznie kodowali. Pociągały ich nowe technologie i wizja nadchodzącej rewolucji w przemyśle interaktywnej rozrywki. Zastosowanie grafiki trójwymiarowej przybierało na sile. Przyszedł jednak czas życiowych decyzji. Do chwili ukończenia liceum obaj mieszkali w Bremerhaven, lecz należało podjąć decyzję o dalszej edukacji. Dieter ruszył do Uniwersytetu w Oldenburgu, gdzie udało mu się znacznie poszerzyć wiedzę zarówno teoretyczną, jak i praktyczną.



Studio nie miało ani wydawcy, ani inwestorów. Na zdjęciu główny zespół Piranha Bytes. Deweloper zakończył działalność w 2024 r.



Gothic II: Noc Kruka zainspirował polskich modderów z SoulFire do działalności na szeroką skalę. Ich projekt, Dolina Khorinis, wprawdzie wywołał kontrowersje, lecz stał się kultowy na rodzimej scenie.

Ulf studiował w rodzinnym mieście. Obaj mieli ze sobą kontakt i zdecydowali, że spróbują stworzyć autorską wersję demonstracyjną. Chcieli budować RPG-i z tą różnicą, że byłyby one przystępne dla wszystkich. W tamtych czasach gry z tego gatunku uznawano za mocno złożone, wymagające wielogodzinnej praktyki, aby cieszyć rozgrywką, co było oczywiście przesadą. Wkrótce do zespołu dołączył trzeci programista, Bert Speckels. Trójka koderów zawzięcie pracowała nad własnym silnikiem graficznym. Postanowili kontynuować prace pod szyldem Mad Scientist, w końcu podjęli się karkołomnego wyzwania – opracowania własnej technologii. Zapatrzeni w osiągnięcia twórców Ultimy: Underworld i System Shock, marzyli o wykuciu gry RPG pozbawionej nadmiernego proceduralu statystyk, ze światem imitującym życie jego mieszkańców. W 1996 r. studio Mad Scientist stworzyło za pomocą DOS-a upragniony silnik graficzny, Space and Time. Trio koderów następnie przystąpiło do prac nad wersją demonstracyjną pierwszej gry. Projekt nazwano Finster (z niem. mroczny). Gracz poruszał się w średniowiecznym świecie fantasy, gdzie czekały liczne niebezpieczeństwa. Demo działało wyjątkowo płynnie i było wizualnie przejrzyste. Mad Scientist czym prędzej postanowiło rozesłać efekty swojej pracy do kilku niemieckich wydawców. Z odpowiedzią wróciły trzy firmy: Attic Entertainment, SunFlower oraz Greenwood Entertainment. Panowie zdecydowali się współpracować z ostatnim studiem, które dotychczas nie miało doświadczenia w komputerowych RPG-ach.

„Jeśli nie pochodzisz z Niemczech, prawdopodobnie o nas nie słyszałeś. Pracowałem w Greenwood Entertainment i większość gier firma opublikowała tylko na lokalnym rynku" – wspominał swoje początki w branży Alex Brüggeman (Game Spot, 1998). On i kilku innych kolegów po fachu czuło się coraz bardziej nieswojo w Greenwood. Finster przyniósł ogień, którego od dawna brakowało. „Musiałem stosować się do pomysłów i instrukcji pozostałych, nie mając pewności, czy to w ogóle zatrybi" – dodał Michael Hoge, jeden z założycieli studia, które wkrótce miało się stać sławne na całym świecie. Hoge od 1995 r. pracował w tajemnicy nad własną grą o roboczej nazwie Orpheus, lecz pod kuratelą Greenwood nie miał możliwości, aby w pełni rozwinąć skrzydła. Szaleni Naukowcy w sierpniu 1996 r. podpisali z Greenwood umowę na produkcję gry. Panowie zajmowali się programowaniem, a całą resztę pozostawili wydawcy. Firma finalizowała prace nad DOG: Fight for Your Life i Meta-

eprasa.pl 123fbb92d9

lizerem, strategią czasu rzeczywistego. Po ukończeniu tych projektów część zespołu oddelegowano do rozwoju gry tworzonej już przez Mad Scientist. Alex Brüggeman, Michael Hoge, Stefan Nyul i Tom Putzki. Niestety ich mocodawca nie radził sobie finansowo i już w 1997 r. Greenwood rozpadło się na osobne spółki. Hoge postanowił wykorzystać tę okazję i zainicjował powstanie nowego studia. „Tak powstało Piranha Bytes" – wspominał. Powróciła również nazwa Orpheus, choć przez krótką chwilę, bowiem całe przedsięwzięcie zyskało nową, ciekawszą nazwę. Tymczasem Mad Scientist postanowiło nie włączać się do struktur nowo utworzonego dewelopera. Trójka programistów zajmowała się opracowaniem silnika graficznego, podczas gdy Piranha Bytes formowało historię i setting. Nazwę Gothic zaproponował Bert Speckels, który gustował w gotyckim rocku. I tak stał się Gothic, przyszły pionier wśród komputerowych gier RPG.



Finster, demo, od którego to wszystko się zaczęło.

Lider światów

„Tworzymy obecnie zespół liczący 10 deweloperów. W Piranha Bytes nie ma kluczowych jednostek, bo kluczowe jest całe studio. Każdy, kto pracuje nad Gothikiem" – przyznał Stefan Nyul (IGN, 1998). Prace szły w dobrym tempie, Mad Scientist zdołało stworzyć zEngin, dając zespołowi solidne narzędzie do kucia świata i rozgrywki. Graficzna ewolucja działa się na oczach deweloperów. Szczególną uwagę twórców przykuwał Tomb Raider. Perspektywa widoku całej postaci górowała nad trybem obserwacji świata przedstawionego z oczu protagonisty/tki. Nazwa silnika autorstwa Mad Scientist także nie była przypadkowa. Amerykańska firma Bethesda znana dzięki serii The Elder Scrolls stosowała xEngine, więc chodziło o coś w rodzaju konkurencji. Gothic nabierał kształtów, była to pierwsza gra produkowana przez Piranha Bytes. Miała imponować koncepcyjnie i technicznie. „Nie widzieliście jeszcze gry cRPG o tak zaawansowanej oprawie graficznej. Nasz silnik zawiera wszystkie elementy charakterystyczne dla FPP-ów plus coś ekstra, o czym jeszcze wolelibyśmy nie mówić. Każda z ras obecnych w grze charakteryzuje się odrębnym wachlarzem animacji" – opowiadał główny programista, Dieter Hildebrandt. W zespole był takim Johnem Carmackiem, choć bardzo rzadko zabierał głos w mediach. W Piranha Bytes zresztą nie widziano gwiazd. Wszystkich łączyło zamiłowanie do papierowych gier RPG, dzieł Originu i LARP-ów (Live Adventure/Action Role Playing – po prostu zabawa w terenie). W wywiadzie z czerwca 1998 r. Tom Putzki przyznał, że Gothic nie miał łatwej klasyfikacji gatunkowej. „Postanowiliśmy, że stworzymy nowy gatunek: trójwymiarowe RPG fantasy w czasie rzeczywistym!". Jakkolwiek ambitnie to brzmiało, autor wypowiedzi miał sporo racji. Twórcy Gothica starali się oszczędzić graczom jak nadmiaru liczb. Koniec z wertowaniem statystyk, postać ewoluowała na drodze praktyki. Wraz z postępami umiejętności zmieniały się animacje. Piranha Bytes zadbało o przystępność interfejsu. Przez pewien czas studio działało bez wydawcy, dopóki nie zawarto umowy z Egmont Entertainment. Pierwotnie grę planowano wypuścić w 1999 r., lecz Gothic wymagał jeszcze wielu miesięcy pracy. Do połowy 2000 r. zespół Piranha Bytes liczył 20 deweloperów. Ich gra miała być wyjątkowa. „Mieliśmy dość miast z trzema NPC-ami czekającymi na przesłuchanie. Zamiast tego stworzyliśmy trzy miasta" – przyznali w rozmowie z brytyjską prasą. Według Michaela Hoge'a w całej grze znalazło się blisko 200 postaci niezależnych. Wybór perspektywy TPP wiązał się z jeszcze jednym, szalenie istotnym aspektem, tj. systemem walki. Nie chciano robić „Quake'a z mieczami i toporami" (wedle słów Hoge'a), formuła prezentowana przez produkcje Originu wydawała się przestarzała.



Gothic pojawił się na rynku 15 marca 2001 r. Odbiór gry był na tyle pozytywny, że Piranha Bytes niemalże od razu zabrało się za produkcję sequela. Innego zdania byli natomiast Szaleni Naukowcy. Dieter Hildebrandt, Ulf Wohlers i Bert Speckels na zawsze już opuścili studio. Bez ich umiejętności nie zagralibyśmy w Gothica, nie zwiedzilibyśmy Królestwa Myrthany w skórze Bezimiennego bohatera. Samo opracowanie silnika graficznego to „tylko" jedna z ich zasług. Mad Scientist pozostawiło w rękach studia praktyczny edytor świata, The Spacer. Ponadto stworzyli Daedalusa, język skryptowy pomocny w obsługiwaniu skryptów wewnątrz aplikacji. I wreszcie przyczynili się do ostatniej, najważniejszej dla społeczności kwestii. W 2001 r. Piranha Bytes opublikowało GMDK (Gothic Modding Development Kit), czyli zestaw narzędzi niezbędny do modowania gry. Wszyscy zainteresowani mieli wgląd do zawartości gry i mogli dowolnie modyfikować jej poszczególne elementy. Scena modderska wokół pierwszej części kwitła w najlepsze. Polscy gracze oficjalnie musieli zaczekać aż do 2002 r., kiedy to Gothic trafił do rodzimych sklepów. Dystrybucją gry zajęła się firma CD Projekt, współcześnie kojarzona z Wiedźmina i Cyberpunka, wówczas skupiona na działalności wydawniczej. Decyzja o przygotowaniu polskiej wersji językowej okazała się strzałem w dziesiątkę. W grze mogliśmy usłyszeć Jarosława Boberka, Tomasza Marzeckiego czy Jacka Mikołajczaka w roli Bezimiennego. Wiele wypo-

NAZWĘ GOTHIC ZAPROPONOWAŁ BERT SPECKELS, KTÓRY GUSTOWAŁ W GOTYCKIM ROCKU

eprasa.pl 123fbb92d9



wiedzianych po naszemu kwestii zyskało niemal memiczny status. Dlaczego gra zyskała w Polsce tak silny rozgłos? Gothic był osadzony w nieprzyjaznym, lecz fascynującym świece, w którym zaczynaliśmy od zera i nikogo nie obchodziliśmy. Wyprawa w nieznany rejon kończyła się zgonem, więc należało popracować: zdobyć szacunek poprzez wykonywanie zadań. Gothic wpłynął również na twórców późniejszego Wiedźmina (2007). „Byliśmy pod silnym wpływem serii Gothic w kontekście żyjącego świata, swobody i motywów z wykorzystaniem mrocznego fantasy" – przyznał Michał Madej, główny projektant pierwszej gry o Białym Wilku (Game Banshee). Jeszcze większą furorę nad Wisłą zrobił Gothic II stworzony na ulepszonej wersji silnika ZenGin (na taką ostateczną nazwę zdecydowało się Mad Scientist). Produkcja stała się bazą dla polskiej sceny modderskiej zrzeszonej wokół serii Piranha Bytes.

Płomienne dusze

Modderska scena Gothica prężnie się rozwijała poza granicami Polski. My musieliśmy czekać dłużej na debiut pierwszej części bądź sequela. W praktyce wiązało się to z opóźnionym dostępem do plików gry. Piranha Bytes, jak wcześniej pisałem, oddało chętnym możliwość tworzenia autorskich modyfikacji. Jednym ze znanych serwisów zgłębiających tematykę serii od strony fabularnej oraz technicznej był World of Gothic. Tutaj swój początek pod koniec 2004 r. miała grupa SoulFire zajmująca się spolszczeniem niemieckich i rosyjskich modyfikacji. Jej założycielem był niejaki Tool. Jednym z pierwszych projektów ogłoszonych przez SoulFire była Przepowiednia. Według wywiadu umieszczonego na łamach portalu Tawerna Gothic.pl była to modyfikacja do gry Gothic II: Noc Kruka. W tamtym okresie zespół liczył 18 twórców o przeróżnym doświadczeniu w kreacji modów. „Gdy człowiek przechodzi Gothica II po raz dwudziesty, zaczyna myśleć o czymś własnym" – przyznał jeden z byłych członków grupy. Zespół przewidywał czas przygody na blisko 90 godzin, czyli mniej więcej tyle, ile zajęłoby ukończenie bazowej wersji Gothica II. Grupa z biegiem lat cieszyła się coraz większą sławą, a na jej czele stanął Dark (wiadomo było, że naprawdę miał na imię Piotr). W 2018 r. SoulFire ogłosiło prace nad Dziejami Khorinis, wielką modyfikacją. Inicjatywa spotkała się z ogromnym zainteresowaniem, w końcu moderzy pracowali po godzinach. To niezwykłe rozwinięcie miało zawierać dubbing w wykonaniu profesjonalnej, aktorskiej obsady.

Do projektu zaproszono m.in. Pawła Szczęsnego, Adama Baumana i Jacka Kopczyńskiego. Premierę zapowiedziano na 2020 r., lecz przedsięwzięcie nie doszło do skutku. Wewnątrz SoulFire doszło do rozłamu. Z zakulisowych wypowiedzi wynika, że problematyczny okazał się pomysłodawca i koordynator projektu, Dark. W tle nie brakowało afer związanych z wyciekiem konwersacji z osobą podszywającą się pod testerkę z firmy Epic Games. Grupa poróżniła się i część osób postanowiła stworzyć odrębny projekt, Kroniki Myrtany: Archolos. Fabularnie był to prequel osadzony 10 lat przed wydarzeniem z oryginalnego Gothica. W jego produkcję zaangażowało się kilkadziesiąt osób, temat przyciągnął uwagę zagranicznego wydawcy, firmy THQ Nordic. Ścieżkę dźwiękową nagrywano w Uniwersytecie Muzycznym im. Fryderyka Chopina. Kroniki Myrtany otworzyło ścieżkę kariery dla licznych twórców modyfikacji. Część z nich znalazła pracę w CD Projekt RED czy Techlandzie. Tutaj sprawdził się ten klasyczny motyw Gothica, za który polscy gracze tak mocno wielbią tę opowieść. Od zera do bohatera. ⊗



eprasa.pl 123fbb92d9



NICZYM SMOK

Zanim „Dame da ne” stało się memem, nim Majima został bożyszczem i jeszcze przed kompilacjami zwariowanych side-questów, z którymi kojarzona jest obecnie seria, Yakuza była grą z gęstym jak sos tonkatsu klimatem. Walącą z kopniaka w serce i uderzającą smrodem dymu papierosowego zmieszanego z drogimi perfumami.

TEKST: KUBICA

Dziś seria cieszy się ogromną popularnością. Wysiłki RGG Studio są suto nagradzane dzięki symbiozie z Segą, firmą matką. Dzięki temu mogą wydawać świetne gry w bardzo krótkim czasie i mowa tu zarówno o spin-offach, które mają swoje spin-offy, jak i o grach w ogóle niezwiązanych z Kiryu i wydziaraną ferajną. Postacie z gangsterskiej serii występują w innych grach Segi i odwrotnie. Trudno uwierzyć, ale w 2005 r. nie było nawet wiadomo, czy pierwsza Yakuza/Ryu Ga Gotoku w ogóle zostanie wydana.

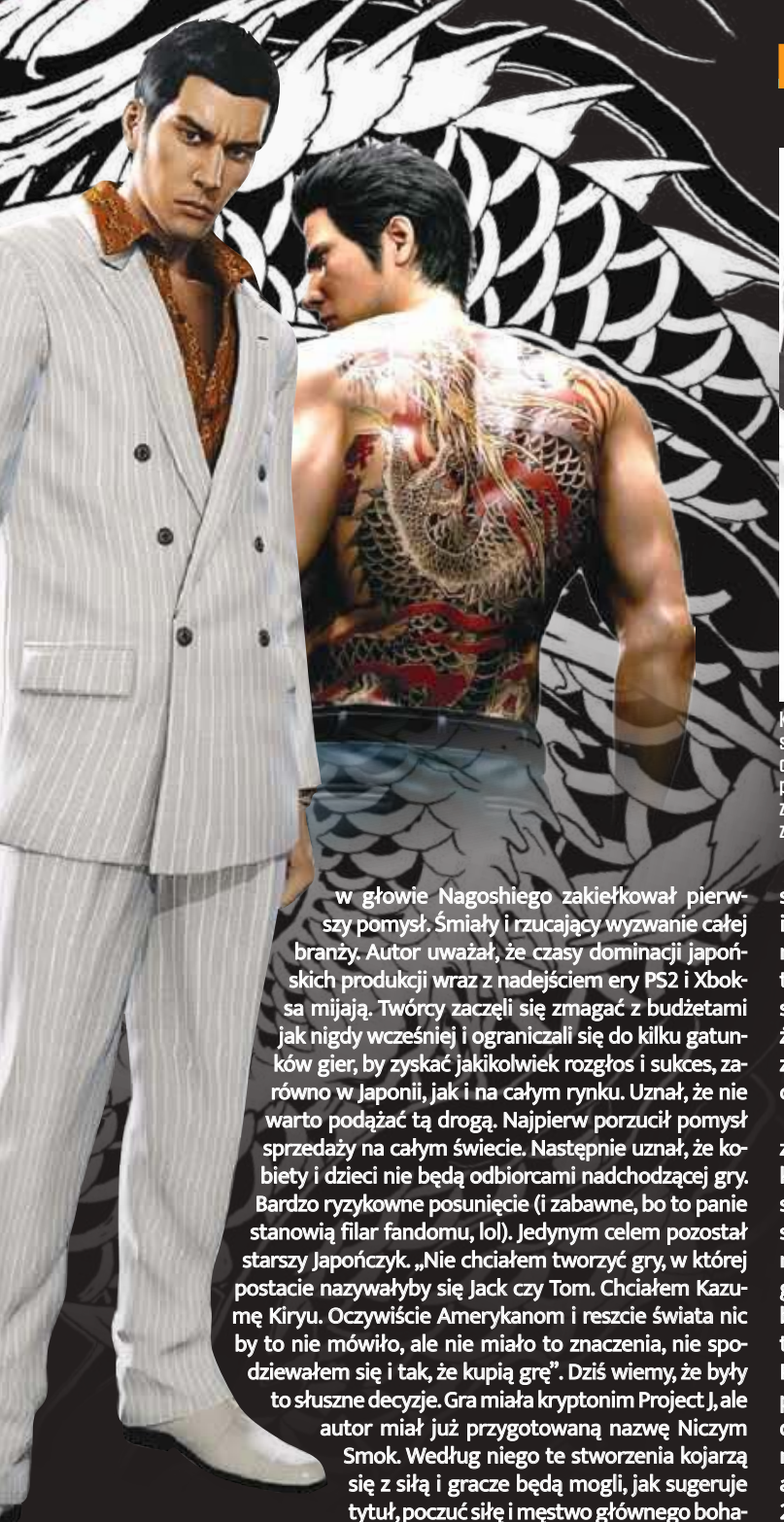
Od Segi do Segi

Ojcem Yakuzy jest Toshihiro Nagoshi, niezwykle charyzmatyczny i pomysłowy twórca, który pracował nad grami, które zmieniły oblicze branży. Pracując w zespołach Virtua Racing, Virtua Fightera, Daytony, czyli automatowych hitów, zyskał szacunek i doświadczenie. Zamiłowanie do szaleńczego tempa gier przy zachowaniu najwyższej jakości wykonania wyniósł właśnie stąd. Dlatego został przydzielony do najambitniejszego projektu Segi, Shenmue, jako supervisor, gdy dzieło Yu Suzukiego rozrastało się, a data premiery się oddalała. „Zadzwonił do mnie nasz ówczesny dyrektor generalny. Powiedział: «Proszę, dokończ tę grę». [śmiech] Byłem więc producentem i reżyserem przez ostatnie miesiące projektu”, mówił. W niecałe pół roku dokończył grę, pozwalając jednocześnie na ruszenie z pracami nad dwójką. Jak sam mówi, to wtedy nauczył się równowagi między ambicją a ryzykiem. Jednak druga część przygód Ryo Hazukiego, mimo zaskarbienia sobie milionów serc, nie zarobiła wystarczająco dużo, by uratować hardware Segi.

