WIEDŹMIN 3: PIEŚNI PRZESZŁOŚCI / METRO 2039

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

#348



09/2026
24,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 1429-172X

GAMESCOM 2026 CONAN BARBARZYŃCA **OKŁADKI WCZORAJ I DZIŚ** SKĄD WZIĘŁY SIĘ WAMPIRY ŁOWCY POTWORÓW **FINAL FANTASY XIII – PECHOWA CZY KULTOWA?** DEAR ESTHER

PLANSZÓWKI W SPODKU

19–20 WRZEŚNIA 2026

WIĘCEJ SZCZEGÓŁÓW

/planszowkiwspodku
@planszowkiwspodku
planszowkiwspodku.pl



PLANSZÓWKI / PUZZLE / PROMOCJE I WYPRZEDAŻE

KARTY KOLEKCJONERSKIE / SESJE RPG / KONKURSY I QUIZY / TURNIEJE

STREFA RODZINNA / COSPLAYERZY / PRELEKCJE / NOWOŚCI I PROTOTYPY

ORGANIZATOR

LUDIVERSUM

PATRONAT HONOROWY

Patronat Honorowy
Prezydenta Miasta Katowice
Marcina Krupy

Województwo Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Wojciecha Saługi

BILETY

biletomat PLG

eprasa.pl 902c3afbed



Koniec leniuchowania

Chciałoby się napisać dla kontrastu coś dobrego o naszej branży, ale wreszcie mamy ku temu realne powody. Ekipa naszego magazynu spakowała manatki i ruszyła pod prąd branżowych kryzysów prosto na targi gamescom, które okazały się absolutnie rekordową imprezą w erze popandemicznej. Wśród ogranych tytułów znalazły się choćby nowe Fable, świeżutki Tomb Raider, coroczna potęga FC 27, kolejne Call of Duty, Wiedźmin 3: Pieśni przeszłości, Final Fantasy Resonance, Minecraft Dungeons 2, klimatyczne Alien Isolation 2, mroczne Silent Hill: Townfall i wiele, wiele więcej. Tłumy na halach udowodniły, że głód wielkiego grania wciąż jest gigantyczny.



Drugim potężnym tematem tego numeru są nasze ekskluzywne odwiedziny w Krakowie, gdzie spędziliśmy mnóstwo czasu na ograniu Valor Mortis oraz przeprowadzeniu szczerej rozmowy z twórcami tego obiecującego tytułu, który trafi w sam środek jesiennego wysypu hitów. Sezon ogórkowy w recenzjach ostatecznie przeszedł więc do historii, ustępując miejsca prawdziwej lawinie gier AAA. W tym miesiącu rzuciliśmy się jak szczerbaty na suchary na takie tytuły jak Onimusha: Way of the Sword, wyczekiwany od miesięcy Dawnwalker, Star Wars: Zero Company, Resonance: A Plague Legacy, zaskakująco dobre Mortal Shell 2 oraz Marvel Tōkon, który wpadł w szpony zachwyconego Konsolki. A jakby tego było mało, nasza delegacja udała się również do Berlina, by spędzić trzy godziny sam na sam z Marvel's Wolverine.

W tym miesiącu w Hardkorze bierzemy pod lupę okładki gier. Dziś, w erze cyfrowych bibliotek, łatwo zapomnieć, jak wielkie znaczenie miały kiedyś pudełka. To nie był tylko karton z płytą w środku – to była pierwsza obietnica przygody, często równie ważna jak sama gra. Dobra okładka potrafiła rozpalić wyobraźnię na długo przed włożeniem nośnika do napędu. Co jeszcze? Popkultura przyzwyczaiła nas do wizji samotnego wojownika uzbrojonego po zęby, który eliminuje potwory z zawodową precyzją. Rzeczywistość wyglądała jednak zupełnie inaczej. Historyczni pogromcy demonów byli bliżej szamanów, wiejskich egzorcystów i ludzi balansujących między medycyną a mistycyzmem niż bohaterów rodem z gier RPG.