Poczuj siłę i męstwo

„Kiedy Sega wycofała się z branży sprzętowej po Dreamcaście, wszyscy byli bardzo rozczarowani, bo przegraliśmy wojnę. Ale ja byłem z tego powodu bardzo zadowolony, bo dało mi to możliwość tworzenia oprogramowania dla innych urządzeń. Czułem się wolny”. Kariera Nagoshiego zasługuje na osobny artykuł. Od Super Monkey Ball, przez F-Zero, po perełkę Billy Hatcher and the Giant Egg dorobek autora charakteryzuje się oryginalnymi tytułami. Pustki w sercu po Shenmue jednak nie dało się zignorować. Wśród fandomu od lat trwa dyskurs, czy Yakuza jest czy nie jest duchowym następcą Shenmue. Ja uważam, że tak. Po wydaniu beat’em upów SpikeOut i Slashout

eprasa.pl 123fbb92d9





Kazuma Kiryu spędził dekadę za kratami za przestępstwo, którego nie popełnił, ale do którego się przyznał, by chronić swojego najlepszego przyjaciela Nishikiego. Po wyjściu z więzienia okazuje się, że nikt na niego nie czeka, a przyjaciel wykorzystał go, by piąć się po szczeblach przestępczej kariery. Ukochana zniknęła, zniknęło także 10 mld jenów z konta jego klanu, za to pojawiają się kłopoty i czyhający na niego zabójcy innych rodzin. Jego kultowy tatuaż zaprojektował Kazuaki „Horitomo" Kitamura, młode objawienie tradycyjnej sztuki tebori.

w głowie Nagoshiego zakiełkował pierwszy pomysł. Śmiały i rzucający wyzwanie całej branży. Autor uważał, że czasy dominacji japońskich produkcji wraz z nadejściem ery PS2 i Xboksa mijają. Twórcy zaczęli się zmagać z budżetami jak nigdy wcześniej i ograniczali się do kilku gatunków gier, by zyskać jakikolwiek rozgłos i sukces, zarówno w Japonii, jak i na całym rynku. Uznał, że nie warto podążać tą drogą. Najpierw porzucił pomysł sprzedaży na całym świecie. Następnie uznał, że kobiety i dzieci nie będą odbiorcami nadchodzącej gry. Bardzo ryzykowne posunięcie (i zabawne, bo to panie stanowią filar fandomu, lol). Jedynym celem pozostał starszy Japończyk. „Nie chciałem tworzyć gry, w której postacie nazywałyby się Jack czy Tom. Chciałem Kazumę Kiryu. Oczywiście Amerykanom i reszcie świata nic by to nie mówiło, ale nie miało to znaczenia, nie spodziewałem się i tak, że kupią grę". Dziś wiemy, że były to słuszne decyzje. Gra miała kryptonim Project J, ale autor miał już przygotowaną nazwę Niczym Smok. Według niego te stworzenia kojarzą się z siłą i gracze będą mogli, jak sugeruje tytuł, poczuć siłę i męstwo głównego bohatera. Jednak w 2002 r. tylko garstka osób uwierzyła w grę i jej wydanie stało pod znakiem zapytania.

Karp w górę rzeki

Właściwie to odrzucono grę dwa razy, ponieważ zdaniem Segi nie nadawała się na Zachód. Spróbowano jeszcze raz, nie zmieniając zbytnio tonu, ale Nagoshi został zbesztany. Projekt w końcu przeszedł za trzecim razem, ale tylko dzięki podstępowi. „Mogę o tym teraz mówić swobodnie, ale wykorzystałem moment chaosu", wspomina autor. Mowa tu dokładnie o czasie, gdy Sega połączyła się z Sammy, firmą od maszyn pachinko. Gra i każdy, kto przy niej pracował, stawał się wyklętym pariasem. Kiedy nowy prezydent Hajime Satomi przyjechał, aby przyjrzeć się projektom, nad którymi pracowały zespoły, Nagoshi przemycił film demonstracyjny gry, mimo że istniała tylko na papierze. Satomi znał nocne życie Tokio i świat rozrywek dla dorosłych. Jako dojrzały japoński biznesmen oczywiście oglądał rodzime filmy gangsterskie. A gdy zobaczył prezentację, powiedział tylko: „Lubię takie rzeczy".

Nagoshi i jego zespół mimo otrzymania zielonego światła musieli zmierzyć się z wieloma trudnościami. W książce „Przeznaczenie Smoka" twórca przyznał, że rozpoczynając projekt, nie miał pojęcia, jaki zespół i jakie umiejętności będą potrzebne do stworzenia tej gry. Grupa składała się z osób, które wcześniej pracowały nad różnymi projektami, więc nie były obarczone konkretnymi oczekiwaniami. Nagoshi ciągle miał w pamięci słowa swojego mentora Yu Suzukiego: „Kiedy robisz coś nowego, ludzie tego nie zrozumieją. Jeśli myślą, że rozumieją, to są naiwni". Do zespołu dołączył Masayoshi Kikuchi, ten od Jet Set Radio i Panzer Dragoon, który został współproducentem gry i pomógł przekuć nieograniczony entuzjazm i pomysły Nagoshiego w coś, co dało się przedstawić bez utraty pierwotnej wizji twórczej. Wymagania budżetowe okazały się znacznie wyższe, niż pierwotnie zakładano, a dokładniej... trzy razy wyższe niż pierwsze szacunki. Budżet wyniósł 2,4 mld jenów, czyli ok. 30 mln dol.! Dość szybko okazało się, że nawet pojemna płyta DVD nie jest w stanie pomieścić wszystkich superambitnych pomysłów. Programiści stawali na rzęsach, by z zaledwie kilku wielokątów skleić jakiegoś przechodnia niosącego zakupy. Statyczna kamera podczas podróży po Kamuro była wyborem stylistycznym, ale także dzięki temu ładnie maskowała konieczne cięcia. Zasadniczo w momencie, gdy zmienia się ujęcie, wszystkie elementy sprzed sekundy dosłownie znikają. To cud, że gra nie ma ani jednego crashującego buga. Nagoshi w tym momencie był kłębkiem nerwów. Część personelu zaczęła wątpić w projekt. Niektórzy

GRĘ ODRZUCONO DWA RAZY, PONIEWAŻ ZDANIEM SEGI NIE NADAWAŁA SIĘ NA ZACHÓD

eprasa.pl 123fbb92d9

odeszli, bo gra po prostu im się nie podobała. Twórca te trudne miesiące wspomina tak: „Osoba, którą byłem wtedy, nie była w stanie zrobić wystarczająco dużo, żeby mi zaufali. Żałuję tego do dziś. Zastanawiałem się przed snem, czy nie robię czegoś źle. Wielokrotnie płakałem też przy piciu. Jednak ten żal zmotywował mnie do osiągnięcia sukcesu. Gdy patrzę wstecz, ten projekt wiele mnie nauczył".

Los Krewnobójcy

Gra skierowana była do dorosłego odbiorcy, a to wiązało się z kilkoma ważnymi kwestiami. Pierwszą z nich był poziom trudności. Nagoshi przeniósł do niej uzależniający system walki ze swoich brawlerów S-out, wypełnił dzielnicę rozrywek dla dorosłych masą minigier nawiązujących do innych hitów Segi. By mieć jednak pewność, że robi wszystko dobrze, przeprowadził sondę na temat pewnej bardzo popularnej gry. Z jego badań wynikło, że jedynie 30% jej graczy widziało napisy końcowe. To nim wstrząsnęło. „Z perspektywy twórcy to smutne. Rozumiem, można się znudzić grą albo okazuje się, że nie jest ona tym, czego się spodziewałeś. Chciałem, żeby ludzie zobaczyli zakończenie, i nie chciałem, żeby gameplay był powodem, dla którego go nie zobaczą. Jestem pewien, że potrafię stworzyć historię, która sprawi, że ludzie będą chcieli zobaczyć zakończenie". I tak oto dochodzimy do drugiej kwestii, czyli fabuły. Twórca chciał, by to ona, jeśli nie uzależniający system walki i masa sidequestów, zachęcała gracza do przejścia całości. Za wprowadzenie do świata gry i jej postaci odpowiedzialny został znany z Jet Set Radio Masayoshi Yokoyama, scenarzysta i projektant scenek. Po kilku początkowych tygodniach chciał zrezygnować, ale to Kikuchi osobiście, przylatując z innego miasta, przekonał go, by został. Miał bowiem niespodziankę – za fabułę odpowiedzialny został Hase Seishu, powieściopisarz specjalizujący się w historiach o światku kryminalnym Japonii. Jak sam mówił, lubił gry, ale arcade'owe. Nagoshi przekonał go, że ten projekt będzie świetnym nośnikiem jego pomysłów. Seishu nadzorował scenariusz Yokoyamy i pisał mnóstwo notatek na temat tego, czy ich historia odzwierciedla prawdziwą yakuzę czy historie dzielnicy czerwonych latarni. To uświadomiło autorom, że muszą przeprowadzić pewne badania. Wyruszyli więc w miasto, przez jakiś czas żyjąc pośród hostów, klubów, barów, hazardu i rozpusty. Czwórka prędko stała się bliskimi przyjaciółmi, a zadanie przykucia uwagi dojrzałego gracza wykonała wzorowo.

Kształt miłości

Historia Kiryu jest tym, co napędza tę grę i całą serię. Kryminalna telenowela, a i owszem, ale jakże sugestywnie, oryginalnie i klimatycznie przedstawiona. „Kazuma Kiryu nie ma wielkich ambicji, nie jest ona jego głównym motorem napędowym", mówi o bohaterze autor. „Prowadzi ubogie życie, jest wyjęty spod prawa, wikła się w różne sprawy. Jest ciekawy jako człowiek, ma też silne wartości. Jest jednak trochę niezdarny i nie zdaje sobie z tego sprawy. Wydaje mi się być czymś sennym". To określenie senności jest celne, klimat gry ma ten mętny, spowity dymem ze szlugów i oparów alkoholowych, pasmem nietrafionych decyzji i złych przypadków. I byłaby to dość sztampowa fabuła, jaką widzieliśmy w gangsterskich filmach wiele razy, gdyby nie przyćmiewająca rozmazany neon nad wejściem do Kamuro mała Haruka. Przed God of War z brodą, Geraltem i Ciri, Joelem i Ellie, Mando i Grogu to Yakuza miała odwagę pokazać skomplikowane ojcowskie emocje jeszcze bardziej zagmatwanych postaci. To Kikuchi wpadł na pomysł, aby główny bohater miał towarzysza w postaci dziecka, które przestępca musi chronić. Nie



Nagoshi przed premierą swojego hitu i po niej. Gość dosłownie mieszkał w klubach, robiąc research. Wśród yakuzy cieszy się takim szacunkiem i popularnością jak Puzo wśród mafii. „Przestępczość się zmieniła w Tokio, tak jak i całe miasto. Trzeba za nimi nadążać, by pokazywać autentyczne emocje". Niestety jego nadchodząca gra Gang of Dragon została skasowana przez NetEase (tfu!). Miała się dziać we współczesnym, prawdziwym Kabukicho, a główną rolę odgrywać miał koreański aktor Ma Dong-seok.

ma co się oszukiwać, jeśli chodzi o tego typu historie, gry z Zachodu jakby wstydziły się podejmowania tego tematu. Kiryu jako przedłużenie wschodniej wrażliwości na te sprawy nie robił z tego wielkiej rzeczy, ze wszystkimi wadami i zaletami. Gdy w jego życiu pojawiła się dziewczynka, owszem, na początku był dla niej okropny, oschły i zdystansowany, ale prędko stał się jej opiekunem i przybranym ojcem. Gra nie stawia tu laurki, nie moralizuje pod tym względem, pokazując wszystkie oblicza opieki nad drugą ludzką istotą. „To nie historia o przemocy" mówił Nagoshi. „Ona jest tylko pretekstem do opowiedzenia historii tej dwójki, zagubionych w labiryncie szemranych ulic".

Kabukicho jak z pocztówek

Yakuza to action RPG z elementami bijatyki. Nie ma co owijać w bawełnę, we wczesnych latach 2000. każda gra podejmująca treści gangsterskie porównywana była do GTA, od którego konceptu twórcy Yakuzy zupełnie odeszli, krocząc własną ścieżką. System walki w pierwszej części jest niemal prostacki, opierający się na rush-attackach i finisherach, z paskiem specjali, czyli HEAT. Na wypełnianiu go nam zależy, bo dzięki niemu nie tylko możemy użyć jakiegoś specjalnego ataku, ale też zyskujemy perki i power-upy. To, co wyróżnia ten system, to możliwość okładania przeciwników nie tylko bronią, jak noże, pałki i łomy, ale także przedmiotami dookoła – rowerami, talerzami, stołkami, które oczywiście też mają swoje ataki specjalne HEAT z przyprawiającymi o zgrzyt zębów animacjami. Elementy RPG to paski życia, uczenie się ciosów u swojego mistrza sprzed lat, Sotaro Komakiego, sidequesty, dzięki którym znajdziemy nowy ekwipunek lub broń. Najlepsze przedmioty, w tym podręczniki do nauki ciosów, znajdziemy w skrzynkach, do których klucze ukryte są na całej mapie. Dzięki temu połączeniu klasycznej rozgrywki ze współczesnym (w sumie ówczesnym) światem i lokalizacjami jest wręcz wybitnie. Ta gra już 20 lat temu pozwalała poznać architekturę i kulturę bocznych alejek Tokio, tak innego od tego z katalogów biur podróży. Nie jest to przypadek. Tuż przed premierą Nagoshi zwrócił się do Segi z ostatnią prośbą – o jeszcze większy budżet promocyjny niż w przypadku któregokolwiek z poprzednich tytułów. Balansując na ostrzu noża i negocjując, z kim się da, jego zespół zrobił wszyst-



Fabuła jedynki jest wdzięczna do adaptacji. Do materiałów promocyjnych należy świetnie zrealizowany, krótki film z 2005 „Like a Dragon: Prologue Movie". Dla fanów lektura obowiązkowa. Do tego mamy film pełnometrażowy z 2007 r., mało czerpiący ze źródłowego materiału. Jest jeszcze serial Amazonu, ale to mało udany projekt. Do tego jeszcze do obejrzenia za free produkcja na YouTubie na oficjalnym kanale Segi. A gdyby Wam było mało, są jeszcze sztuka teatralna i książki.

ko, aby każdy dowiedział się o ich grze. Reklamy telewizyjne, artykuły w gazetach, audycje radiowe, wydarzenia promocyjne, rozdawanie płyt z demo w sklepach. Postawiono nawet specjalny namiot, w środku którego odwzorowano klub nocny.

Nagoshi wiedział, jak sprawić, by nakład na promocję się zwrócił. Skoro akcja gry toczy się w stolicy kraju, w dzielnicy rozpusty, należy ściągnąć reklamodawców. Cyfrowe Tokio to huczące reklama produktów Segi, wiadomo, ale lokowanie prawdziwych produktów jest naprawdę imponujące. Producenci alkoholi, papierosów, przekąsek, ubrań, biżuterii, całe sieci sklepów, napojów gazowanych, firmy farmaceutyczne, elektroniczne, prasa i wymieniać tak można długo – każdy miał szansę zaprezentować się w grze. I jest to wplecione naturalnie, w postaci neonów, plakatów, a także w formie przedmiotów, które Kiryu może kupić i użyć, by np. zregenerować zdrowie. Pewne firmy nie chciały być kojarzone z grą, ale zostały i tak zastąpione bardzo podobnymi zamiennikami, np. Poppo wygląda jak Family Mart, a M Store to fejkowy 7-Eleven. Mimo że gra i tak miała przydzieloną przez organizację CERO kategorię wiekową dla dorosłych, więc reklamy whiskey przeszły, to pewne rzeczy musiały zostać wycięte, jak niesławne obcinanie koniuszka palca. Yakuza miała premierę w Japonii 8 grudnia 2005 r., czyli dokładnie w okresie jej akcji. Sega początkowo nie wierzyła w sukces, dlatego zachowawczo wydawała kilkaset egzemplarzy tygodniowo. Prognoza mówiła o sprzedaży poniżej 50 tys. egzemplarzy. „Myślałem, że to już koniec, że prawdopodobnie mnie zwolnią", mówił Nagoshi. „Jeszcze niedawno zastanawiałem się, co zrobić, aby gra w ogóle trafiła do sprzedaży, a tutaj zapasy zaczęły się wyczerpywać co dwa–trzy dni. Nie wiedzieliśmy, ile egzemplarzy może się sprzedać, więc firma produkowała tylko małe partie. Z mojej strony uważałem, że powinni produkować więcej. Gdy wyczerpywały się zapasy, wracano do tłoczenia i tak w kółko. Ostatecznie osiągnęliśmy sprzedaż 350–400 tys. egzemplarzy. To był cud, który przypieczętował moje pozostanie w Sedze". Błyskawiczny sukces otworzył wrota dla sequela i wersji na zagraniczne rynki.

Stupid old fuck

Yakuza pojawiła się i na rynkach zachodnich niecały rok później. W marketing tego wydania również wpompowano mnóstwo hajsu. Ma ono angielski voice acting i o rany, jakiż on zły. Nie chodzi nawet o to, że niektóre kwestie są całkowicie zmienione. Jakość nagrań jest beznadziejna, jakby mówiono do wiadra w drugim pokoju. Co ciekawe, zaproszono wielkie nazwiska: Eliza Dushku jako Yumi, Michael Madsen w roli Shimano i sam Mark Hamill jako Majima! Ten ostatni, jak sam przyznał, nie pamięta nawet nagrań ani nie kojarzy postaci. A to przez to, że aktorzy dostali po prostu linijki tekstu do przeczytania i ramy czasowe, w których mieli się zmieścić, nie widząc ani akcji, ani postaci. Wśród creditsów znajdziecie mnóstwo nazwisk znanych w branży, choćby Cam Clarke, czyli Liquid z MGS, ale próżno szukać tu wielkich występów. Całość jest dodatkowo komicznie wulgarna. Rzucanie anglosaskim mięsem z ust azjatyckich postaci samo w sobie jest kuriozalne, ale jego częstotliwość jest po prostu śmieszna! Mnie najbardziej bawi linijka ze śródtytułu tego akapitu, krzyczana przez zbirów na ulicy na widok Kiryu. Niestety gra nie ma opcji wyboru japońskiego, ponieważ ograniczenia pamięci uniemożliwiły umieszczenie obu wersji audio na dysku. Jednak doskonale pamiętam, że w materiałach promocyjnych był on słyszalny! Co ciekawe, Darryl Kurylo, aktor podkładający głos Kiryu, wypadł naprawdę dobrze, a to dlatego, że studio nagraniowe tylko jego przeprowadziło przez ten proces, jak należy. Siódma odsłona gry również ma angielski dub, o niebo lepszy, wiadomo, i Darryl powrócił do roli po ponad 20 latach!