W dziale Retro zaczynamy od filmu, który zmienił znacznie więcej, niż mogłoby się wydawać. „Conan Barbarzyńca" nie tylko wyniósł Arnolda Schwarzeneggera na szczyt, ale też odcisnął piętno na całym gatunku fantasy. To produkcja, której wpływ na popkulturę pozostaje widoczny nawet po niemal 45 latach. Później zaglądamy do Final Fantasy XIII. Pierwszy Fajnal na konsole HD, pierwszy bez udziału twórcy serii Hironobu Sakaguchiego i jednocześnie jeden z najbardziej kontrowersyjnych rozdziałów w historii marki. Jedni uznali go za świeży powiew, inni za odejście od wszystkiego, co kochali w serii. Na koniec proponujemy spokojniejszą, bardziej refleksyjną podróż z Dear Esther. Dziś to klasyk narracyjnych eksperymentów, ale niewielu pamięta, że znana wersja nie była początkiem tej historii. Zanim gra trafiła do szerszej publiczności, przeszła niezwykle ciekawą drogę.

I tak, HIV znowu dowiózł cztery strony felietonu. Nie postawiłbym na taką regularność złamanego grosza, a tu niespodzianka :)

Miłej lektury, kochani!



Roger Zaklikowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 1 października

eprasa.pl 902c3afbed





22 GAMESCOM, BEJBE!

Temat Numeru

gamescom wrócił w wielkim stylu, a my ograliśmy ponad 30 najgłośniejszych produkcji nadchodzących miesięcy. Na naszych padach wylądowały między innymi nowe Fable, świeżutki Tomb Raider, FC 27, Silent Hill: Townfall, Wiedźmin 3: Pieśń Przyszłości, Final Fantasy Resonance czy Alien Isolation 2.

20 TRZY GODZINY Z LOGANEM

Playtest

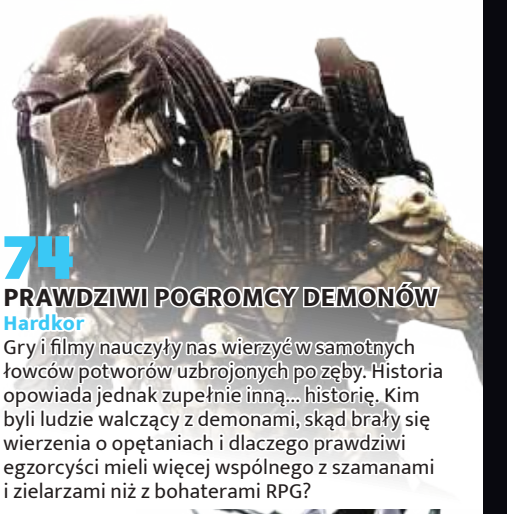
Po gamescomie nie zwalnialiśmy tempa. Nasza redakcja poleciała do Berlina, gdzie spędziła ponad trzy godziny z jedną z najbardziej wyczekiwanych gier tej generacji. Sprawdzamy, jak prezentuje się Marvel's Wolverine i czy Insomniac Games ma szansę ponownie podnieść poprzeczkę dla superbohaterskich produkcji.



48 LAWINA WIELKICH PREMIER

Recenzje

Sezon ogórkowy dobiegł końca, a jego miejsce zajęła prawdziwa ofensywa hitów AAA. W tym numerze recenzujemy choćby takie bangery, jak Onimusha: Way of the Sword, The Blood of Dawnwalker, Star Wars: Zero Company, Resonance: A Plague Legacy, Mortal Shell 2 czy Marvel Tokon.



74 PRAWDZIWI POGROMCY DEMONÓW

Hardkor

Gry i filmy nauczyły nas wierzyć w samotnych łowców potworów uzbrojonych po zęby. Historia opowiada jednak zupełnie inną... historię. Kim byli ludzie walczący z demonami, skąd brały się wierzenia o opętaniach i dlaczego prawdziwi egzorcyści mieli więcej wspólnego z szamanami i zielarzami niż z bohaterami RPG?