Walki kres

Pierwsza Yakuza jest niepowtarzalna, Kiwami nie mają nawet podejścia do oryginału. Parę rzeczy robią dobrze, ale cała reszta to zapchajdziura bez pazura. Nawet charakter i design Kiryu w oryginale jest dużo bardziej wiarygodny. Zagrajcie w oryginalne dwie gry, a zrozumiecie, z czego zostaliśmy ograbieni w remake'ach. Wierna grupa fanów umożliwiła zagranie w wersję HD z PS3 z japońskim voice actingiem, to najlepsza opcja. ⊗

Dedykacje dla Anety i Tomka!

epras.pl 123fbb92d9



CHO NO NA HORROR!

Wracamy do horrorów. W tym jeden czysto ludzki.

TEKST: MYSZAQ

Wracamy z horrorami, bo ostatnio było tutaj dużo miksu gatunkowego. Czy w czasach, kiedy AI odbiera nam decyzyjność, konflikty wybuchają na Wschodzie i Zachodzie, a ludzie dziwaczeją w domach, fikcja jest w stanie nas jeszcze przestraszyć? Zaraz to sprawdzimy. Swoją drogą wiecie, że mamy w społeczeństwie 0,5% ludzi cierpiących na oikofobię? To napad lęku przed własnym domem, przed powrotem do niego. Mam wrażenie, że w weekendy poziom tej fobii liniowo wzrasta....

Hokum-pokus

Zaczynamy klasycznie i nieklasycznie. **„Hokum”** (2026) to nowy projekt Damiana McCarthy'ego, autora dobrze przyjętego „Oddity”. Klasyczne są tu ramy – znany pisarz jedzie na odludzie, do ustronnego hotelu. Tam wita go odrobinę zdziwaczała obsługa. I z czasem coraz mroczniejsze hotelowe pomieszczenia. Ze starą windą jako wisienką na torcie. Czy to nawiedzone mury? Czy tylko kryją czysto ludzką tajemnicę? Nad wszystkim unosi się legenda wiedźmy zamieszkującej tutejsze lasy, która porywała i ciągała na łańcuchach dzieci. Czyli typowy folk horror. Co nie jest typowe, to zderzenie całej tej aury grozy z solidną zagadką kryminalną. Taką z gatunku – jest trup, nie ma wyjaśnienia kto zabił? Pojawiają się dziwnie upchnięte zwłoki. Pojawiają się różne tropy i motywacje. I McCarthy bardzo zgrabnie to przeplata – trochę kryminału, trochę horroru.

Film początkowo płynie powoli, miarowo, umiejętnie operując kadrem, mrokiem, scenerią zawilgoconego hotelu – tak że wydaje się, że coś wisi w powietrzu, że ktoś bohatera obserwuje, nęka... Odnośnie do bohatera też jest ciekawie. Pisarza Baumana gra Adam Scott („Rozdzielenie”) i gra go w nie do końca typowy dla siebie sposób. Facet jest złośliwy, mało przyjemny dla innych, wykorzystujący swój intelekt jak tarczę. Pod spodem jest wątek utraty matki, toksycznego ojca... Słowem – to całkiem złożona postać jak na opowieść o nawiedzonym apartamencie. A może to historia o poczuciu winy, izolacji, przepracowywania dziecka w sobie? No właśnie. „Hokum” ma naprawdę udany klimat, widać, że reżyser się rozwinął, nie przynudza, finalnie dokładając pewien ukłon w stronę bardziej racjonalnych widzów. I odrobinę czarnego humoru. Magnetyzująca historia na deszczowy wieczór. Czyli na typowe polskie lato.

Wypowiedz życzenie

Dramat psychologiczny przechodzący w neohorror. Tym właśnie jest









eprasa.pl 123fbb92d9

„Obsesja” (2026) debiutującego w pełnym metrażu Curry’ego Barkera. Czyli współczesnym klasykiem gatunku. Fabuła opiera się na prostym, ale zadziwiająco rzadko dotykanym połączeniu. Motywu opętania i stalkingu. Oto nieśmiały, wycofany Bear (niezły Michael Johnston) krąży wokół swojej kumpeli, charyzmatycznej Niki (świetna, niosąca całą grozę filmu Inde Navarrette). Spotykają się, gadają, imprezują, ale widać, że gość na zawsze trafił do friendzone. A chciałby o wiele więcej... Kiedy w ręce wpada mu amulet spełniający jedno życzenie, wie, co chce powiedzieć... Choć oczywiście nie bardzo wierzy, że to zadziała. Ale życzy sobie, aby Niki pokochała go najbardziej na świecie. Nawet się nie spodziewa, do jakich ekstremalnych konsekwencji pociągną go te słowa. Jego kumpela zostaje zaślepiona miłością, wpatruje się w niego całą noc, a gdy wychodzi z domu – obsesyjnie czeka do jego powrotu. To, co z początku wydaje się idyllą, z czasem zaczyna mu ciążyć, później przerażać, a finalnie stanowić krwawą traumę. Niki posuwa się do aktów fizycznej przemocy (Sam Raimi style!), chroniąc ich związek. I do mechanizmów szantażu emocjonalnego, rozmawiając ze swoim ukochanym – o rodzinie, przyszłości, kolacji.... właściwie o czymkolwiek. Ale na tym reżyser nie poprzestaje. Horror nabiera drugiego dna, kiedy okazuje się, że Niki co jakiś czas, na kilka sekund, uwalnia się spod rzuconego uroku. I daje znać Bearowi, że cierpi, że coś ją pożera, żeby coś z tym zrobił... A chłopak to wypiera, unika, właściwie podoba mu się ta niewolnicza relacja ... Z cichego piwniczaka wychodzi całkiem perfidny socjopata... A może zawsze nim był? A może to jednak dobry ziomek, który zabrnął w upiorną sytuację? I demoniczna strona Nikki budzi w nim takie zachowania? „Obsesja” jak na mocny, nieoczywisty horror przystało, dodaje różne trybiki do tego mechanizmu. I w sposób świadomy je uruchamia. Raz eksplodując scenami bardzo obrazowego miażdżenia ludzi, raz horrorem rozgrywanym tylko w mimice czy oczach bohaterów. Jeśli podobał Ci się „Bring Her Back” – ten tytuł jest dla Ciebie.









Ludzka wańka-wstańka

To teraz na kontrze pozycja średnio udana, ale oparta na udanych założeniach. Zróbmy z klasyczną formułą „Mumii” coś nowego. Coś bardziej namacalnego, zgniłego. I w takich okolicznościach narodziła się **„Mumia: Film Lee Cronina”** (2026). Dobór autora bardzo trafny. W końcu facet poradził sobie z przejęciem sagi Sama Raimiego, tworząc „Martwe zło: Przebudzenie”. Punkt wyjścia fabuły też mocny, bo oto w Kairze bez śladu przepada malutka córeczka amerykańskiego korespondenta. Szybko zostaje uruchomione śledztwo, ale kolejne lata nie przynoszą rezultatów. Rozpacz, gniew, żal stają się rodzinną traumą. Aż do telefonu, gdy w słuchawce po ośmiu latach głos mówi „Znaleźliśmy państwa córkę, żyje, ale jest w stanie agonalnym”. Dziewczynka przez te lata była przetrzymywana w sarkofagu, bez ruchu. Wygląda jak zombie, ledwo mamrocze, jej skóra wymaga wszystkich zabiegów dermatologicznych, a paznokcie.... paznokcie zagrają kluczową rolę w najmocniejszej scenie gore. I tu wchodzi coś na wzór horrorowej alegorii o zmaganiach rodziców z codzienną opieką nad terminalnie chorym dzieckiem. Jest troska, ulga, czułość, ale też odrzucenie „to nie nasze dziecko”, codzienne wyczerpanie. Gdyby tylko film poszedł mocniej w tę dramatyczną stronę... Niestety zamiast tego dostajemy mocno rozciągniętą, sztampową fabułę – o opętaniu, o religijnym kulcie, o bieganiu po suficie... Do tego bardzo przeciętnie zagraną, pełną absurdów scenariuszowych. Jedynie finał rekompensuje ten przydługawy środek, ale dziwi jego niespójność – wygląda jak wariacja na temat demonów z „Martwego zła”, a nie z wcześniej budowanego, ciężkiego świata. Jest groteskowo, komiksowo, nawet zabawnie. Ale ta „Mumia” poskładana jest z totalnie niepasujących do siebie kawałków. Taki bardziej glutowaty potwór Frankensteina...

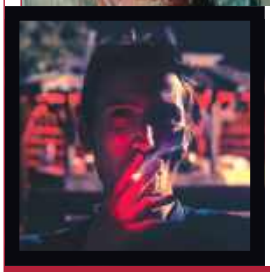
Na koniec dla odmiany serial. I to niebędący horrorem. Formalnie. **„Półbrat”** (2026) to z pozoru opowieść o dwóch prawie braciach (ich matki po nieudanych związkach zostały parą) oparta na dwóch osiach czasowych – nastoletniego okresu dojrzewania i dorosłego okresu rozliczania się z przeszłością. Ale to, co buduje się miedzy Niallem i Rubenem, to, co emocjonalnie odstawiają Richard Gadd (tak jak w „Reniferku” twórca serialu i wiodący aktor) oraz Jamie Bell (to ten mały chłopiec z Billy Elliot)... To jest napięcie, groza, eskalacja przemocy rodem z pierwszoligowego horroru! Gadd zmienił się totalnie – jest przepakowany, mroczny, porywczy... Bell dryfuje między żywiącym się jego energią pasożytem, zdeprawowanym hedonistą a kimś z intelektualnymi aspiracjami. I tak obaj idą przez życie. W szkole Ruben chroni wątłego Nailla. Naill pomaga mu w nauce. Ale w decydującej konfrontacji jeden robi krzywdę drugiemu. Po latach jeden ma pozornie ułożone życie. Drugi zmaga się z uzależnieniem. I te role nie są rozpisane tak, jak myślicie. Znów panowie się zderzają, znów jest toksyczna współrelacja i znów traumatyczna eskalacja zdarzeń. Po latach Ruben przyjeżdża na wesele Nailla. I tu będą wszystkie emocje, tylko nie wesołość... „Półbrat” to bardzo ciężki serial, gęsty totalnie, czasem aż za bardzo, ale ma takie sceny, że trudno się pozbierać (to, co widzi Naill, wpadając do mieszkania, do którego wtargnął Ruben, to jedna z mocniejszych emocjonalnie scen ostatnich lat). OK, można by trochę ograniczyć liczbę scen LGBT, dosadność tego wątku. Zbyt to przesycono... Ale chemia między postaciami, psychologiczny kołowrotek „kto jest katem, kto ofiarą”, groza wisząca w powietrzu – dawno nie widziałem czegoś tak intensywnie napisanego. ⊗

DZIŚ O TRZYMANIU W NAPIĘCIU. CZTERY PRODUKCJE. KAŻDA ROBI TO INACZEJ. CZY KAŻDA DOBRZE?

eprasa.pl 123fbb92d9







„Bliskie spotkania trzeciego stopnia" skonsumowane jak „czekadełko" przed „Dniem objawienia" pokazało, że mało kto dziś kręci w sposób niedopowiedziany i subtelny w głównym nurcie kina za kilkaset milionów dolarów per sztuka. Może Denis Villeneuve. Sama czołówka filmu ciągnie się niemiłosiernie. Do tego przez cały seans można odnieść wrażenie, że klasyk Spielberga z 1977 r. wcale nie opowiada o UFO, ale o czymś zupełnie innym. Na przykład już w pierwszej scenie zilustrowano problemy w komunikacji między Amerykanami, Francuzami i Meksykanami podczas burzy piaskowej. Skoro nie umiemy się sami dogadać, to jak mamy osiągnąć ten cel z obcą cywilizacją? Fantastyczne kino, choć wcale nie arcydzielne i nie najdoskonalsze w dorobku tego reżysera.

KINO

Dzień objawienia / Disclosure Day



Na marginesie globalnego kryzysu zmierzającego do otwartego konfliktu zbrojnego o niewyobrażalnych skutkach rozgrywa się sekretna wojna tajnej organizacji z grupą wywrotowców. W ciemnych zaułkach i na głębokiej prowincji jedni uciekają przed drugimi, a jednocześnie w Kansas pewna pogodynka zaczyna przemawiać we wszystkich językach świata. Na dodatek chrząka. Ta tajna organizacja strzeże tajemnic UFO, a wywrotowcy... mają własne cele. Uwikłanie pogodynki w całą sprawę pozostawiam Wam do zbadania. Już samo napisanie, że „Dzień objawienia" to nieoficjalny sequel „Bliskich spotkań trzeciego stopnia" zdradza wiele, więc ja się lepiej zamknę i zmienię temat. Mianowicie, może i jest to film o obcych jak „Bliskie spotkania...", ale jednocześnie opowiada o czymś zupełnie innym niż tamten. Hit z 1977 r. rozpoczyna się od scen prezentujących trudności w porozumiewaniu się w obrębie własnego gatunku, podczas gdy w „Dniu..." nagle jedna osoba potrafi dogadać się z każdym, co postrzegam jako reżyserską wskazówkę – nie słyszymy się i nie rozumiemy, więc musimy ewoluować, by to zmienić. Jednocześnie film nakręcił starzejący się już Spielberg, próbujący zostawić po sobie dziedzictwo. Mówi tu, że tylko empatia nas uratuje, ale robi to w stylu Shyamalana, kiedy ten ma budżet, czyli niespójnie. Niech odpuszczą sobie „Dzień objawienia" widzowie nieznoszący ckliwych momentów. I opowieści dających tak zwaną nadzieję.

Ocena: 7

Reżyseria: Steven Spielberg Występują: Emily Blunt, Colin Firth, Josh O'Connor Rok produkcji: 2026 Gatunek: SF

Mandalorianin i Grogu / Mandalorian and Grogu



Mandalorianin i Grogu przyjmują od Ruchu Oporu misję ratowania Rotty Hutta, czyli syna Jabby. Ruttę wprowadzono do kanonu w pełnometrażowych „Wojnach klonów", tam ratowali go Anakin z Ahsoką. Oto fanserwisowy splot z prequelami. Do kina można już chodzić na koncerty i transmisje meczów, więc czemu nie na serial, a takie można odnieść wrażenie. Ta kinowa produkcja Lucasfilmu wygląda na pełnometrażowy sezon. I to poboczny. Najmocniej wypada ważki początek, w którym duet ściga niedobitki Imperialnych zajmujących się po bitwie o Endor, a jeszcze przed „Przebudzeniem Mocy", głównie... „watażkowaniem" wojennym i złodziejstwem. Ładny łącznik starej trylogii z sequelami, zamieniający się w sidequest rozgrywany w półświatku kryminalistów, z którymi muszą się uporać bohaterowie, pojedynkując się na przykład na arenie prawdziwego Dejariku – zobaczycie te szachy 3D na żywo. W końcu! Przejdźmy zatem do mniej oczywistych ciekawostek jak absolutnie wspaniały „muppet szoł" – obsada z lalek i animatroników dodaje mi nowej nadziei w erze generowanego przez AI badziewia. Mando i Grogu spotykają na swojej drodze mnóstwo postaci mieszkających chyba razem w domku ze stworkami Lucasfilmu z lat 80. XX w. Bardzo przyjemne doświadczenie dla fanów „Gwiezdnych wojen", ale tylko przyjemne i tylko dla fanów „Gwiezdnych wojen". I to najlepiej tych zaślepionych jak Anakin w „Epizodzie III".

Ocena: 6

Reżyseria: Jon Favreau Występują: Pedro Pascal, Sigourney Weaver Rok produkcji: 2026 Gatunek: SF

Władcy Wszechświata / Masters of the Universe



Wyrwany z fantazyjnej Eterni młodociany książę Adam ląduje w Oklahomie i wyrasta na pracownika działu HR. Radzi sobie w życiu i dobrze wygląda – ani słowa o przybranych rodzicach, czy sierocińcu. Powtórzę: po inwazji na Eternos He-Man wpadł do naszego świata jako dziecіak i potem widzimy go 15 lat później. Duch wytwórni Cannon Films żyje w najnowszej aktorskiej wersji „Władców Wszechświata", bo ten kolorowy bajzel, w którym rzuca się bohaterów od ściany do ściany, czasami niemalże przebijając tę czwartą, złożono chyba w hołdzie dla legendarnego domu najgłupszych wspaniałych filmów świata. W Cannon stawiano na mięśnie jak w rip-offie Conana z barbarzyńskimi bliźniakami. Na formę przed scenariuszem i logiką. Jak teraz „Władcy..." w wydaniu komediowym, niesięgającym do pięt animowanej wersji Kevina Smitha dostępnej obecnie na Netfliksie. Fantazja to głupia, źle pomyślana i wyreżyserowana, bo gdy Adam powróci do Eternos jako dorosły chłopak, nie spodziewajcie się łez i emocji, ale jedynie śmiechu na sali i przewracania oczami przez Cringera, który powinien pierwszy cieszyć się na widok księcia, a tak nie jest. Jednocześnie nieobecność przez tyle lat w Eterni symbolizuje brak „He-Mana" w popkulturze – ten film to nostalgiczny surfing, a sam Adam rysujący na wygnaniu w Oklahomie bohaterów dzieciństwa jest jak my wszyscy wychowani na zabawkach Mattela. Dziełko źle wyważone i dla nikogo pomimo wspaniałego Szkieletora od Jareda Leto.

Ocena: 5

Reżyseria: Travis Knight Występują: Nicholas Galitzine, Jared Leto, Idris Elba Rok produkcji: 2026 Gatunek: fantasy

APPLE TV

Widow's Bay / Widow's Bay



Osadnicy zniknęli bez śladu, a na miejscu wyryto napis: „CROATOAN". Historie o kolonistach wschodniego wybrzeża Ameryki potrafią rozpalić wyobraźnię twórców i pewnie dlatego „Widow's Bay" opowiada o wyspiarskiej społeczności w stanie Nowa Anglia. W XVI w. niezrównoważeni liderzy prowadzili swoje owce do Nowego Świata, gdzie jedna zima mogła wybić całą kolonię, ale ci, którzy przetrwali, kładli podwaliny pod Nowy Jork i inne metropolie wschodniego wybrzeża USA. Osadnicy Widow's Bay przeżyli tamtą zimę, ale musieli zjeść sąsiadów, o czym dowiecie się już w jednym z pierwszych odcinków. Mała społeczność wyznaje przesądy, ale burmistrz je ignoruje, bo się tu nie urodził. Jednak po zaginięciu pewnego starego rybaka włodarz miasteczka, również Tom, zaczyna powątpiewać. Wszystko tu pokazano na serio, ale w lekko komediowym sosie, jakby te dziesięciolecia sączonego w widzów amerykańskiego gotyku już się przejadły. Wyobraźcie sobie, że to się dzieje u Was na dzielni. Jak ksiądz niespodziewanie wychodzący nocą z lasu naprzeciw naćpanej młodzieży ze śmiertelną powagą rzucający w ich stronę: „Tu mieszka zło". „Widow's Bay" bije na głowę dwa ostatnie seriale Flanagana na Netfliksie.