86 NARODZINY LEGENDY FANTASY

Retro

Film z Arnoldem Schwarzeneggerem zmienił znacznie więcej, niż mogłoby się wydawać. Wracamy do produkcji, która zdefiniowała współczesną fantastykę, ukształtowała wyobrażenie o barbarzyńcach i do dziś inspiruje twórców gier, filmów oraz seriali.



90 NAJBARDZIEJ KONTROWERSYJNY FAJNAL?

Retro

Pierwsza odsłona serii na konsolach HD i jedna z najbardziej podzielających fanów części w historii marki. Po latach sprawdzamy, czy krytyka Final Fantasy XIII była uzasadniona i jak dziś wypada przygoda Lightning.

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

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

SPIS TREŚCI



TEMATY NUMERU
Valor Mortis – playtest i wywiad 16
gamescom 2026 22

HARDKOR
Etnografia cienia i krwi – o dawnych łowcach potworów 74
Cover story 78

RETRO
Retrocenzja – I Have No Mouth, and I Must Scream 72
Dear Esther i poetyka przechadzki 82
Conan – filmowe narodziny barbarzyńcy 86
Final Fantasy XIII – pechowa czy kultowa? 90

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 99
Wynurzenia Cymbała [HIV] 100
Fabularna tawerna [Zax] 104
Savepoint [Michał Walkiewicz] 105
Dwóch zgryźliwych tetryków [Mielu / Marcellus] 106
Story Mode [Adamus] 107
Od gracza dla graczy [Mazzi] 109
Okiem maniaka [Roger] 114

STAŁE RUBRYKI
Prenumerata 05
Co nowego 06
Ohayo Nippon 08
Dobre, bo polskie 09
Hyde Park 46
Headshot 47
Replay 70
Myszaq lubi 94
Region Filmowy 96
Comix Zone 97
Bardzo Ambitny Kącik Anime 98
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
SacriFire 14
The God Slayer 10
Total War: Warhammer 40,000 12

PLAYTESTY
Marvel's Wolverine 20
Valor Mortis 16

RECENZJE
Akatori 63
Beast of Reincarnation 53
Big Walk 52
Captain Tsubasa 2: World Fighters 61
Defender of the Crown: The Legend Returns 63
Duskfade 64
Elden Ring: Tarnished Edition 62
Hell Let Loose: Vietnam 60
Kynseed 66
Mafia: The Old Country – Man of Honor 58
Marvel Tokon: Fighting Souls 54
Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2 65
Mortal Shell II 59
Onimusha: Way of the Sword 50
Pokémon Pokopia: Bubbly Basin 64
Quake: Dawn of the Machine 52
Resonance: A Plague Tale 56
Star Wars: Zero Company 68
The Blood of Dawnwalker 48
The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered 62
The Sinking City 2 67
Tormentum II 58
Wild Blue Skies 66

eprasa.pl 902c3afbed

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 902c3afbed

PlayStation nie zmienia zdania

Pomimo ogromnego sprzeciwu graczy Sony nie zamierza zmieniać strategii. Podczas spotkania z inwestorami PlayStation potwierdziło, że odejście od fizycznych wydań nowych gier od 2028 r. jest przemyślaną decyzją. Firma dostrzega przywiązanie społeczności do pudełek, ale uważa, że przyszłość rynku to cyfrowa dystrybucja... a sklepy mogą natomiast otrzymywać pudełka z kodami. Gracze nie składają jednak broni i 23 sierpnia rozpoczął się #PSBlackout, którego uczestnicy mają nie korzystać z konsol i ograniczyć wydatki w ekosystemie PlayStation. Fani jednak mają problem z takim podejściem i nawet prosili organizatorów akcji o przełożenie bojkotu, bo chcieli... zagrać w betę Modern Warfare 4. DoesItPlay? oraz Stop Killing Games wspierają także pozew przeciwko Sony w Holandii dotyczący kontroli cen w PlayStation Store. W tym samym czasie Sony rozesłało zaktualizowany regulamin, który przypomina o jeszcze jednej ważnej kwestii. Cyfrowa gra kupiona w PlayStation Store nie staje się własnością użytkownika – gracz otrzymuje ograniczoną i odwołalną licencję. To standard stosowany również przez inne platformy, ale w momencie, gdy PlayStation zmierza w stronę „cyfrowej przyszłości", taki komunikat tylko podgrzewa atmosferę.

MACIEJ: Jestem totalnym przeciwnikiem obecnej polityki Sony i uwielbiam pudełka. Ale sami sobie zgotowaliśmy ten los, kupując tak dużo cyfrowych wersji. Teraz nie da się tego zatrzymać. Zakup licencji w tym świecie to niestety nic dziwnego.

Wiedźmin tu, Wiedźmin tam

Na Wiedźmina 4 trzeba będzie jeszcze długo poczekać. CD Projekt RED potwierdził, że największa produkcja w historii studia ma trafić na rynek w 2028 r. Nad nową przygodą Ciri pracuje już ponad 500 deweloperów, ale dokładniejszy termin debiutu nie został ujawniony. Na osłodę wcześniej powróci serialowy „Wiedźmin" – piąty i zarazem ostatni sezon produkcji Netfliksa miał zadebiutować w 2026 r., jednak według przecieków opowieść zanotowała opóźnienie. Zdjęcia zakończono jeszcze we wrześniu 2025 r., lecz postprodukcja potrwa dłużej i zakończenie historii Geralta zobaczymy dopiero w 2027 r.

PIOTREK KAMIŃSKI: Serial wyjdzie bliżej premiery gry, ale czy zrobi mu faktycznie dobrą promocję? Czwarty sezon nie był zły, ale zaufanie widzów zostało już utracone.



Była gra. Już nie ma gry

Cyfrowa przyszłość ma swoją cenę. Aliens: Fireteam Elite na Switchu było dostępne wyłącznie w chmurze, a gracze mogli zapłacić nawet 60 dol. za Ultimate Edition. 5 sierpnia wyłączono jednak serwery i produkcja całkowicie przestała działać... nawet dla klientów.

GRUCHA: I tak to niestety wygląda. Kupujesz grę, wyłączą serwery i... nic nie dostajesz. Fajna ta cyfrowa dystrybucja...

PS5 zrobiło już swoje



PlayStation 5 przekroczyło 95 mln sprzedanych egzemplarzy i Sony nie zamierza już za wszelką cenę zwiększać tego wyniku. Hiroki Totoki przyznał, że kryzys na rynku pamięci pojawił się dla firmy w dogodnym momencie – PS5 znajduje się w drugiej połowie cyklu, więc producent nie musi agresywnie walczyć o kolejnych klientów. Sony chce teraz mocniej wykorzystać ogromną bazę 125 mln aktywnych użytkowników PlayStation. Kluczowe będą usługi, subskrypcje, cyfrowa sprzedaż oraz dodatkowe wydatki graczy. Problem może się pojawić przy PS6, jeśli wysokie ceny podzespołów utrzymają się do premiery nowej generacji.

PIECHOTA: Niestety, śledząc informacje na temat konsolowej wydajności jesiennych megaprzebojów, widzę, że czas PS5 drastycznie się kurczy, konsola zaczyna się pocić przy premierach i nowa technologia wkrótce będzie rynkowi bardzo potrzebna. Przed nami bardzo ciekawe dwa lata...

Sieciowe priorytety...