Ocena **8**

Twórca: Katie Dippold Występują: Mathew Rhys, Kate O'Flynn, Kevin Carroll Rok produkcji: 2026 Gatunek: horror

eprasa.pl 123fbb92d9



CYBERPUNK 2077: PSYCHO SQUAD

Egmont

Świat Cyberpunka 2077 stworzony przez CD Projekt Red nieustannie się rozrasta za sprawą kolejnych komiksów. Muszę przyznać, że z każdym nowym albumem zakochuję się w Night City jeszcze bardziej. Podoba mi się przyjęta formuła, w której każda seria skupia się na innych bohaterach. Dzięki temu miasto nieustannie żyje, a my poznajemy jego kolejne zakamarki i mieszkańców. Tym razem dowiadujemy się więcej o MaxTac – jednostce będącej ostatnią linią obrony Night City przed cyberpsycholami. Problem w tym, że ich niemal stuprocentowa skuteczność ma bardzo wysoką cenę. Ludzie giną, a nie wszystkim odpowiada sposób działania tej formacji. Gdy pewnemu netrunnerowi pracującemu dla korporacji kompletnie odbija i zamienia się w cyberpsychola, zabijając dziesiątki osób, dla oddziału SPAR Delta jest to kolejny dzień w pracy. Tym razem jednak sytuacja wymyka się spod kontroli, a jednostka ponosi poważne straty. Do zespołu zostaje przydzielony nowy dowódca – człowiek wyjątkowo brutalny i żądny krwi. To zmusza operatorów MaxTacu do zadania sobie pytania, jak bardzo różnią się od tych, na których polują. Historia napisana przez Dana Wattersa, znanego między innymi z pracy przy serii o Nightwingu dla DC Comics, jest znakomita. Wciąga od pierwszej strony i nie odpuszcza aż do samego końca. To zamknięta opowieść, która jest mroczna, brutalna i krwawa, ale jednocześnie niesie ze sobą mocną puentę zmuszającą do refleksji. Do tego dochodzą świetne plansze autorstwa irlandzkiego rysownika Kierana McKeowna. Jestem pod wrażeniem tego, ile dobrych opowieści udaje się kolejnym autorom wycisnąć z tego bogatego uniwersum. **Muszyński**

9

MOTOMYSZY Z MARSA: PANI NA CZERWONEJ PLANECIE

Lost In Time



Nie będę ściemniał. Jako dzieciak uwielbiałem kreskówkę o trzech zwariowanych myszach – Modo, Throttle'u i Vinniem – które na swoich motorach przybyły na Ziemię, by walczyć z przedstawicielem rasy Plutorian, niejakim Lawrence'em Limburgerem. Teraz te gryzonie wracają w serii komiksów napisanych przez Melissę Flores i nie jest to wyłącznie granie na nostalgii. Scenarzystka ma pomysł na ponowne otwarcie drzwi dla bohaterów, o których popkultura zdążyła już trochę zapomnieć. Komiks rozwija wątki z animacji z 1993 r., choć nie jest jej bezpośrednią kontynuacją. To raczej nowe spojrzenie na znaną historię. W serialu, na którym się wychowałem, trójka bohaterów rozbija się w Chicago i próbuje wrócić do domu, przy okazji regularnie krzyżując plany Limburgerowi i jego świcie. W komiksie obserwujemy ich działania na Marsie, gdzie wraz z resztą swojej rasy walczą z Plutorianami – skorumpowanymi politykami prowadzącymi planetę ku zagładzie. Pojawia się również wątek ludobójstwa, do którego może zostać wykorzystany wynalazek pewnej naukowczyni. Kobieta nie zdaje sobie sprawy, do czego naprawdę może posłużyć jej odkrycie. Trzeba przyznać, że scenarzystce udało się tchnąć nowego ducha zarówno w bohaterów, jak i w samą opowieść. Do tego dochodzą świetne plansze autorstwa Daniela Gete. To komiks dojrzały, ale nie na tyle, by odstraszyć młodszych czytelników. Łączy dwie generacje fanów. Tych, którzy oglądali serial, oraz tych, którzy dopiero poznają ten świat. Czekam na więcej. **Muszyński**

7

KAJKO I KOKOSZ. NOWE PRZYGODY: PROCES JAGI

Egmont



Bardzo się cieszę, że twórczość Janusza Christy jest kontynuowana, a postaci Kajka i Kokosza dostały nowe życie, zamiast zostać zepchnięte w odmęty zapomnienia. Egmont co jakiś czas wydaje albumy w dwóch seriach: „Opowieści z Mirmiłowa", będące zbiorem krótkich historyjek tworzonych przez różnych autorów, oraz „Nowe Przygody", które opowiadają jedną, pełnoprawną historię. Zdecydowanie jestem zwolennikiem tej drugiej formuły. Po pierwsze, bardzo lubię kreskę Sławomira Kiełbusa, który umiejętnie naśladuje styl mistrza, jednocześnie dodając do niego coś od siebie. Po drugie, scenariusze Macieja Kura są po prostu zabawne. Weźmy album, o którym dziś mowa. Czarownica Jaga traci swoje magiczne moce, ponieważ wygasła jej licencja. Kobieta nie znalazła czasu, by ją odnowić, i puff – moce zniknęły. Jakby tego było mało, na jej trop wpada inkwizytor, którego zadaniem jest eliminowanie wszystkich kobiet podających się za czarownice. Aby odzyskać licencję, Jaga musi wyruszyć w podróż. Oczywiście towarzyszyć jej będą dwaj najdzielniejsi wojowie grodu. Widać, że z biegiem czasu spadkobiercy Christy coraz lepiej czują się w tym świecie i coraz śmielej po nim stąpają. „Kajko i Kokosz. Nowe Przygody: Proces Jagi" to zdecydowanie lepszy album niż „Powrót Milusia". Na 48 stronach udało się opowiedzieć zwartą i spójną historię. Mam też wrażenie, że autorzy coraz odważniej eksperymentują, jednocześnie zachowując pełny szacunek dla oryginału. Dzięki temu dostajemy opowieść z nowymi bohaterami i pomysłami, ale utrzymaną w starym, dobrym stylu. Oczywiście trafiają się słabsze żarty, ale bądźmy szczerzy – nawet w albumach samego Christy zdarzały się mniej udane dowcipy. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to komiks zdecydowanie wart lektury. Mieszkańcy Mirmiłowa nadal potrafią dostarczyć świetnej rozrywki. **Muszyński**

8

TYTUS, ROMEK I A'TOMEK. NOWE PRZYGODY. KSIĘGA 1

Prószyński i S-ka



Tytus, Romek i A'Tomek, czyli bohaterowie stworzeni przez niezapomnianego Papcia Chmiela, dostali nowe życie. Wszystko za sprawą jego syna, który postanowił kontynuować dzieło ojca. I bardzo dobrze, bo podobnie jak Kajko i Kokosz, także Tytus zasługuje na to, by bawić kolejne pokolenia czytelników. Tym razem Romek i A'Tomek wraz z profesorem T'Alentem ponownie próbują uczłowieczyć Tytusa, po drodze wpadając w nowe tarapaty. Artur B. Chmielewski, który na co dzień pracuje w NASA i jest prawdziwym naukowcem, próbuje opowiadać historie, czerpiąc z poczucia humoru swojego ojca. Efekt jest jednak nierówny. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że z podobnymi problemami mierzyli się również twórcy nowych przygód Kajka i Kokosza, Asteriksa czy nawet Thorgala. Pierwsze kroki w świecie tak wielkiej legendy zawsze są trudne. Twórcy ostrożnie badają grunt, sprawdzając, na ile mogą sobie pozwolić, dlatego pierwsze historie często bywają zachowawcze. Trochę czasu zajęło mi również przyzwyczajenie się do kreski Zbigniewa Larwy. Rysownik stara się oddać ducha stylu Papcia Chmiela, ale jednocześnie wnosi do niego coś własnego. Nie twierdzę, że to źle. Podobnie jest ze scenariuszem autorstwa Artura Chmielewskiego i Karola Webera. Pobrzmiewają w nim znajome nuty, ale całość układa się już w zupełnie inną melodię. To trochę jak nowoczesny cover dobrze znanego utworu. Tak samo jest z Tytusem. To wciąż ten sam bohater, ale momentami zachowuje się nieco inaczej, niż zapamiętałem go z dawnych albumów. Nie jest to wada sama w sobie, jednak wymaga od czytelnika pewnego przestawienia się. „Tytus, Romek i A'Tomek. Nowe przygody. Księga 1" to krok w dobrym kierunku. Nie jest to album idealny, nie zmienia to jednak faktu, że kibicuję temu projektowi. Ta seria zasługuje na dalszy rozwój i mam nadzieję, że kolejne tomy będą coraz lepsze. **Muszyński**

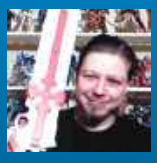
6

eprasa.pl 123fbb92d9



Smoking Behind the Supermarket with You

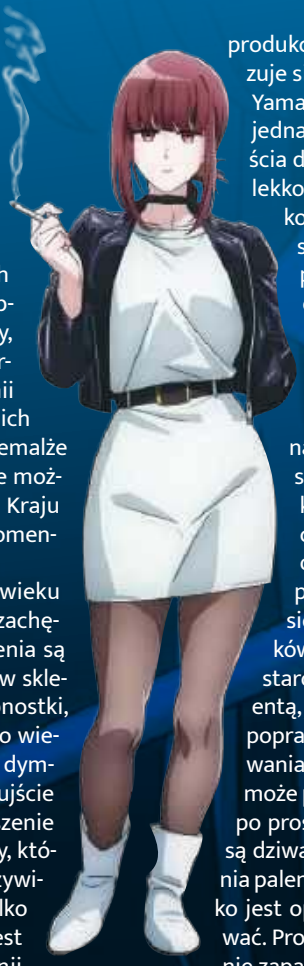
Scenariusz: Mio Inoue Reżyseria: Tadato Suzuki, Aoi Mori Studio: Asahi Production Liczba odcinków: 12
Gdzie oglądać: Crunchyroll



KONSOLITE: Sezon letni rozpoczęty, mnóstwo nowych serii na horyzoncie, trudno będzie wybrać, na co marnować czas. Tak jak pierwsza połowa roku miała kilka perełek i masę isekai-slopu, tak teraz zapowiada się spora liczba rzeczy, które trzeba będzie zobaczyć. Nowe „Ghost in the Shell", „Chainsmoker Cat" i trochę rzeczy, które wyglądają interesująco. Lista „do oglądania" znowu się zapcha, a mam na niej jeszcze kilka produkcji, które wypadałoby gdzieś wcisnąć. Dlatego na początek sezonu coś lekkiego.

Palenie to wedle wielu paskudny nałóg, jednak nie można odmówić mu aspektu społecznego. Każdy, kto pracował w jakiejkolwiek firmie, miał lub ma współpracowników wychodzących na papierosa. Na dymku można się dowiedzieć wszystkiego, pogadać lub obgadać pracowników, a czasami zmienić zdanie odnośnie do danej osoby w myśl zasady – jest jednym z nas. Zresztą nie tylko w pracy – podobnie na imprezach oraz w różnych okolicznościach papierosek, podobnie jak alkohol, łączy ludzi. Znajomy z jednej firmy, gdy zaczynał, stwierdził, że nie pali, i bez kropli sarkazmu odpowiedziałem mu, że zacznie. W Japonii kultura palenia zmieniła się dość mocno w ostatnich latach, dawniej paliło się niemalże wszędzie, aż niemalże z dnia na dzień pojawiły się specjalne strefy, gdzie można palić. Podczas mojego ostatniego wyjazdu do Kraju Kwitnącej Wiśni szukanie „smoking area" było momentami ogromnym wyzwaniem...

Sasaki to przepracowany gość w kwiecie wieku z wymagającą robotą i typowym szefem, który zachęca kijem bez marchewki. Jego chwilami wytchnienia są wyjścia na papierosa oraz widok młodej kasjerki w sklepiku w drodze powrotnej. Każdy ma jakieś drobnostki, które pozwalają przetrwać dzień harówki. Jednego wieczoru jego ulubienicy już nie było, ale potrzeba dymka była mocna i szukał miejscówki, gdzie dałby ujście swej potrzebie. Na tyłach sklepu dostaje zaproszenie do pracowniczej palarni od nieznajomej niewiasty, która przedstawia się jako Tayama. Mimo że w rzeczywistości jest to jego ulubiona kasjerka Yamada, tylko w „cywilu" bez uśmiechu na ustach. Sasaki nie jest najbystrzejszym egzemplarzem, jaki zszedł z linii produkcyjnej, ale ma dobre serce i dzięki temu wywiązuje się między nimi specyficzna znajomość. W sklepie Yamada jest zawsze uśmiechnięta i miła dla każdego, jednak to raczej fasada wynikająca ze specyfiki podejścia do klienta. Natomiast w palarni, jako Tayama, jest lekko złośliwa, trochę sarkastyczna i bawi się nieco kosztem swego nowego znajomego, w uroczy sposób droczy się z nim, a jeśli trzeba, to pomoże lub powie coś pokrzepiającego. Dynamika tej relacji opiera się na dzieleniu się zarówno doświadczeniami, jak i radami przy papierosie.



To nieco przyziemna historia, bez specjalnej intrygi czy pytania, czy to tylko znajomość, czy coś jeszcze. I to jest chyba magia tej serii, nic na siłę, po prostu dwójka ludzi rozmawiająca ze sobą przy papierosie. W zasadzie wszystkie odcinki pokazują prozę codziennego życia, bez ekscytacji. Typowego romansu tutaj nie ma, co jest miłą odmianą. Zadziwiająco dorosłe anime, które od początku do końca trzyma poziom i nie zmienia się w szaloną pogoń za miłością. Każdy z 12 odcinków trwa niecały kwadrans, ale to w zupełności wystarcza, by pokazać wycinek życia z odpowiednią puentą, jednocześnie zostawiając niedosyt. Animacja jest poprawna, bez szału, gdyż tutaj nie ma potrzeby katowania animatorów. Całość po prostu dobrze się ogląda, może po części dlatego, że jest to dość znajome, a może po prostu dlatego, że postacie nie są infantylne ani nie są dziwaczną metaforą dla głupich żarcików i piętnowania palenia. Tytuł serii nie ma kreatywnego podtekstu, tylko jest opisem tego, co się będzie działo i czego oczekiwać. Proste, przyjemne anime, przy którym trudno sobie nie zapalić... ⊗

8/10



Michał Pisarski

napędzany nostalgią, uwielbia gry i konsole retro – im bardziej niszowe, tym lepiej. Robi za polski oddział Nintendo.

Wraca Legenda

Nadchodzi remake najlepiej ocenianej gry wszech czasów.

Czy faktycznie żaden inny tytuł w historii nie zdobył aż takiego uznania krytyków jak The Legend of Zelda: Ocarina of Time, jest kwestią dyskusyjną. To trochę jak z tymi rekordami w sporcie, których nie da się już pobić, bo zmniejszyła się liczba meczów w sezonie czy zmienił styl gry. Średnia not Okaryny na Metacriticu jest wyliczona z 22 recenzji, a wszystkie nowe hity zbierają ich po około 150, więc o tak perfekcyjne noty teraz już trudno.



Fakt faktem jednak, wpływ Zeldy z Nintendo 64 na świat gier był gigantyczny. Mierzalny, bo to tu po raz pierwszy pojawiły się lock-on na przeciwnikach, specyficzna choreografia walki w trójwymiarze, czyli jeden atakuje, a inni grzecznie czekają na swoją kolej na wpierdziel, czy kontekstowe wykorzystanie przycisku akcji. Echa Okaryny przygrywają w niemal każdym współczesnym tytule, że tak sobie pozwolę grafomańsko ująć.

Ale niemierzalny też – tę produkcję po prostu wszyscy pokochali. Nie, bo myśleli sobie „o, tutaj po raz pierwszy widzę system lock-on", tylko sercem. Za klimat, muzykę, epicką przygodę. Mam dziwne hobby, nie zrozumiecie – lubię od czasu do czasu odpalić sobie Ocarina of Time na N64 i oglądać początkową animację, w której Link przemierza Hyrule na grzbiecie Epony. Wyobrażam sobie wtedy, jak ogromne wrażenie musiało to robić na kimś, kto poznał Okarynę w dniu jej premiery w 1998 r. Kosmos.

Dlatego zapowiedź odnowionej wersji na konferencji Nintendo wzbudza silne emocje. Niby tylko chłop gadał tam sobie przez pół minuty do gobelinu, a później mieliśmy kilkusekundowe ujęcie na śpiącego Linka. Niby nic. A jednak wystarczyło, by pociągnąć za odpowiednie sznurki w duszach graczy. W mojej też. W chwilę przypomniałem sobie, za co kocham gry. A co mnie w branży trochę wkurza.

I Wspólna pasja

Trafiłem w sieci na filmik z tradycyjnego oglądania pokazu Nintendo w ich amerykańskim sklepie – pierwszy odgłos grającej okaryny w zwiastunie wywołał wśród widzów euforię. Potem pojawiły się krzyki i łzy szczęścia, a ludzie zaczęli się ściskać, jakby co najmniej wieczny pokój na świecie miał zapanować.

Mnie też przeszły ciary i byłem bliski łez, choć oryginał – i to nawet nie do końca oryginał – ograłem po raz pierwszy dopiero na 3DS-ie w 2011 r. Jasne, można gadać, że ludzie się cieszą, a korpo znowu na nich zarobi, odnawiając staroć, i takich głosów nie brakuje, ale dla mnie takie momenty to symbol tego, jak silna jest nasza pasja. Oraz jak niesamowitym medium są gry wideo.

Trzy nutki na okarynie i nagle wraca tyle wspomnień. I nagle czujemy się młodsi. I nagle nie ma już podziałów i wojen konsol – zostaje tylko radość. Oczywiście będzie jak z tymi kibicami, którzy pogodzili się po śmierci papieża, a już z tydzień później znów tłukli kijami, ale dla takich chwil warto być graczem.

TRZY NUTKI NA OKARYNIE I NAGLE WRACA TYLE WSPOMNIEŃ

II Mniej znaczy więcej

Zwiastun zostawił po sobie niedosyt, bo skończył się w momencie, w którym powinien się zacząć. Dziwne, szczególnie że gra ma wyjść jeszcze w tym roku. Ale wiecie co? To też mi się w pewien sposób podobało. Teraz fani na forach mierzą dokładnie proporcje twarzy i ciała Linka, by odtworzyć to, jak może wyglądać od frontu. Publikują na YouTubie filmy z 20-minutowymi analizami 20 sekund. Dzielą się spostrzeżeniami, marzeniami, obawami.