Intergalactic: The Heretic Prophet powstaje od kilku lat, ale gra długo nie była głównym projektem Naughty Dog. Jason Schreier ujawnił, że większość studia pracowała nad The Last of Us Online oraz remasterami i remake'ami. Dopiero anulowanie sieciowego TLoU w 2023 r. pozwoliło przenieść większą część zespołu do nowego IP. To tłumaczy, dlaczego od zapowiedzi Intergalactic w 2024 r. otrzymaliśmy tak niewiele konkretów. Naughty Dog szuka testerów kolejnych wersji językowych, a zakulisowe informacje sugerują premierę najwcześniej w przyszłym roku. Na wielki powrót studia trzeba więc jeszcze poczekać.

KOMODO: Całe współczesne PlayStation. Remaki, remastery, gry-usługi, a dopiero w ostatniej kolejności wartościowe, nowe produkcje zdolne do zdefiniowania generacji. Gardzę.

Krótka seria

- Nowy Ghost Recon powstaje od kilku lat. Ubisoft potwierdził prace nad nieujawnioną grą i zamierza testować produkcję z pierwszymi fanami serii.
- Sieciowy Wiedźmin Sirius stracił kolejnych twórców. CD Projekt potwierdził, że przeprowadzono kolejną falę i obecnie nad projektem czuwa 65 deweloperów (wcześniej 83 osoby).
- Matthew McConaughey miał się wcielić w Joela w serialu „The Last of Us" od HBO. Gwiazdor „Detektywa" miał jednak inne plany i nie chciał angażować się w wieloletni projekt.
- Po latach ciszy Square Enix pokazało Kingdom Hearts IV. Gra zadebiutuje pod koniec 2027 r. i zaprosi graczy między innymi do świata „Coco".
- 20 października zadebiutuje „Cyberpunk: Edgerunners 2". Wszystkie 10 odcinków zobaczymy wyłącznie na platformie Netflix – historia skupi się na zemście i odkupieniu.
- Dave Bautista znany z serii „Strażnicy Galaktyki" wcieli się w Kratosa. Uznany i doświadczony aktor zastąpi kontuzjowanego Ryana Hursta.

eprasa.pl 902c3afbed



4,38

mln sztuk GTA VI mieli zamówić gracze do 18 sierpnia – według firmy analitycznej Sensor Tower. Aż 77% klientów zdecydowało się na wersję na PS5.

7411

% zysku operacyjnego rok do roku zanotowało Pearl Abyss. Sprzedaż wzrosła o 247,7% (+196 mld wonów) – wszystko dzięki Crimson Desert.

89%

graczy zdecydowało się na droższe wydanie GTA VI. Edycja za 429 zł notuje znakomity wynik według danych analitycznych firmy Sensor Tower.

1,1

mln egzemplarzy Mouse: P.I. For Hire kupili gracze. To wielki sukces warszawskiego studia, które szykuje DLC oraz kontynuację – nowa część może zadebiutować w 2028 r.

Ile kosztuje gra na płycie?



Stephen Totilo z Game File sprawdził, ile faktycznie kosztuje wydawanie gier na płytach. Według informacji dziennikarza masowa produkcja dwuwarstwowego Blu-raya wynosi 10–11 dol., czyli 37–41 zł. Przy grze za 70 dol. sam nośnik pochłania więc ok. 15% ceny, a przecież później dochodzą dopiero koszty transportu, magazynowania oraz marże pośredników. Najwięksi sprzedawcy mają pobierać kolejne 15–20%. Proces wymaga także certyfikacji przez producenta konsoli, przygotowania okładki i ustalenia parametrów nośnika. Tańsze są płyty jednowarstwowe o pojemności 25 GB, dlatego część wydawców przenosi fragment gier do pobrania z sieci. W rezultacie nawet ok. 30% prowizji pobieranej przez cyfrowe sklepy może być dla wydawców bardziej opłacalne.

MACIEJ: Przez lata te pudełka były, sprzedawały się i jakoś nikt nie narzekał. Teraz nagle mamy wyliczenia i usprawiedliwienia. Chcę swoje pudełka!