Uwielbiam tę atmosferę ekscytacji i odkrywania tajemnic – przynajmniej gdy wiem, że na odpowiedzi nie będę musiał czekać zbyt długo. W grach dawno tego nie przeżyłem, ale przypomniały mi się czasy, gdy oglądałem serial „Zagubieni", a po seansie każdego odcinka przynajmniej drugie tyle czasu spędzałem, czytając teorie i analizy na jego forum.

Tak, sam preferuję „gameplay trailery", ale tutaj, jako że oryginał już znamy, uznaję taką oszczędną zapowiedź za świetny ruch. Mimo że bolesny, bo pewnie, że liczyłem na więcej.

III Przecieki są be

Tylko właśnie – liczyłem. Przecieki w branży też na ogół lubię, bo rozbudzają wyobraźnię i skłaniają do pogawędek o przyszłości. Wolę jednak, gdy są nieco bardziej tajemnicze. A tutaj od marca wiedzieliśmy, że nadciąga remake Ocarina of Time, a premiera już za parę miesięcy. Pewnie, co innego wiedzieć na 99%, a co innego zobaczyć, ale gdyby Nintendo udało się utrzymać tę grę w totalnej tajemnicy, emocje przy ujawnieniu byłyby jeszcze większe.

IV Tykanie świętości

Rzecz jasna nie wszystkim idea odnawiania tej gry się podoba. Przeciwnicy dzielą się na dwa obozy – tych od „Nintendo znowu sprzeda remaster za 350 zł, a owieczki to kupią" i tych, co twierdzą, że remake Ocarina of Time to tak jakby robić remake piramid egipskich.

No, ale właśnie. To nie będzie remaster. Ani remake typu The Last of Us Part I Remastered Remake Enhanced for PS5 Pro, czyli to samo, co od dwóch generacji, tylko ładniej. Tę historię trzeba opowiedzieć od nowa. Sam wyobrażam sobie coś podobnego do Final Fantasy VII Remake. Ten sam świat i bohaterowie, ta sama baza historii, motywy muzyczne uderzające prosto w nostalgię, ale rozbudowana mapa, inaczej ułożone lochy i całkowicie zmieniona rozgrywka.

Gry szybko się starzeją i stają nieprzystępne. Remake takiego klasyka może połączyć pokolenia w miłości do tej samej opowieści. Dla młodych będzie zupełnie nową grą. Dla starszych w sumie też, bo wyzwania i mechanizmy inne, ale pobudzającą wspomnienia. Oryginał sprzed dekad nadal istnieje, więc w czym problem? ⊗

eprasa.pl 123fbb92d9



Bartosz ZAX Dawidowski

maniak RPG-ów, strategii, „samolocików” i realistycznych strzelanin.

Branża fanbojów

Wydawałoby się, że branżowi redaktorzy powinni zachowywać dziennikarski obiektywizm. Jest jednak inaczej. Xbox zgarnia nieustannie baty za byle co, podczas gdy Nintendo i Sony są traktowane z wyjątkową delikatnością.

Obawiam się, że „podatek od Xboksa” to niestety nie mit. Od wielu lat odnoszę wrażenie, że ⅓ redaktorów branżowych to kryptofanboje PlayStation i Nintendo, którzy stają na głowie, by przedstawić te dwie firmy w jak najlepszym świetle, mieszając jednocześnie przy byle okazji przedsięwzięcia i gry Xboksa z błotem. Zamiast obiektywizmu mamy więc wybiórczy dobór tematów prasowych i stronnicze narracje.



Tacy dziennikarze od kilku lat ględzą przykładowo o destrukcyjnym wpływie Xbox Series S na rozwój software’u, gdy w rzeczywistości ten sprzęt jest ostatnią zaporą przed fatalną optymalizacją gier. Tańszy hardware Microsoftu po prostu wymusza dyscyplinę na rozleniwionych deweloperach, których mokrym snem jest to, by każdy konsument posiadał w domu PC za 25 tys. zł, z RTX 5090. Bo wtedy nie trzeba byłoby zaprzątać sobie głowy uciążliwą pracą nad wydajnością.

Straszny Game Pass

Utyskiwań redaktorów na rzekomo destrukcyjny wpływ subskrypcji Xbox Game Pass na rynek też nie ma końca. A jest to odklejona narracja, gdy takie debiutujące w tej usłudze tytuły jak Starfield, Expedition 33, Oblivion Remastered, Forza Horizon 6 czy Subnautica 2 regularnie rozbijają bank, generując rekordowe przychody na Steamie, PS Store i Xbox Store.

Pupilki Nintendo

Narracja zmienia się diametralnie, gdy wchodzimy w temat problemów Nintendo i Sony. Dziennikarze stają się nagle mięciutcy jak kaczuszki lub udają, że niczego nie widzą. Przykłady? Największe redakcje wciąż pomijają temat krachu kursu Nintendo. Japońska korporacja straciła od końca 2025 r. ok. 40% swojej wyceny na giełdzie i wciąż nie ma pomysłu na zatrzymanie odpływu kapitału. Po ogłoszeniu globalnych podwyżek cen Switcha 2 kurs Nintendo ani drgnął i nadal za jedną akcję firmy trzeba płacić tylko 7600 jenów (8 czerwca, gdy piszę ten tekst). Po entuzjazmie inwestorów, którzy przed rokiem wywindowali ceny akcji japońskiej spółki do poziomu 14 400 jenów, nie ma już zatem śladu. Wyobraźcie sobie nagłówki artykułów, gdyby Microsoft stracił na giełdzie 40% wyceny w kilka miesięcy. Przecież byłoby o tym trąbione przez 24 godziny na dobę!

Wiele serwisów wciąż próbuje ukrywać też fakt, że na rynek zmierza fala chińskich darmowych gier skierowanych przeciwko Pokémonom i Animal Crossing, najmocniejszym markom Nintendo. Dziennikarze nadal udają, że piękne Aniimo, urocze Petit Planet, słodkie Honkai: Nexus Anima czy Animula Nook po prostu nie istnieją. A sytuacja rynkowa zmienia się przecież radykalnie. Nintendo powinno przebudzić się z letargu, zakończyć jałowy spór prawny o Palworld i zabrać się do ciężkiej pracy. Ale takich krytycznych refleksji w sieci prawie nie uświadczymy.

DZIENNIKARZE STAJĄ SIĘ NAGLE MIĘCIUTCY JAK KACZUSZKI

Głaskanie PlayStation

Branża bywa podobnie stronnicza w przypadku PlayStation. Sony ciągnie się obecnie w wydawniczym ogonie, a duże serwisy po prostu pomijają ten temat. Przypomnę zatem, że gry Sony wypadały tak nijako w zeszłym roku, że producent PS5 zleciał z miejsca czwartego w prestiżowym rankingu najlepszych wydawców Metacritic na pozycję numer 21. Sony, które plasuje się zaraz obok bankruta, jakim jest Nacon, zostało wyprzedzone w zestawieniu serwisu nawet przez Atari. Trudno się jednak o tym dowiedzieć z gamingowej prasy.

Nowe tytuły wprowadzane na konsolach Xbox i PC biją obecnie wszelkie rekordy. Subnautica 2 już jest najszybciej sprzedającą się grą 2026 r., a zaraz za tym bestsellerem znajdziemy FH6. Sony ma natomiast poważny problem na głowie. Popyt na exclusive’y singleplayer, typowo kojarzone z PlayStation, gwałtownie spada. Ostatnie exclusive’y-sequele, wprowadzane na PS5, notują wyraźnie gorsze rezultaty od swoich poprzedników, tak że Sony nie podaje już nawet w swoich raportach finansowych wyników Ghost of Yotei czy Sarosa. Ten drugi exclusive ma się rozchodzić, według szacunków sprzed miesiąca, mniej więcej trzy razy gorzej od swojego poprzednika, czyli Returnala, generując sprzedaż na poziomie zaledwie 300 tys. kopii. Już mówi się więc o widmie kolejnych zwolnień, tym razem w fińskiej ekipie Housemarque, po tym jak Sony rozwiązało Bluepoint Games.

W zeszłym roku to nie tytuły PlayStation, lecz gry od Xbox Game Studios (FH5, Black Ops, Indiana Jones i Oblivion) zdominowały sprzedażowe rankingi PS. To wszystko może niepokoić Sony, które – jak wiemy z ostatnich raportów finansowych – zarabia głównie na softwarze, a bardzo mało na samej sprzedaży konsol PS5. Marże są tutaj cienkie jak przerdzewiałe żyletki, co nie umyka uwadze inwestorów od wielu miesięcy unikających zakupów akcji Sony, które zanurkowały już o 17% przez pół roku.

Konsument poszukiwany

Skoro PS5 sprzedało się już w nakładzie 92 mln sztuk, to co robią posiadacze tej platformy, skoro nie rzucają się na zakupy exclusivów Sony? Cóż, ja nie będę miziać delikatnie PlayStation i powiem wprost: mam wrażenie, że ludzie albo grają na PS5 w hity od Xboksa, albo w darmowe szpile z Chin takie jak zaskakująco mocne NTE, Marvel Rivals czy Wuthering Waves. W tym ostatnim tytule pojawił się niedawno udany crossover Cyberpunka 2077, wprowadzający do tego RPG-a obszar Night City oraz charyzmatyczną Lucy i Rebeccę ze świetnych „Edgerunners”. I to przyciąga jak magnes.

Fakty są takie, że chińskie gry free-to-play powoli dorównują już standardom tytułów AAA. I nie zmienią tego artykuły gamingowych serwisów próbujących od lat obrażać fanów i autorów tych projektów. Takie paszkwile nie odciągnęły ludzi od Marvel Rivals, Genshin Impact czy WuWa. Gracze po prostu przestali zwracać uwagę na wypociny stronniczej branży. ⊗

eprasa.pl 123fbb92d9



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

za dnia dziennikarz filmowy, nocą trener Milanu, Chun-Li i tragarz Lary Croft.

Strzał ostrzegawczy między oczy

Wiem, że jestem spóźniony na imprezę, ale cóż – ARC Raiders to jedna z niewielu imprez, na których dobrze się bawię.

Jak każdy średnio rokujący mężczyzna-milenials-Polak-katolik (rocznik '85) wykształciłem na krętych ścieżkach życia znaczące problemy z zaufaniem. Może to wina polityków oraz kraju, w którym żyję. A może kwestia wiary w to, że na egzystencjalnej drabinie bytów jesteśmy jakieś pół szczebelka nad aligatorem i kuną. Nie mam pojęcia. Po prostu tak już mam, że po ludziach spodziewam się najgorszego.

Najpewniej kwalifikuje mnie to na kozetkę. Na sto procent utrudnia życie. Bywa jednak i tak, że popkultura znajduje ujście dla mojej nieufności z delikatnym przechyłem w stronę mizantropii. I wtedy jest całkiem fajnie. Weźmy grę ARC Raiders. Pod względem jakości interakcji społecznych to najbardziej frustrujące doświadczenie od lat. Najgorsze. Najlepsze.

Komu bije dzwon

Dla tych, którzy nie wiedzą, o co kaman, albo kojarzą grę z T-shirtu Dawida Podsiadły, słówko wyjaśnienia. ARC Raiders jest tzw. extraction shooterem, czyli grą, w której najpierw lądujemy w wyjątkowo niegościnnym miejscu, potem przez pół godziny (albo krócej, jeśli wyłapiemy czołem zbłąkaną kulę) zbieramy różne fanty, a następnie musimy się z tymi fantami ewakuować. Coś jak budowanie „bazy" za dzieciaka w celu wypraw po patyki i zardzewiałe śrubki, tyle że zamiast mamy wołającej na obiad na naszą głowę spada pocisk balistyczny.

Jeśli wszystko pójdzie sprawnie, dodajemy zebrane surowce do woreczka i możemy tworzyć z nich kolejne, lepsze fanty. Jeśli natomiast pójdzie marnie, tracimy dobytek i, zupełnie jak w życiu, musimy do tejże straty dopłacić. „Życie" to zresztą sedno metafory, na której wzniesiono całą grę. Ciężka praca, odrobina talentu, do tego szczypta brawury i dwie łyżki czystego farta. Wybełtać, podgrzać i voila! Z połączenia tych składników otrzymujemy gówno.

Nieprzewidywalność życia ma w ARC Raiders związek z faktem, że po rozległej, jałowej ziemi prócz nas biegają inni gracze. Ich intencje mogą się wahać od przyjaznych do wrogich. Zazwyczaj jednak sytuują się gdzieś w środku skali. Niewiedza jest w grze zarówno źródłem ekscytacji, jak i katalizatorem wielkich tragedii. Potęga ARC Raiders polega zaś na ciągłym podsycaniu uczucia niepewności.

Natrętne myśli

Niemal każda interakcja jest tu fundamentalnie niepokojąca. Nigdy nie wiadomo, z jakim rodzajem gracza będziemy mieć do czynienia. Po drugiej stronie może siedzieć wyluzowany nastolatek na wagarach, czyjś stary z niezapłaconym ZUS-em albo zdiagnozowany socjopata. A ponieważ nigdy nie wiesz, zawsze się boisz.

Powiedzieć, że prowadzi to do kuriozalnych sytuacji, to nie powiedzieć nic. „Nie mam złych zamiarów!" – zapewniasz napotkanego na szlaku wędrowca i na znak pokoju chowasz broń do kabury. „Tym lepiej" – odpowiada wędrowiec i na znak niepokoju wypala ci ze strzelby w twarz. Albo ten kłopotliwy moment, w którym czekacie w kółku graniastym na ewakuację i wszyscy, jak jeden mąż, walczycie z natrętnymi myślami. Może lepiej być pierwszym, który pociągnie za spust? W końcu ten, kto strzela pierwszy, zazwyczaj uchodzi z życiem.

POTĘGA ARC RAIDERS POLEGA NA CIĄGŁYM PODSYCANIU UCZUCIA NIEPEWNOŚCI



W teorii można się ustawiać, kombinować, pertraktować, zawiązywać sojusze. W praktyce wiele zależy od tego, gdzie na spektrum introwersja–ekstrawersja jesteśmy. Ja dla przykładu szlifuję trudną sztukę small talku od lat. I nie zmienia to faktu, że wśród przypadkowych towarzyszy broni wzbudzam przede wszystkim lęk.

„Przekonał mnie twój głos" – usłyszał mój kolega, gdy poprosił spotkanego na trasie gracza o pomoc we wbiciu ryzykownego trofeum (adresat prośby musiał w tym celu zginąć, a następnie zostać przywrócony do życia). Cóż, ja nigdy czegoś podobnego nie usłyszałem. Zazwyczaj kończyłem ze śrutem w potylicy.

Fajnie już było

Ponieważ rzeczona struktura zabawy stwarza pole do rozmaitych oszustw, manipulacji oraz aktów podwójnej lojalności, gra radzi sobie z tym problemem na dwa sposoby. Po pierwsze, przygląda się zachowaniu graczy i uzależnia od niego protokoły matchmakingu. Jeśli trzymamy się ze wszystkimi za ręce, trafiamy na serwery pełne wzajemnego zrozumienia i miłości. Jeśli zaś „szczurzymy" i żerujemy na niewinnych graczach, kończymy w piekle krwiożerczych frustratów.

Po drugie, jeśli kolejne niefortunne misje wydrenują nas z zapasów, możemy się wybrać w teren na darmowym „budżetowym" ekwipunku, którego strata raczej nas nie zaboli. To kapitalna mechanika, dzięki której ARC Raiders zamienia się w grę zaskakująco przystępną. Trzeba tylko pogodzić się z faktem, że droga do sukcesu jest wybrukowana porażkami, zaś przerzucanie węgla to nieodzowny element zabawy.

Wydostanie się z serwerów dla agresorów nie jest łatwe. W czyśćcu możemy spędzić bowiem kolejne 15–20 biegów, zanim gra zaufa nam na tyle, by znów połączyć nas z ferajną przyjacielskich zbieraczy złomu. Dość powiedzieć, że najokrutniejsze jednostki, jakie nosiła Matka Ziemia, wykorzystują to zaufanie, by w jednym, precyzyjnie zaplanowanym ataku po raz kolejny zmasakrować dziesiątki niewinnych graczy. Piękna sprawa! O ile tylko Waszą definicją „piękna" jest cierpienie, cynizm, zimno i rozczarowanie.

Składa się to wszystko na doskonałą grę wideo. To wywrotka frajdy dla ekstrawertyków oraz ważny życiowy test dla introwertyków. Żeby się nim cieszyć, nie potrzeba wiele. Wystarczy celne oko, dobra nawijka i trochę wiary w ludzkość. Odrobina. ⊗

eprasa.pl 123fbb92d9



Michał MIELU Mielcarek

pożarty przez gry. Dzisiaj je robi, ale nie umie przestać o nich pisać.

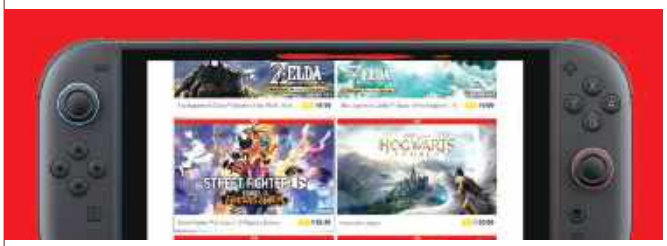
Indycze problemy

Na początku czerwca Valve testowało zmiany na Steamie, które wywróciły globalne listy życzeń do góry nogami. Niektóre gry poleciały o kilkaset pozycji w górę, inne jeszcze więcej w dół. Zrobiło się gorąco i część komentatorów zdążyła ogłosić nieuchronną katastrofę twórców indie. Na drugi dzień sytuacja wróciła do normy, ale sygnał został wysłany – Valve coś kombinuje i wcale nie jest nierealny scenariusz, w którym największe, najgłośniejsze tytuły będą zyskiwać na widoczności, a mniejsze zostaną zakopane.

Na tym etapie nic nie jest przesądzone, ale rozumiem, skąd się biorą te czarne wizje. Niedawno wspominałem w tym miejscu o tym, że praktycznie niemożliwe jest, żeby kupić devkita Switcha 2. Nintendo bardzo mocno pilnuje nowej konsoli, by nie powtórzyła się sytuacja z pierwszego Pstryka, gdy eShop został zalany przez tysiące produkcji za dolara. Nie chodzi wyłącznie o badziewie, którego było mnóstwo, ale również o wielokrotne wydania tego samego tytułu, różniące się niezauważalnymi detalami. Te zagrywki były szczególnie popularne wśród kilku polskich firm i dziś Nintendo bardzo krytycznie podchodzi do większości devów z naszego kraju. Dzięki wielkie, koledzy! Ktoś słusznie zauważy, że oba sprzęty są kompatybilne i gra wydana na starym Switchu działa na nowym. Co z tego, skoro Nintendo nie promuje ich i nie daje im takiej widoczności jak tytułom dedykowanym nowszemu urządzeniu? Sporo mniejszych firm przeżyło ostatnią dekadę dzięki hybrydowej konsoli Big N. Łatwy dostęp do sprzętu, duża baza użytkowników, wygoda ustawiania promocji i algorytm niezakopujący małych tytułów były ogromnymi atutami Switcha. To się skończyło i wielu mniejszych twórców się wykrwawia. Znam to z autopsji.

Sony też straciło cierpliwość i zaczęło masowo usuwać „gry" tworzone tylko po to, żeby dało się w nich wbić platynę w kilka minut. Naprawdę są ludzie, którzy potrafią zdobyć kilka tysięcy (sic!) takich platyn, żeby być wyżej w rankingach. Przyklaskuję takiemu czyszczeniu sklepu i poprawie widoczności dla „normalnych" twórców, ale obawiam się, że to może doprowadzić do takiej samej zmiany podejścia Sony do devów jak w przypadku Nintendo i Switcha 2.

Ostatnie, czego potrzebujemy, to zwrot w stronę gier AAA i ograniczenie możliwości „indyków". Owszem, dla Valve i reszty zwiększenie widoczności dużych produkcji, z których sprzedaży mają największe zyski, to na krótką metę dobry ruch. Jednak przerabialiśmy już taki okres w branży i nie chciałbym, żebyśmy tam wrócili. Nie spychajmy na bok kreatywności, bo nigdy nie wiemy, co zażre tak mocno jak swego czasu rogueliki, soulsliki czy nawet friendslopy. ⊗



WIELU MNIEJSZYCH TWÓRCÓW SIĘ WYKRWAWIA. ZNAM TO Z AUTOPSJI



Foto: /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

dostarczał N+ i Stuff, ale wpadł w Sieć i chwyta się papieru.

Here we go again

W poprzednim numerze Mielu wywołał mnie do tablicy, przypominając dychę dla Heavy Rain, którą wystawiłem w NEO+ lat temu zbyt już wiele. Miewałem takie momenty w moim recenzenckim życiu, że dawałem grom 10/10 i choć nie zawsze się te tytuły (i moje recenzje) dobrze zestarzały, to raczej nie żałuję wystawionych ocen. W branżuni koledzy po fachu mieli bardzo różne podejście do wystawiania maksymalnych not. Dla niektórych 10 to miał być niedoścignięty ideał, Święty Graal wśród gier. Gdybyśmy jednak oczekiwali absolutnej perfekcji, żaden tytuł nie zasłużyłby na 10/10. Dla innych „dycha" zarezerwowana była wyłącznie dla gier największych i najlepszych pod wszystkimi względami, a więc także wielkości i złożoności. Jeszcze inni oczekiwali niedoścignionego gameplayu i grywalności w wybranym gatunku, a reszta schodziła na dalszy plan. I tu też zdarzało mi się wystawiać oceny bliskie maksymalnym np. kolejnym częściom Pro Evolution Soccer czy Winning Eleven w czasach PlayStation 2. Czy była jednak gra, która miałaby wszystko? Nie, oczywiście, że nie. Ale to nie znaczy, że gry nie zasługują na maksymalne oceny.

Gra służy do grania, a ja oczekuję przeżyć, emocji, świeżego spojrzenia, pomysłowego opowiedzenia fabuły, zakotwiczenia gracza w świecie niewiary. Ale także oczywiście czystej rozrywki czy rywalizacji. To są rzeczy oczywiste. Nie uważam, że dopiero pozycja, która zapewni mi pełny wachlarz wrażeń, zasługuje na maksymalną ocenę. Recenzując, idę więc raczej za głosem serca, niż posługuję się ścisłymi, „naukowymi" kryteriami w poszukiwaniu obiektywizmu. Recenzja nie jest obiektywna, tak samo jak żadna twórczość ludzka nie jest obiektywna – zawsze jest przefiltrowana przez człowieka. Gry w moim odczuciu, podobnie zresztą jak filmy i cała reszta ludzkiej twórczości, po prostu nie dają się zaszufladkować. Grałem w Heavy Rain i grałem w Shadow of the Colossus – obu wystawiłem 10, a przecież trudno o bardziej różne produkcje. Tak samo jak REZ był grą i Mixtape jest grą. Kiedyś kupując numer miesięcznika o grach, można było poznać opinie wielu jego autorów na wiele różnych tematów, obecnie algorytmy zarządzające mediami społecznościowymi wtłaczają nas do jednej ze swoich cyfrowych szufladek i manipulują naszym nastawieniem do dzieł popkultury, zanim jeszcze będą miały premierę.

Zdradzisz się z tym, że lubisz Star Warsy? Zanim się obejrzysz utoniesz w hejcie na nową produkcję z tego uniwersum. Więcej ludzi hejtowało całkiem obiecującego „Akolitę", niż go oglądało. A przynajmniej tak to wyglądało w sieci, gdzie każdy nasz klik, ba – każda sekunda przewijania – to praca wykonana na rzecz właściciela platformy. I tak tu sobie żyjemy w świecie, w którym AI na wielką skalę uprawia inżynierię społeczną w zgodzie z interesem i wizją swoich korporacyjnych właścicieli. Mamy Cyberpunk w domu, ale PSX Extreme jest tu niczym „Heaven" LoTeków z „Johnny'ego Mnemonica". Czytając, doświadczacie mediów w ten bardziej tradycyjny sposób i możecie poznać naprawdę różne punkty widzenia. To niezwykle rzadkie i bardzo cenne w obecnych czasach. ⊗

GDYBYŚMY OCZEKIWALI ABSOLUTNEJ PERFEKCJI, ŻADEN TYTUŁ NIE ZASŁUŻYŁBY NA 10/10

eprasa.pl 123fbb92d9



Kacper Adamus

miłośnik staroszkolnych RPG-ów, cyfrowego drewna i tanich slasherów. Optymista, Madridista, człowiek wielu nerwic.

„Ja dalej widzę krew boga”

W „Aspects of the Novel” E.M. Forster określa bohaterów, których każdorazowe pojawienie się na kartach powieści jest związane z powtarzalnym powiedzonkiem i którzy wyposażeni są w jeden atrybut, mianem „płaskich”.

Słowo to nie tylko oznacza pewną kategorię, ale też wskazuje na dokonanie oceny, wartościuje. Płaski to nieciekawy, nudny, pozbawiony głębi i nierozwijający się wraz z fabułą. Jeśli podążać za Forsterem, to Kratos z wydanego w 2018 r. God of War jest właśnie bohaterem tego typu. Płaskim, mimo że głównym, tytułowym. Kratos to broda, marsowa mina i topór. Pochrząkiwanie i bojowy szał. Powtórzone ponad setkę razy (dokładniej – 119) „chłopcze!” („boy!”) w kierunku syna. Średnio raz na kwadrans przy założeniu, że podróż zajmie nam blisko 30 godzin. A mimo to trudno bezkrytycznie przyjąć forsterowskie założenia i potraktować boga wojny ze snobistyczną wyższością.

James Wood w zbiorze esejów pt. „Jak działa literatura” zauważa, że często właśnie ci „płascy” – cudzysłów zamierzony – bohaterowie zdają się nam najciekawsi, że pod pewną powtarzalnością czy fiksacją kryją nieokreślone „coś więcej”. Zmuszają do głowienia się: z jakiego powodu postać utknęła w pętli określonych zachowań; czemu ze schematów wykuła tarczę, którą odgradza się od świata; skąd jej obsesje, neurozy; co kryje się za codziennymi rytuałami i powtarzanymi automatycznie, jakby bez udziału świadomości zaklęciami. „Wielu z najbarwniejszych bohaterów w literaturze to monomaniacy”, pisze Wood.

Fabuła i forma

Kilkadziesiąt stron później pisarz rysuje przed nami różnicę – fundamentalną, jak się okazuje – między fabułą a formą. W rozróżnieniu tym widzę klucz do prawdziwego zrozumienia Kratosa, do odnalezienia w jego „płaskości” czegoś interesującego, a nawet uznania, że jest ona celowa i w gruncie rzeczy dowodzi pełnowymiarowości bohatera. „Fabuła to czytanie, a forma to krytyka literacka”, pisze Wood. Gdyby God of War (2018) ograniczyć do fabuły, otrzymalibyśmy mieszankę podróży z walką, mruczenie, bojowy szał i powtórzone ponad sto razy „chłopcze!”. Zasady nomen omen gry zmienia jedna decyzja twórców – by boga wojny „sfilmować” za pomocą jednego ujęcia.

W większości gier – tych szatkujących czas akcji i wybierających do prezentacji najważniejsze fragmenty opowieści – powtarzalne atrybuty i zwroty robiłyby za element humorystyczny. A nawet gdyby scenarzyści zdecydowali się traktować je śmiertelnie poważnie, całe doświadczenie niechybnie zaplątałoby się w rewiry niezałożonej autoparodii. Bogu wojny towarzyszy jednak cały czas niewidzialne oko kamery. Obserwujemy go w chwilach, które gry wybierające klasyczny montaż po prostu wycinają. Poznajemy go właśnie w tych pozornie nieistotnych z perspektywy scenarzysty momentach. Dokonujemy w ten sposób dziwacznej, nieco niekomfortowej, choć szalenie fascynującej wiwisekcji postaci, w wyniku której zauważamy, że to, co mieliśmy dotąd za „płaskie”, jest w istocie rzeczy esencjonalne dla bohatera. To właśnie forma podsuwa nam subtelności i niuanse (w mimice, postawie, reakcjach na błahe wydarzenia), które kryją się za pozorną jednowymiarowością. Zaczynamy dostrzegać to, co „przed” i „po”; co okala powtarzalne zachowania czy słowa. Niepohamowane napady złości z prostego uzasadnienia intensywności rozgrywki zaczynają się jawić jako efekt braku kontroli nad emocjami – jeden z objawów zespołu stresu pourazowego. Mrukliwość, niedostępność oraz uczuciowy chłód sugerują głęboki lęk przed bliskością. Kratos stracił prawie wszystko, więc i zaangażowanie traktuje w kategoriach zagrożenia. Raz cierpkie, innym razem gniewne: „chłopcze!” można interpretować jako – świadomą bądź nie – diagnozę pewnego modelu wychowawczego. Zimny chów podkręcony do granic akceptowalności, domena rodziców, którzy przez proces hartowania chcą chronić bliskich, przygotować ich na walkę – w God of War traktowaną dosłownie – z okrutnym światem. Każdorazowo, słysząc odmieniane chyba przez wszystkie przypadki słowo „chłopiec”, czujemy mieszankę żalu i przygnębienia – to właśnie zasługa formy, wybranego kierunku artystycznego. Spróbujcie odrzeć grę z jej pierwotnej struktury i włączcie na YouTubie którykolwiek z filmików kompilujących wszystkie sceny, które zawierają wołacz: „boy!”. Otrzymacie utwór komediowy; skecz, który trudno traktować poważnie.



KRATOS NA PAPIERZE JEST BOHATEREM DO BÓLU „PŁASKIM”

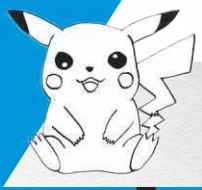
Krew boga

Kratos na papierze jest bohaterem do bólu „płaskim”. To wybór formy czyni go wielowymiarowym. Nie to, co o nim już wiemy (cierpienia, które na niego wpłynęły i które go wyrzeźbiły, znamy z greckiego cyklu i tekstów pobocznych), ale w jaki sposób jest nam to zaprezentowane. Gniew zyskuje wagę i znaczenie, dopiero gdy postawi się go obok topornej i nieudolnie sygnalizowanej czułości; posągowość postawy i z pozoru dumne milczenie kruszeją w zestawieniu z ogromem strachu o dziecko, który przygniata zgarbionego starca. Cały ten wojeryzm, ta wiwisekcja, studiowanie jednostki i natrętne przyglądanie się każdemu jej ruchowi, grymasowi, co może przywodzić na myśl wizytę w gabinecie terapeuty, zmieniają prostą opowieść o bogu z awansu, a półbogu z urodzenia w traktat o depresji i traumie. Traumie niezaleczonej, przekazywanej dalej – bo to, że czynimy coś w dobrej wierze, nie oznacza, że nie zadajemy ran. Atreus staje się w ten sposób postacią równie tragiczną – jeśli nie bardziej – niż jego ojciec.

„Forma jest tym, co nam pozostaje, gdy fabuła przestaje nami manipulować, za to my – jako czytelnicy, jako krytycy – zaczynamy manipulować fabułą”. Wood trafia w sam środek tarczy. Warto mieć na uwadze, jak wiele treści kryje się poza scenariuszem, na jego marginesach, w pustych przestrzeniach między akapitami. ⊗

eprasa.pl 123fbb92d9

GRACZPOSPOLITA



NR 245 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **5,85 zł**



Technika:

CZY MOŻNA ZAMKNĄĆ DUSZĘ W KODZIE?

Próby przełożenia skomplikowanej ludzkiej natury na język zero-jedynkowy to odwieczny Święty Graal branży. Will Wright, twórca SimCity i The Sims, od połowy minionej dekady pracuje nad projektem, który ma zamienić naszą pamięć w materiał źródłowy dla gry wideo. Proxi – zapowiedziane publicznie w 2018 r., a rozwijane już wcześniej w Gallium Studios – wciąż pozostaje w produkcyjnym limbo. Założenie jest jednak naprawdę rewolucyjne, bo gracz ma budować świat z własnych wspomnień: krótkich „memów", które opisuje tekstem, obrazem i dźwiękiem. Algorytmy sztucznej inteligencji mają z tych „śnieżnych kul pamięci" ułożyć trójwymiarowe, interaktywne mikroświaty, a z czasem – wirtualne alter ego gracza, będące modelem jego sposobu myślenia. Wright nazywa to „grą o odkrywaniu ukrytego ciebie" – symulatorem, który zamiast odgrywać fikcyjne historie, próbuje odtworzyć naszą psychikę i odbić ją z powrotem niczym krzywe zwierciadło. Problem w tym, że ludzka psyche stawia zaciekły opór czystej matematyce. Po latach deweloperskiego czyśćca projekt wciąż nie ma daty premiery, a sama idea brutalnie zderza się z rzeczywistością. O ile pytania o prywatność, własność danych czy granice autoanalizy brzmią jeszcze intrygująco, o tyle najgorsza okazuje się inna, prozaiczna bariera. No i nie ma co ukrywać: nasza podświadomość, przepuszczona przez algorytmy, może się okazać po prostu zbyt nudna na dobrą grę wideo.

Zbrodnie:

Cyfrowa zasłona dymna

Dawno nie mieliśmy kroniki kryminalnej, więc poznajcie Stephena McCullagha – youtubera, który uwierzył, że wymyślił zbrodnię doskonałą. Plan był wykalkulowany do granic cynizmu. McCullagh brutalnie zamordował swoją ciężarną partnerkę, a by odwrócić od siebie uwagę śledczych, postanowił wykorzystać narzędzie, które znał najlepiej – transmisję na żywo. W czasie gdy dokonywał makabrycznej zbrodni, na jego kanale trwał rzekomo prowadzony na żywo, sześciogodzinny stream z Grand Theft Auto. Genialne w swojej prostocie, a sam morderca tłumaczył: „Przecież wszyscy widzą, że siedzę przed komputerem, rozmawiam z widzami i gram. Nie mogę jednocześnie znajdować się gdzie indziej". Problem w tym, że cyfrowe ślady bywają dziś dla śledczych równie czytelne jak odciski butów na świeżym śniegu. Technicy szybko dotarli do sedna sprawy, a misternie przygotowane alibi rozsypało się jak domek z kart. Okazało się, że materiał został nagrany cztery dni wcześniej, a w dniu morderstwa McCullagh jedynie odtworzył gotowy plik, sprawiając wrażenie, że na bieżąco wchodzi w interakcje z widzami. Wyrok był jednoznaczny: dożywotnie pozbawienie wolności z możliwością ubiegania się o zwolnienie najwcześniej po 31 latach.



Nauka:

Licznik godzin kłamie

Wojny z populistycznym mitem „szkodliwości gier" ciąg dalszy – tym razem z potężnym, naukowym uderzeniem wyprzedzającym. Badacze z Oksfordu oraz japońscy naukowcy wzięli pod lupę tysiące graczy i bezlitośnie obalili boomerskie dogmaty. Okazuje się, że dla Waszego zdrowia psychicznego czas spędzony przed ekranem ma właściwie marginalne znaczenie. Liczba godzin nabitych na liczniku niemal w ogóle nie koreluje z depresją ani gorszym samopoczuciem. Liczy się tak zwany gaming life fit – czyli to, czy odpalenie konsoli to Wasza autonomiczna decyzja dająca oddech po ciężkim dniu, czy ucieczka ze smyczy obowiązków. Potwierdził to genialny, naturalny eksperyment z Japonii, w którym zbadano nastroje osób biorących udział w loteriach o prawo zakupu PS5 i Switcha. Szczęśliwcy, którzy wylosowali konsole i zaczęli grać, odnotowali momentalny spadek stresu. Pechowcy zostali z frustracją. Co ciekawe, ten terapeutyczny efekt posiadania i używania sprzętu zacierał się dopiero podczas hardkorowych maratonów przekraczających trzy godziny dziennie. Konsola w salonie to żaden pożeracz mózgu, tylko jeden z najskuteczniejszych, łatwo dostępnych wentyli bezpieczeństwa dla naszej psychiki. Zamiast więc ślepo liczyć minuty i biczować się wyrzutami sumienia, dbajcie po prostu o to, by ten czas był Waszym świadomym wyborem, a nie bezmyślnym nałogiem.

Dla nerdów:

Kto ukradł buty Sorze?

Współczesna popkultura cierpi na paniczny lęk przed ekstrawagancją. Gdy podczas pokazu Nintendo Direct zaprezentowano zwiastun Kingdom Hearts IV, internet znowu zapłonął przez bezczelną, korporacyjną „de-yasyfikację" Sory – odarcie bohatera z unikalnej tożsamości na rzecz bezpiecznego, rynkowego minimalizmu. Legendarne, karykaturalnie wielkie buty Sory z 2002 r. nie były kaprysem grafika. Projektując pierwszą odsłonę, Tetsuya Nomura początkowo chciał stworzyć humanoidalnego lwa z ogonem i uszami, jednak Disney postawił weto. W toku trudnych negocjacji narodził się genialny kompromis: Sora stał się żywym, wizualnym hołdem dla samej Myszki Miki. Czerwone szorty, białe rękawiczki i gigantyczne, żółte obuwie miały stanowić idealny pomost między światem zachodniej animacji a japońskim RPG. Ta przerysowana, odważna unikalność była największą siłą japońskiego designu tamtej epoki. W nadchodzącej czwórce Sora przeszedł wymuszoną transformację w modnego nastolatka, lądując w Quadratum – świecie bezczelnie inspirowanym architekturą Shibuyi. Wielkie buty ustąpiły miejsca zwykłym trampkom, workowate szorty zastąpiono rurkami, a magiczne uniwersum przykrył poprawny fotorealizm. Z ikony o unikalnym kształcie stworzono wygładzonego chłopca, który dziś wygląda jak model z k-popowego teledysku.

eprasa.pl 123fbb92d9



Michał MAZZI Mazur

publicysta, recenzent, korespondent z Japonii, fan gier RPG, przygodowych i retro.