Czarodzieje wracają

Po miesiącach przecieków Warner Bros. Discovery oficjalnie potwierdziło Hogwarts Legacy 2. Kontynuacja została wymieniona w liście do akcjonariuszy jako jeden z projektów wpisujących się w długoterminową strategię WB Games. Firma chce mocniej inwestować w swoje największe marki, a Harry Potter bez wątpienia znajduje się wśród najważniejszych. Nie jest to zaskoczenie, bo Hogwarts Legacy przekroczyło 40 mln sprzedanych egzemplarzy i wygenerowało ponad miliard dolarów przychodu. Warner Bros. może dodatkowo wykorzystać zainteresowanie serialem „Harry Potter" od HBO Max, rozwijając całe uniwersum na kilku frontach.

KOMODO: Zero zaskoczeń. Bojkot Rowling chcąc nie chcąc jedynie sprzyja oporowi ze strony fanów, szykuje się więc kolejny bestseller.

Premiery WRZESIEŃ

01 **CRIMSON MOON** [PS5, XSX, PC]
02 **MOONLIGHTER 2: THE ENDLESS VAULT** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
03 **AVATAR LEGENDS: THE FIGHTING GAME** [XSX]
BIOEDEN [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
THE BLOOD OF DAWNWALKER [PS5, XSX, PC]
ORBITALS [SWITCH 2]
SPEEDRUNNERS 2: KING OF SPEED [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
WO LONG: FALLEN DYNASTY COMPLETE EDITION [SWITCH 2]
04 **NBA 2K27** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
08 **HALLOWEEN: THE GAME** [PS5, XSX, PC]
SPRAWL ZERO [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
09 **CODE VEIN II: MASK OF IDRIS** [PS5, XSX, PC]
VALHEIM [PS5, XSX, XONE, SWITCH 2, PC]
10 **THE ALIGHIERI CIRCLE: DANTE'S BLOODLINE** [PS5, XSX, PC]
BROKENLORE: DON'T LIE [PS5, XSX, PC]
DUMB WAYS TO BUILD [PS5, XSX, PC]
HOT WHEELS INFINITE RUSH [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
THE LEGEND OF HEROES: TRAILS FROM ZERO [PS5, SWITCH 2]
THE LEGEND OF HEROES: TRAILS TO AZURE [PS5, SWITCH 2]
SCREENBOUND [PS5, XSX, PC]
11 **NHL 27** [PS5, XSX]
15 **DESTROY ALL HUMANS! 2: REPROBED** [SWITCH 2]
MARVEL'S WOLVERINE [PS5]
RUNESCAPE: DRAGONWILDS [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
16 **LITTLE WITCH IN THE WOODS** [SWITCH]
TWO POINT HOSPITAL: FULL HEALTH COLLECTION [PS5, XSX, SWITCH 2]
17 **ENDLESS LEGEND 2** [PS5, XSX, PC]
FIRE EMBLEM: FORTUNE'S WEAVE [SWITCH 2]
GRANBLUE FANTASY VERSUS: RISING [SWITCH 2]
THE GUILD 1 REMAKE: EUROPA 1410 [PC]
TRAILS IN THE SKY 2ND CHAPTER [PS5, SWITCH 2, SWITCH, PC]
18 **THE GRINCH 2: SAVING CHRISTMAS** [PS5, PS4, XSX, SWITCH, PC]
LEGO BATMAN: LEGACY OF THE DARK KNIGHT [SWITCH 2]
MOOMINTROLL: WINTER'S WARMTH [PS5, SWITCH 2]
PAPERHEAD [PS5, XSX, PC]
THE WALKING DEAD: STREETS OF SURVIVAL [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
22 **DUNE: AWAKENING** [PS5, XSX]
24 **CONTROL RESONANT** [PS5, XSX, PC]
DRAGON QUEST XI S: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE – DEFINITIVE EDITION [SWITCH 2]
SHINOBI: ART OF VENGEANCE [SWITCH 2]
SILENT HILL: TOWNFALL [PS5, PC]
SIN: RELOADED [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
25 **EA SPORTS FC 27** [PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC]
THE RELIC: FIRST GUARDIAN [XSX]
29 **GOTHIC II COMPLETE CLASSIC** [PS5, PS4, XSX, XONE]
MINECRAFT DUNGEONS II [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
TOEM 2 [PS5, SWITCH, PC]
WAY OF THE HUNTER 2 [PS5, XSX, PC]

Cytat numeru



Christopher Judge

głos Kratosa z God of War, krytykuje twórców seriali i filmów, którzy często odsuwają od projektów ludzi z branży gier.