Wrześniowy armagedon

Wrześniowy kalendarz premier przypomina plan zajęć w najgorętszym tygodniu sesji – wszystko, co tylko mogło spaść z innych terminów, z hukiem wylądowało w jednym, nieszczęsnym okienku.

Radary wychwytują co najmniej osiem potężnych debiutów. Wystarczy wspomnieć zderzenie szponów z adamantium, biurowej telekinezy, kultowej mgły, ostrych katan i piasków Arrakis – to gigantyczny ładunek wybuchowy brutalnie wepchnięty kolanem w drugą połowę miesiąca. Spada na nas urodzaj, którym spokojnie można by obdzielić okrągły rok, podczas gdy nasza doba, z iście urzędniczym uporem, odmawia magicznego rozciągnięcia się z 24 do 48 godzin.



Winnym całego tego zamieszania jest jeden potężny słoń w branżowym składzie porcelany. Gdy Rockstar wreszcie przestał się bawić w obsuwy i wbił w kalendarz 19 listopada, ten skrawek jesieni z miejsca zamienił się w anomalię grawitacyjną, wysysającą tlen z reszty roku. Analitycy wprost ostrzegają wydawców przed zderzeniem z „meteorem". Kalkulacja garniturów nie zna litości: trzeba postradać zmysły, by rzucać wychuchanego, wycenionego na 320–400 zł hiciora pod gąsienice popkulturowego walca. W cieniu premiery dekady twoje dzieło życia natychmiast stanie się wyłącznie drogim kurzem na dnie cyfrowej kupki wstydu. Dlatego deweloperzy solidarnie rzucili się do ewakuacji we wrześniu. Listopad zaś – przez lata absolutna ziemia obiecana branży – dziś przypomina scenerię z westernu. To wymarłe miasteczko, po którym hula wiatr, a gdzie pozostał otwarty tylko jeden, przeraźliwie głośny bar z neonem Grand Theft Auto.

Tragedia wspólnego pastwiska

Kłopot w tym, że masowa ewakuacja do jednej jaskini zazwyczaj kończy się brutalnym tratowaniem w wąskim przejściu. Wrzesień zaserwuje nam istny karambol złożony z co najmniej ośmiu napompowanych marketingowo kolosów. Ekonomiści ukuli na to termin: „tragedia wspólnego pastwiska". Z punktu widzenia każdego wydawcy z osobna decyzja o wypasaniu swojego blockbustera na bezpiecznej łące wydaje się do bólu racjonalna. Gdy jednak na ten genialny plan wpadają absolutnie wszyscy giganci, urokliwe pastwisko w mgnieniu oka staje się rozjeżdżonym błotem. Z eleganckiego „okienka wydawniczego" robi się istny mini Summer Game Fest, brutalnie skompresowany do ledwie 30 dusznych dni. Skąd to nagłe zagęszczenie? To efekt zjawiska, które analitycy nazywają „produkcyjnym zatorem" w segmencie AAA. Rosnące budżety rozciągnęły cykle deweloperskie do chorych pięciu–siedmiu lat. Pandemia wywróciła procesy, a fatalny rok 2023 doprawił to masowymi zwolnieniami. Gry planowane znacznie wcześniej wylądowały z gigantycznym poślizgiem na jesieni 2026 r. Zjechały na tyle późno, że nie ma już miejsca na rynkowe szachy – tytuły trzeba w końcu wydać, bo studia siedzą na stygnących buildach. Widmo listopadowego uderzenia Rockstara sprawia, że wrzesień to idealne przedpole: wystarczająco późno, by dopiąć kod, i wystarczająco wcześnie, by uniknąć czołówki z ciężarówką z wielkim „R" na masce.

Dochodzi do tego korporacyjne przyzwyczajenie. Mimo że debiuty rzucane na rynek jesienią przyciągają początkowo o jedną trzecią graczy mniej niż te wiosenne, marketing uparcie mantruje, że blockbuster musi trafić pod choinkę. Wrzesień ląduje w środku tej schizofrenii: ucieka przed świątecznym tłokiem, ale to wciąż na tyle „prawilna" jesień, że prezes nie musi się gęsto tłumaczyć radzie nadzorczej z majowej premiery. Bezpieczniej jest podjąć decyzję „jak wszyscy" i ewentualnie utonąć z resztą, niż świecić oczami za wyeksponowaną, solową porażkę w maju. Dziś branża bije się już nie tylko o portfel, ale przede wszystkim o bezcenny czas. Spędzamy coraz więcej godzin w wąskiej garstce gier-usług. GTA VI w tym układzie nie jest kolejną premierą, lecz platformą-molochem na całą generację. Analitycy szacują, że jedna trzecia graczy świadomie ograniczy wydatki na inne tytuły, bo zwyczajnie nie wciśnie niczego w grafik między misjami w Vice City 2.0. Lepiej ugrać dwa miesiące spokoju przed huraganem, niż drzeć się prosto w listopadowy wicher. Wrzesień to przy tym brutalna walka o cyfrową półkę. Sklepy na konsolach mają ten sam problem, co hipermarkety – liczba miejsc na plakaty przy wejściu jest mocno ograniczona. W szczycie jesiennej gorączki karuzela polecanych gier w PS Store czy Xbox Store kręci się tak szybko, że część tytułów bezpowrotnie znika z głównych kafelków już po tygodniu. To rozpaczliwa walka o kilka dni ekspozycji, zanim algorytm bezlitośnie podmieni nas na nową falę debiutów.

Paradoks wyboru

Z perspektywy gracza z padem w dłoniach ten pozorny urodzaj to istna macabra dolorosa – słodkie cierpienie od nadmiaru dobrobytu – i misternie zaprojektowana katastrofa. Przepompowany kalendarz boleśnie unaocznia nam paradoks wyboru, do złudzenia przypominając bogate menu w dobrej knajpie – absolutnie wszystko brzmi pysznie, ale realnie jesteśmy w stanie „przetrawić" raptem dwa główne dania, spychając resztę w otchłań cyfrowej kolejki wstydu. Jeśli dorzucimy do tego podkręcające FOMO abonamenty, które racjonalnie podszeptują, by z zakupem poczekać, obraz staje się jasny. Zamiast świętować obfite żniwa, urządzimy tytułom bezlitosny, nerwowy casting – walkę o to, kto w ogóle wydrapie dla siebie przepustkę na nasz dysk, zanim horyzont ostatecznie rozświetlą jaskrawe neony Vice City. ⊗

Z PERSPEKTYWY GRACZA Z PADEM W DŁONIACH TEN POZORNY URODZAJ TO ISTNA MACABRA DOLOROSA

eprasa.pl 123fbb92d9

NR 93

GŁOS LUDU

16 maja – 15 czerwca

redaguje Perez

Zapraszamy do lektury kolejnej porcji Waszych komentarzy, które opublikowaliście na naszych stronach.
Znajdziecie nas na: psxextreme.info facebook.com/PSXExtremePL x.com/psx_extreme instagram.com/psxextreme

FORUMOWE MĄDROŚCI

czyli wybrane statusy z forum psxextreme.info

PING Ponad 1000 gier sprzedanych od początku roku, a Wy co? Dalej „kolekcjonowanie"? Lepiej kolekcjonować nieruchomości niż plastik na półkach.

JIMMY Lubię sobie przegryźć nowości jakimś starociem, żeby się skalibrować. Aktualnie Saros vs Metroid Prime Remastered i leję z tego jak leśne dziadki bredzą jak to kiedyś było i jak teraz to nie ma. Dobrze być graczem w 2026.

INS Control Resonant, Ace Combat 8 i Silent Hill Townfall – w ciągu tygodnia tyle zacnych tytułów. Dobrze, że Wolverine okazał się nijakim reskinem Spidermana i nie trzeba wydawać na niego pieniędzy.

MEVEK Minigra z DLC vol 1 Ethan Must Die to najtrudniejszy moment całego dodatku. Dopiero po kilku godzinach dotarłem do bossa. Udało się go poskromić dopiero za trzecim razem – kawał dobrego kodu!

EMTEBE Z takich gier, które nigdy nie powstaną, to zagrałbym w kontynuację Sky Force i Zombie Driver. Zapraszam do dyskusji.
MUGEN Tombi 3
KANABIS Driveclub 2
SŁUPEK Bully 2
KRYCHU_89 Bloodborne 2

DAHAKA Co się stało w tej branży, że mieliśmy trzy pokazy gierkowe i każdy z nich przynajmniej solidny w oczach hardkorowego gracza singleplayer? CZY W KOŃCU WRACAMY DO NORMALNOŚCI?

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

PIOTREKP: Okładka nic specjalnego, ale zawartość smakowita jak zawsze.
AUX: Zawartość widzę jak zwykle na bogato. Bardzo jestem ciekaw tekstów o Bondzie, recki Mixtape, Wynurzeń Cymbała i Zgrentgena. Fajnie, że HIV pisze felieton.
LEIFERIKSON: Bardzo fajny pomysł i forma tej kampanii promowania czytelnictwa! Super, że Szmatławiec bierze udział w takich akcjach. [Perez: Mowa o #TataTeżCzyta].
PAWEŁ DŁUGOSZ: Chętnie poczytam o Lost Odyssey jako fan jRPG-ów :).
MARIUSZ URBANIAK: Super się składa, bo właśnie skończyłem czytać numer 190. xD
PATRYK PATECKI: Już dwa lata jadę z wami w tym pociągu i nie zamierzam wysiadać!

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.05-15.06)

facebook.com/PSXExtremePL – 6 656 aktywności
forum psxextreme.info – 12 024 posty

GRZYBIARZ: Myślę, że można porównać nasze przywiązanie do starych zgRedów vs dzisiejsze dzieciaki do jutuberów.
PIX: Też lubiłem starą ekipę, ale szczerze mówiąc – nie czuję wielkiej potrzeby, żeby dostawać od nich jakieś apdejty. Zwłaszcza że większość z nich już dawno porzuciła giereczki dla dzieci i ruszyła dalej ze swoim życiem.
ŁOM: Jak Wiedźmin 1 dostanie więcej niż 6/10 to znaczy, że recka kupiona xD! [Perez: Graba, podziel się kasą!].
KĄCIK KMIOTA: Blisko 25 000 znaków i takie podsumowanie, za które dziękujemy: „Doceniam nowe elementy, rubrykę Replay, fakt, że po raz kolejny udało się zorganizować Zgrentgena, a ja mogłem po raz kolejny poczytać o interesujących mnie rzeczach i grach na papierze".



Chyba powoli zaczniemy myśleć o kąciku dla **Emtebe**, który miesiąc w miesiąc przygotowuje kilka takich zacnych aranżacji. Chylimy czoła!



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Szermac



BURNHOUSE LANE

Burnhouse Lane to horror point-and-click 2D ze sporadycznymi minigierkami i strzelaniem, którego twórcami są dwaj polscy braci.

W grze kierujemy Angie, pielęgniarką, która choruje na nowotwór i przez to planuje ze sobą skończyć – z amoku wybudza ją telefon od przyjaciółki, która proponuje jej pracę opiekunki. Po krótkim wprowadzeniu gracz odkrywa tajemnicze drzwi, które prowadzą na Burnhouse Lane, swoisty czyściec, gdzie spotykamy gadającego kota, który oznajmia, że jest w stanie nas uleczyć, jeśli wykonamy dla niego 5 zadań. To nie jest spacerek, nie jest kolorowo, momentami jesteśmy wystawiani na ohydny i szokujący content.



Rozgrywka jest typowa: zbieranie przedmiotów, zagadki, rozmawianie z barwnymi postaciami. Muzycznie ambient, techno, trip-hop, a w intensywniejszych momentach kakofonia.

Inspiracją były Sanitarium i Fran Bow, szczególnie ze względu na strukturę narracji i pewną umowność. Początkowo przeszkadza UI – trochę brzydki i staroświecki. Przyzwyczajenie się do sterowania też chwilę zajmuje.

Całość jest dość lynchowska, kafkowska, kingowska z posypką „Alicji w Krainie Czarów". Dużo niedopowiedzeń i własnych interpretacji. Bo oprócz walorów szokujących, momentami jest ckliwie i przyziemnie. Gra jest odważna w tym, co chce przekazać i w jaki sposób to robi.

Koneserów koszmarów nie zawiedzie,. Przejście zajęło mi 12 godzin, ale ani trochę się nie dłużyło. Nie sądzę, aby udało mi się oddać to, co ta gra „wyprawia", ale jak zachęciłem chociaż jedną osobę, to mamy sukces.

eprasa.pl 123fbb92d9

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
A-subskrybuj
RetroMenele-kropka-pl
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
Błażej Chodkowski
Bogusław Szawara
BrodatyGnom
Bzduras
Chad Davski
Damian Buczyński
Damian Kajzer
Damiancio
Daniel „landus666" Landowski
Daniel Czaja
Daniel Drucis
Daniel Kocon
Daniel Trzeciński
Dariusz Łękawa
Dariusz Dyrda
Dariusz Napieczyński
Dawid Chełmikowski
Dawid Górniak
Dawid Kukuczka
Dawid Poźniński
Dawid Raczyński
Dawid Stawski
Deajotcezet
Denis Łukasz Deoniziak
Des380
Dominik Galinski
Donatello1991
Donboro
FireTheft
Fr3du
fuard
G M
GG27
Grzegorz Idryjan
Grzegorz Jarosz
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Ireneusz Widera
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Boryczka
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Marcin „Eddie2032" Biernat
Marcin Borkowicz
Marcin Bors
Marcin Bugaj
Marcin Duda
Marcin Kazimierczak
Marcin Łabeński
Marcin Medrala
Marcin Mietlicki
Marcin Mizak
Marcin Protasiuk
Marcin Raubo
Marcin Skierski
Marcin Spławski
Marcin Spoczyński
Marcin Wrzesień
Marek Bemowski
Marek Molczyk
Marek Włodasz
Marek Zaton
Mariusz „Marian" Malec
Mariusz Janas
Mariusz Urbaniak
Mateusz Jarzyński
Mateusz Szatan
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał Kukla
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
MYSZa7
N1C4L0R3
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Pocięgiel
Piotr Sujka
Piotr Świątek
Piotr Warczak
Piotrek Grabowski
Piotrek Nowosad
piotros
Przemysław Piotrowicz
Przemysław Endzel
Przemysław Masłowski
Radca Prawny Bartosz Stasik
Radomir Obrębski
Radosław Sumera
Radosław Żuk
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 21 czerwca)

PSX EXTREME
www.psxextreme.pl

REDAKTOR NACZELNY
Roger Zochowski (Roger)
roger@psxextreme.pl

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO
Misiek

GRAFIK (PROJEKT MAKIETY)
Roman Tobjasz

STRAŻNICY STARUCHY Z LOCHÓW
Grzegorz Drabik (Butcher)
Przemysław Scierski (Sciera)

ZG(RED.)ZIOLE
Konrad Adamczewski (SoQ)
Kacper Adamus
Bartosz Dawidowski (Zax)
Krzysztof Grabarczyk (Graba)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozieł (HIV)
Łukasz Kujawa (Dżujo)
Przemysław Małecki (M@jk)
Maciej Marchewka (Komodo)
Michał Mazur (Mazzi)
Dariusz Pasturczak (Konsolite)
Monika Pawlikowska
Adam Piechota
Piotr Rozbicki (Rozbo)
Artur Salwarowski (Mutti)
Artur Sojka (Sojer)
Michał Stępień (Ural)
Marcin Teller (Myszaq)
Maciej Zmuda-Adamski (Kali)

WSPÓŁPRACUJĄ
Damian Buczyński
Igor Chrzanowski
Cyprian Czechowski (Cypher)
Patryk Dzięglewicz (Aysnel)
Wojtek Gruszczyk (Grucha)
Sebastian Kochaniec
Michał Król (Kroolik)
Bartek Kubica
Krzysztof Micielski (NRGeek)
Michał Mielcarek (Mielu)
Dawid Muszyński (Muszyn)
Michał Ostasz
Marcin Sikora (Marcellus)
Kuba Sobek (Sobek)
Michał Walkiewicz
Maciej Zabłocki

ALEJA ZASŁUŻONYCH
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Sebastian Kajdan (Fenix)
Norbert Konieczny (Norby)
Grzegorz Kurek (Majlo)
Grzegorz Kuźnik (Esiek)
Bartek Majowski (Kujot)
Damian Matyasik (Mashter)
Kamil Niewczas (Amer)
Tomasz Nowrot (Torba)
Wojciech Oczko (Aju)
Łukasz Odziewa (Lucek)
Tomasz Staroń (Star)
Łukasz Szewczyk (Loser)
Jakub Szarleja (KILu)

RYSUNKI
Adam Bańkowski

KOREKTA
Marek Kowalik

DZIAŁ REKLAMY / SKLEP
reklama@psxextreme.pl
sklep@psxextreme.pl
tel. 693 075 060

KONTO BANKOWE
mBank
91 1140 2004 0000 3402 8465 3856

WYDAWCA
N3 MEDIA
Niecodzienna 3
04-965 Warszawa
KONTAKT
Paweł Myśliwiec
pawel.mysliwiec@n3media.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

eprasa.pl 123fbb92d9



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: To nie mój spóźniony zapłon, lecz opóźnienie wynikające z kolejkowania myśli. Ostatnimi czasy pochylam się nad VR-em i nie chce być inaczej niż... klęska. Totalna. PS VR2 to sprzęt kapitalny, lecz pozbawiony supportu. Nie oznacza to, że nie ma w co grać na urządzeniu Sony, lecz wielkich tytułów nie uraczysz. Japończycy kolejny raz porzucili swoje dziecko. Ile razy można popełnić ten sam błąd, oczekując innego efektu? Einstein podsumował takie zachowanie bardzo celnie. Szkoda, bo PlayStation ocieka w marki, które aż proszą się o zaadaptowanie technologii VR. Astro Bot bez tego bajeru to kpina, na szczęście Gran Turismo oraz Horizon dokładają solidnie do pieca. Jednak to zdecydowanie za mało. Spore nadzieje wiążę z nową zabawką Valve – oby nowy zestaw Steam Machine z VR (Frame oraz Index) skopał dupska. Cena będzie jednak słona – nie mam wątpliwości. Gogle Meta Quest 3, mimo że technologicznie są smakowitym kąskiem, zostały źle rozegrane przez Marka Zuckerberga, który zwolnił mnóstwo ludzi z pionu VR generującego potężne straty (wiadomo, Meta jest biedna). Gracze są cholernie ortodoksyjni, a i coraz bardziej rozwadnia się wizja zamożnego gracza z Zachodu. Do mas najłatwiej byłoby trafić PS VR2, lecz polityka Sony to kiepski żart. (...) Zupełnie przy okazji, felietonu WC nie popełniłem z przyczyn obiektywnych, wrócę do tematu za miesiąc. (.v.) Żegna się HIV w kryzysie czasowym i humorze bekowym.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Ludzie listy piszą...