„Mój problem ze wszystkimi adaptacjami gier polega na tym, że masz gotową, odnoszącą sukces markę… i pierwszą rzeczą, którą robisz, jest niezatrudnianie nikogo, kto był z nią wcześniej związany. The Last of Us – uwielbiam Pedro – ale czy byli lepsi od obsady z gry? Widziałem ich czytanie sceniczne. To było niesamowite. Nie mam pojęcia, dlaczego nie bierze się po prostu tej obsady i tych scenarzystów, zwłaszcza gdy robicie odcinki będące niemal ujęcie po ujęciu odtworzeniem gry".



KOMODO: Nie znam się, to się wypowiem. Wydaje mi się, że tworzenie narracji w grach wideo to inna para kaloszy niż scenariuszy filmowych. Wiele osób twierdzi, że przykładowo Metal Gear Solid to gotowy scenariusz, nic tylko nakręcić i będzie hit. Ale czy na pewno? Scenek i dialogów mamy tam łącznie prawie cztery godziny, a przecież jeszcze trzeba nakręcić elementy, które gracz ogrywa samodzielnie. Jak na moje oko wyszłyby nudy. Niech każdy zostanie przy tym, na czym zna się najlepiej.



MACIEJ: Jestem tego samego zdania. Gry są tak rozpoznawalne, razem z aktorami, że scenarzyści i filmowcy mogliby angażować te same postacie z tym samym głosem. Mimo że akurat Kratos w wykonaniu Judge'a nie pasowałby do końca, to jego głos jest niesamowity. Wolałbym inną obsadę serialu „The Last of Us" czy Nolana jako Drake'a w „Uncharted". To byłoby rewelacyjne, ale rozumiem powody, dla których tak się nie stało.



PIECHOTA: Powiedział człowiek, który nie miał problemu z użyczeniem głosu fikcyjnej postaci, która nie była wzorowana na nim fizycznie. Ba, powiedział człowiek, który zastąpił w tej roli kogoś innego właśnie z tego względu, że w tej konkretnej sytuacji bardziej pasował. Brzmi jak złość na brak angażu w serialu „God of War".

eprasa.pl 902c3afbed



Ohayo Nippon



MAZZI: Pod koniec lipca Japonia po raz kolejny przypomniała o cenie życia w tym kraju, gdy prefekturę Kumamoto nawiedziło trzęsienie ziemi o magnitudzie 7,1. Nawet w moim oddalonym o 100 km Beppu wstrząsy były tak silne, że z niepokojem patrzyłem na domowe półki. W epicentrum sytuacja wyglądała znacznie gorzej, na co błyskawicznie odpowiedziała branża.



Nagrodę za najbardziej absurdalny japoński gadżet miesiąca zgarnia bezapelacyjnie Universal Studios Japan. Z okazji tegorocznego Halloween park zaoferuje kubełek na popcorn w kształcie Lickera z Resident Evil. Przez blisko trzy dekady ten pozbawiony skóry potwór z odsłoniętym mózgiem próbował pożreć graczy, więc twórcy uznali, że najwyższy czas odwrócić role i wypchać go wybuchową kukurydzą. Kubełek wyposażono w specjalne paski, dzięki którym tę kultową abominację można wygodnie nosić na plecach. Złowieszczy gadżet trafi do sprzedaży we wrześniu wraz ze startem Resident Evil Requiem: The Dive – nowej, przeznaczonej dla osób powyżej 15. roku życia atrakcji USJ, w której potwory będą atakować zwiedzających dosłownie ze wszystkich stron.