„(...) tylko chyba nie do PSX Extreme, bo co miesiąc jest informacja o wysychającym źródełku. Mimo tego, że pismo co miesiąc trafia do kilku tysięcy ludzi, to jednak nie ma odzewu na Twoje prośby, chociaż teraz teoretycznie powinno być łatwiej. Pamiętam ten dział na kilka stron, gdzie ludzie wysyłali listy tradycyjną pocztą, często dołączając jakieś rysunki. Zawsze przeglądałem wszystko, co się pojawiało, a co ciekawsze czytałem razem z Twoimi odpowiedziami. Obowiązkowo trzeba było sprawdzić, co wpadło do ramki Rodzyny. Dział HC Room po zebraniu z wszystkich lat dałby niezły przegląd, jak zmieniało się nasze hobby, jak od małych pokoików z regałami wypchanymi różnymi gadżetami ludzie zaczęli przesyłać naprawdę fajnie zorganizowane pokoje służące tylko do grania. Od małych, kineskopowych telewizorów po ogromne ekrany. Niestety wraz z tym postępem technologicznym dział zaczął się mocno kurczyć, aż do obecnej formy. W dobie Facebooka i TikToka, gdzie pod takim listem w piśmie nie można dostać lajków, nie ma chętnych do pisania i jeszcze kto to widział, żeby tyle czekać na pojawienie się czegoś, co się napisało?! Ma być tu i teraz, i najlepiej niech nie wymaga za dużo zaangażowania, chociaż nie trzeba już iść na pocztę i lizać znaczka, a tylko kliknąć parę razy na komputerze. Dobrze by było, żeby ten dział przetrwał jak najdłużej, bo jednak jest to jakaś forma kontaktu z osobami czytającymi PSX Extreme. Dodatkowo im więcej listów, tym lepiej dla Rogera i nie będzie musiał Ci roboty w felietonach szukać :). Pozdro! [...]" **Marcin**

HIV: Ja sam sobie wymyśliłem tę dodatkową robotę, a i wiele zajęć pobocznych, hłehłe! W kwestii Listów sprawa jest prosta: jak zasugerowałeś, lenistwo nie zna granic, mimo że każdy ma pod ręką jakieś pisadełko, np. smartfon. HC Roomów dostaję jak na lekarstwo, ale zdjęć z wakacyjnych wypadów od zatrzęsienia. Jeśli więc ktoś pragnie zaprezentować swój HCR – apeluję o podsyłanie fotek, szansa na publikację jest nad wyraz wysoka. Działowi Listy mocno się dostaje, bo rzekomo prezentuje żenujący poziom, przy czym ja tutaj tylko sprzątam. Piszcie, ile wlezie, tematów nie brakuje, wystarczy się rozejrzeć, bo nasza #branżunia to niezła beka.

Odrodzenie X-a?

„(...) Cześć, jestem konsolowcem z krwi i kości, mam wszystkie sprzęty grające bieżącej generacji, jednak śledząc «dokonania» Microsoftu w ostatnim czasie, nie było mi z tą firmą po drodze. Znacznie chętniej i częściej odpalałem PS5 niż Series X, a nawet drugiego Pstryczka. O zwolnieniu Phila Spencera czytałem z niedowierzaniem, a mianowanie «Szarmy» na jego stołek odebrałem jak gwóźdź do trumny. W pewnym sensie zacząłem

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Michał napisał: „Witam. Jako że premiera «Mesjasza branży» zbliża się wielkimi krokami (no, mam taką nadzieję, że w listopadzie premiera), postanowiłem odwiedzić Miami i okolice, żeby później skonfrontować to z grą. Zawsze się lepiej gra, biegając po znanych miejscówkach, a wycieczka pokazała, że warto będzie udać się tam ponownie w wirtualu. Ach, te neony, auta, hotele, wakacyjny klimat! Pozdrawiam całą redakcję PE :)".

HC ROOM czyli... POKÓJ GRACZA

Zdjęcia należy podsyłać luzem jako załączniki e-maila na adres listy@psxextreme.pl.

Publikujemy po jednej fotce konkretnego pokoju, więc nie skupiajcie się na fotografowaniu szczegółów. Na zdjęciu musi być widoczny dowolny egzemplarz PSX Extreme.



Dawid napisał: „Jaskinia małego zagrajmera. Młody większość czasu spędza w Minecrafcie i Robloksie, ale dobrą zręcznościówką też nie pogardzi. Ostatnio wspólny czas spędzamy na kolejnych runach w Absolum. Powoli się przekonuje do wzięcia PE w ręce i przejrzenia co ciekawszych recenzji".

eprasa.pl 123fbb92d9

godzić się z faktem, że marka Xbox nie przetrwa tej zawieruchy, jednak... W czerwcu obejrzałem imprezę Xbox Games Showcase i poczułem się jak nowo narodzony. Jestem w szoku, jak dobre gry zorganizowała «Szarma», to może się udać! Jestem pełen nadziei! Pozdrawiam! (...)"

Chief

HIV: Chief, nie chcę wylewać kubła zimnej wody na Twój rozgrzany łeb, lecz muszę to uczynić. Po pierwsze, Asha Sharma objęła stanowisko CEO kilka miesięcy temu, więc nie przyczyniła się do potencjalnego sukcesu np. Gears of War: E-Day czy Halo: Campaign Evolved. Są to ogromne projekty tworzone od dłuższego czasu, a Sharma będzie z tego tytułu spijać piankę i stroszyć piórka przed kamerą, jaka to ona jest wspaniała. Jak dla mnie Asha jest lamerką i totalnie nie kupuję jej narracji oraz osobowości. W gamingu powinni rządzić ludzie potrafiący na**bać bossowi. Jej kompetencje może i gdzieś egzystują, ale na pewno nie w gamingu. Postrzegam tę kobietę jako marionetkę, która będzie przekazywać decyzje szarych eminencji. Ma śliczną buźkę oraz cudowny uśmiech, owszem, ale nie skończyłaby Girsów w pojedynkę. Nie nadaje się. Nie zmienia to jednak faktu, że Xbox odbudowuje się na naszych oczach. Marka się pogubiła na dłuższą chwilę, zrobiła rachunek sumienia, zrestrukturyzowała się i wraca na pole boju. Mnie również zamurowało, gdy ujrzałem zapowiedzi nowych tytułów, i wielu nie mogę się doczekać, przebierając nerwowo nogami. I choć wkurzają mnie wojenki konsolowe, to popieram powrót do tytułów ekskluzywnych dla ekosystemu Microsoftu. Nintendo jest w tej materii mistrzem konsekwencji, Sony też daje radę, aczkolwiek wydało kilka starszych hitów na PC, co wygenerowało sporo kapuchy. Microsoft z kolei wydał swoje tuzy na PS5 i przytulił wywrotki sałaty. Eksperyment się powiódł, pacjent nie żyje. Czas wrócić do starych podziałów, stabilnego rynku i zajebistych gier.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Oddajcie mi community!

„(...) Tak, wiem. Sami tworzymy swoje community wokół naszych zainteresowań. Możemy stworzyć swoje kółko zainteresowań. Wiadomo też, iż nie jest to takie oczywiste. Ani w naszym otoczeniu, ani nawet w szerszym kręgu znajomych nie musimy napotkać podobnych nam fanatyków. Zwłaszcza gdy przychodzi do danej serii i adekwatnej, szalonej miłości, którą my osobiście ją darzymy. Moją ulubioną serią świata, życia czy też wszechświata jest Resident Evil. Darzę ją taką miłością jak kilka osób w redakcji Metal Gear Solid czy pewien jegomość, graniczący z szaleństwem pod tym względem, The Last of Us. Jakiś czas temu wróciłem na forum, które stało się miastem duchów. Pisanie tam mija się z celem, jednak nastąpiła pewna rocznica i kilka osób wróciło na wspominki, przypominając przy tym o innych bywalcach. Sprawiło mi to przykrość. To miejsce było wypełnione ludźmi jak ja. Dzierżącymi szczere uczucie, jakim może darzyć coś fan tworu, jaki towarzyszy mu przez większość życia, sprawiając przy tym radość. To było moje miejsce. Mogłem tam przez lata obserwować, czytać wywody, a później, po nabyciu odwagi, także się udzielać. To, co było tam wyjątkowe, to poziom. Nazwałbym to antyinternetem. Nie było to miejsce jak choćby wasz portal (papa potencjalne PS Plus), niepozwalające na wiele wykroczeń, a przy tym niezamieniające się w cenzurę. Ludzie dyskutowali, niektórzy z czasem potrafili stać się przyjacielscy, zwracać bezpośrednio. Nie muszę chyba za bardzo tłumaczyć tego typu zjawisk. Przy wylewie żółci, jakim jest dzisiejszy internet, gdzie każdy ma swoją obiektywną prawdę i większą radość komuś sprawia obrzyganie jakiejś gierki niż rozmowa o pozytywnych rzeczach... Sprawiło to, iż zmartwiłem się, czy jeszcze kiedyś znajdzie się takie miejsca. Nie zmierzam do morału, ale może przynajmniej przypomnę komuś o tym, jak sam uczestniczył w takich przedsięwzięciach. Bo umarły one śmiercią naturalną, a w najlepszym przypadku się przeinaczyły. Jeśli ktoś w czymś takim wciąż uczestniczy, warto o to dbać, bo trudno o większą grupę, w której objawia się podobna pasja w stosunku do tego, co ty też lubisz. Może powinienem, jako epilog dawnych czasów, wziąć udział w jakimś zlocie? Do następnego! [...]"

Patryk D.

HIV: Lubię Twoje listy, bo poruszasz temat lub stawiasz tezę, po czym udzielasz odpowiedzi. Niewiele przestrzeni zostaje dla mnie i wcale nie mam zamiaru się temu opierać. Po pierwsze, tak, forum tworzą ludzie, a zatem społeczność i wychodzi na to, że taka forma komunikacji odpowiada coraz mniej licznemu gronu zapaleńców. Prasa upad(ł)a, Facebook jest boomerski, a garstka portali prezentuje albo niski poziom, albo lawiruje między reklamami i tematami płynącymi głównym nurtem, aby całość spinała się finansowo. Cycki opadają. Po drugie, nie ma czegoś takiego jak „nasz portal", bo PE i PPE to niezależne byty, z różnymi właścicielami. Te uniwersa czasami się przenikają, ale nie wynika z tego nic wielkiego, bo patrzymy na siebie z politowaniem (biedny Roger...). Po trzecie wreszcie, jesteś łebski, więc weź się z kimś za bary i stwórzcie przystań dla fanów Residenta. Bo od narzekania jeszcze nic się samo nie zrobiło. (...) Jako że Twoje wypociny uhonorowałem tytułem Listu Miesiąca (ha!), dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w wirtualnym sklepie PlayStation. Nagrodę (kod) prześlemy e-mailem.



Ja chcę więcej!

„(...) Cześć, mam siwe włosy, od wielu lat powtarzam, że nic mnie już nie zaskoczy, ale jednak zaskoczyło. Ostatnio wpadłem zupełnie przypadkiem na film «Chcę więcej» i normalnie mnie zatkało, gdy zobaczyłem magazyn PSX Extreme w tym filmie. I to kultowy, pierwszy numer! Ludzie, ile to kosztowało?! I dlaczego reklamujecie pierwszy nr zamiast coś współczesnego? Aktualnie przekopuję aukcje internetowe, aby kupić archiwalne numery. Teraz to ja chcę więcej! Świetna robota. Pozdrawiam wszystkich po kolei. (...)"

Siwy

HIV: Dokładnie nic o to robiliśmy. Tak się bowiem szczęśliwie złożyło, że reżyserem rzeczonego filmu jest Damian Matyasik, czyli nasz redakcyjny Mashter – stary wymiatacz tekkenowy z paleolitu, czyli epoki kamienia łupanego. Ja niemal spadłem z fotela, gdy ujrzałem ten easter egg, gdyż przed projekcją nie miałem o tym zabiegu pomarańczowego pojęcia. Po seansie w mojej łepetynie zaczęły się kłębić pytania, więc zrobiłem klasyczne „memory five i wszystko jasne".



Damian „Mashter" Matyasik: Pomysł od początku był taki, że jak główny bohater jest gamerem, to będzie to wiarygodne, że ma jakieś czasopisma o grach. Pierwszy numer PSX Extreme, który bohater czyta w jednej ze scen, ma 28 lat. Pismo nie mogło zostać kupione przez niego, bo jeszcze się nie urodził. Kiedy Marcin wysypuje zawartość kartonu ze starymi czasopismami, to tam też wypada zdjęcie z ojcem, na którym jest joypad od Szaraka. To ojciec zaraził go pasją do grania. Taki easter egg :)

eprasa.pl 123fbb92d9



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu”.

Klęska urodzaju

Jest coś ironicznego w tym, że przychodzi taki moment, w którym branża gier zatrzymuje się w miejscu. Powód? Jedna gra. Nie dziesięć, nie trend, nie platforma. Jedna gra. Grand Theft Auto.

„Efekt czarnej dziury” nie jest nowym zjawiskiem, ale nigdy wcześniej nie był chyba aż tak wyraźny. W 2026 r. kalendarz premier wygląda jak mapa kosmosu – z jednym gigantycznym obiektem, który swoją grawitacją zakrzywia wszystko wokół. Studia nie tyle konkurują z GTA VI, ile uciekają od niego jak od nadciągającej katastrofy. Bo zderzenie z Rockstarem kończy się zawsze tak samo – ciszą sprzedażową i zniknięciem z radarów graczy. A przynajmniej tak sądzi wielu deweloperów.

Jesień pełna ofiar

Sierpień, wrzesień i październik w tym roku przypominają nerwowe tasowanie kart. Rzućmy szybko okiem na to, jakie tytuły trafią do tego worka. Koniec sierpnia to premiery Star Wars: Zero Company i Resonance: A Plague Tale Legacy, ale prawdziwym horrorem dla naszych oszczędności będzie wrzesień. The Blood of Dawnwalker, Halloween: The Game, Marvel’s Wolverine, Control: Resonant, Silent Hill: Townfall, Fire Emblem: Fortune’s Weave, Onimusha: Way of the Sword, Dungeon Minecraft 2, nie wspominając o całej masie portów na Switcha i mniejszych gier. Nie ma szans, by nie było w tej batalii ofiar, a przecież w stawce mamy produkcję z Polski, która jakościowo na pewno dowiezie. Problem polega na tym, że wszystkie te gry są ściśnięte jak pasażerowie w tokijskim metrze w godzinach szczytu.

Żeby nie było – w październiku nie będzie lepiej. Ace Combat 8, Star Wars: Galactic Racer, Gears of War: E-Day, Valor Mortis, Rayman Legends Retold, nowa Castlevania, Call of Duty: Modern Warfare 4 czy Phantom Blade Zero, a to oczywiście nie wszystko. Poza aspektem finansowym dochodzi jeszcze czas, bo jak go znaleźć na tyle wyczekiwanych premier? Jestem bardziej niż pewien, że nie ma szans na to, by wszystkie gry z wyżej wymienionych dojechały na zaplanowaną premierę. Ktoś na pewno się wykruszy, przeliczy zyski i straty potencjalnego debiutu i ucieknie na 2027 r. Jednak tam wcale nielepiej, bo przecież pierwszy kwartał nowego roku to premiery Tomb Raider: Legacy of Atlantis, Stranger Than Heaven, Fable, Metro 2039, Persona 4 Revival, Exodus, Spyro: A Realm Beyond i Final Fantasy VII Revelation. Uciekinierów jest już więc sporo. Wypisuję te wszystkie gry i łapię się za głowę, ile dobra nas czeka w nadchodzących miesiącach.

Selekcja bez sentymentów

Mimo że sam nie jestem specjalnie nagrzany na GTA VI i na powyższej liście znajdę z siedem–osiem gier, na które bardziej czekam, GTA VI nie jest po prostu grą. To wydarzenie kulturowe. Produkcja, która konsumuje czas, energię i zainteresowanie milionów ludzi na miesiące, jeśli nie lata. W takim układzie nawet świetna gra może przepaść – nie dlatego, że jest słaba, ale dlatego, że przyszła w złym momencie.

MAMY REKORDOWĄ LICZBĘ INTERESUJĄCYCH PREMIER

Tegoroczny Summer Game Fest tylko podkręcił to napięcie. Był to jeden z najlepszych pokazów od czasów upadku E3 – pełen dużych zapowiedzi, niespodzianek i projektów, które naprawdę rozbudziły wyobraźnię. Problem w tym, że ta eksplozja zapowiedzi przełożyła się na jeszcze bardziej ściśnięty kalendarz premier. Każdy chce wyjść „jeszcze przed GTA” albo „tuż po nim”, ale takich okien jest po prostu za mało. Nie wspominam nawet o indykach i produkcjach AA, które w takim okresie mają ścieżkę zdrowia.

Z jednej więc strony mamy rekordową liczbę interesujących premier. Z drugiej – brutalną selekcję naturalną, której dokonają gracze. Nie kupią wszystkiego. Nie zagrają we wszystko. Wybiorą. A jeśli na liście znajduje się GTA VI, to wybór dla wielu jest oczywisty. Nie dla każdego, ale zadecyduje, jak w demokracji, większość. To prowadzi do pytania, które branża próbuje ignorować: czy w erze gigantycznych blockbusterów jest jeszcze miejsce na „średnie” sukcesy? Czy gra, która sprzeda się „tylko dobrze”, nie zostanie uznana za porażkę? Nie powinna, ale co ja tam wiem.

Paradoksalnie jednak to wszystko, co napisałem, nie jest wyłącznie złą wiadomością. Taka sytuacja zmusza twórców do myślenia strategicznego. Do szukania własnej tożsamości. Do budowania gier, które nie próbują konkurować skalą, ale pomysłem. Bo z GTA VI nie da się wygrać na jego zasadach. Nie zmienia to faktu, że jesień 2026 r. zapisze się w historii jako jeden z najbardziej napakowanych okresów premierowych ostatnich lat. A wygra ten, kto nie znalazł się zbyt blisko czarnej dziury. Chociaż są jeszcze na tym świecie producenci, którzy na datę premiery zaplanowali dzień 12 listopada i plują w twarz Rockstarowi. Tak, na ciebie patrzę, Barbie Rewind! ⊗



eprasa.pl 123fbb92d9

EXTREME PARTY 2026

29. URODZINY PSX EXTREME

WARSZAWA | 5 WRZEŚNIA | KLUB MAŁA WARSZAWA

PANELE DYSKUSYJNE / PRELEKCJE / TURNIEJE Z NAGRODAMI
CRAZY COMPOS / ROZMOWA Z GOŚCIEM SPECJALNYM / STREFA
RETRO / HANDS-ONY NOWOŚCI / WSPÓLNA ZABAWA ZE ZG(RED.)AKCJĄ
WIĘCEJ INFORMACJI NA PSXEXTREME.PL/EXTREME-PARTY-2026





TAK BYŁO ROK TEMU







BILETY NA kup bilecik .PL

G-MASTER™ by iiyama

Gothic REMAKE

Wróć do Kolonii. Zobacz ją na nowo.

Kup wybrany monitor iiyama G-Master i odbierz Gothic Remake.



X-KOM mediaexpert RTV EURO AGD morele iiyama - sklep.pl MediaMarkt

Promocja ważna do wyczerpania zapasów kodów. Gra w formie cyfrowego kodu PC. Szczegóły i regulamin dostępne po zeskanowaniu kodu QR.