●

Wzorem swoich działań po katastrofie na półwyspie Noto z 2024 r. Nintendo zaoferowało poszkodowanym darmowe naprawy sprzętu niezależnie od gwarancji, a także przekazało 50 mln jenów Japońskiemu Czerwonemu Krzyżowi. Kolejne 100 mln dorzuciła od siebie The Pokémon Company. A skoro już przy Nintendo jesteśmy, archeologia gier potrafi przynosić znaleziska dziwniejsze od niejednego wykopaliska. Po 21 latach wypłynął kartridż zawierający PokéPark Fishing Contest DS, minigrę udostępnianą w 2005 r. odwiedzającym japoński park rozrywki PokéPark. Nie dało się jej normalnie kupić, tylko pobierało na Nintendo DS przez Download Play, a po wyłączeniu konsoli znikała. Na wszelki wypadek miała też limit 12 godzin. Nic więc dziwnego, że jej przetrwanie graniczyło z cudem. Pod koniec lipca na eBayu pojawił się jednak deweloperski kartridż z grą, wystawiony za ok. 9100 dol. To prawdziwy Święty Graal dla kolekcjonerów Pokémonów.

●

Ogromne oblężenie przeżywa również Muzeum Nintendo w okolicach Kioto. Popyt na bilety jest tak wielki, że firma wypowiedziała otwartą wojnę handlarzom. Wejściówki przypisano do nazwiska, zablokowano możliwość ich przekazywania, a bramki wejściowe wymagają okazania dowodu tożsamości. Ironią losu jest fakt, że podziwianie zabytkowych Game Boyów i starych kart do gry wymaga dziś rygoru znanego z lotniskowych bramek. Samo Nintendo liczy jednak zyski. Ostatni kwartał to 3,82 mln sprzedanych Switchów 2 i zysk netto rzędu 147,4 mld jenów (równowartość blisko 4 mld zł) – to skok o 53,5% w skali roku. Co więcej, nowa generacja nie jest już kupowana wyłącznie przez najbardziej zagorzałych fanów marki. Z prognozowaną sprzedażą na poziomie 16,5 mln egzemplarzy w tym roku finansowym dyskusje o rzekomej klapie następcy Switcha można ostatecznie włożyć między bajki.

●

Skoro mowa o finansach, przypadek Koei Tecmo to istny fenomen. Zyski z samej produkcji gier w ostatnim kwartale wyniosły ok. 145 mln zł, za to operacje finansowe przyniosły firmie przeszło 330 mln zł! Za tym sukcesem stoi 77-letnia Keiko Erikawa, współzałożycielka firmy, nazywana w Japonii „cesarzową inwestowania" lub lokalnym Warrenem Buffettem. Smykałkę do giełdy zaszczepiła w niej babcia, a Erikawa przez dekady pomnażała kapitał z gier, budując gigantyczną poduszkę finansową. Jej biografia to zresztą gotowy materiał na film. W 1978 r. wspólnie z mężem przerobiła bankrutującą farbiarnię tkanin w studio deweloperskie. Sama projektowała pudełka do gier, a później stworzyła Angelique – pionierską serię tytułów romantycznych kierowanych do kobiet. Dzięki jej giełdowemu zmysłowi Koei Tecmo nigdy nie wpadło w długi, nie musiało zwalniać ludzi i gładko przetrwało pęknięcie japońskiej bańki gospodarczej w latach 90. oraz światowy kryzys z 2008 r. Trudno o lepszą puentę niż ta, która krąży wśród japońskich internautów: „To fundusz inwestycyjny. Gry robią hobbystycznie".

●



A skoro padło Final Fantasy, to jeżeli ktoś wybiera się do Akihabary, może od niedawna napić się Final Fantasy XIV. Lokal EXBAR TOKYO plus Akihabara wprowadził dwa oficjalne piwa inspirowane grą. Niebieskie Guiding Light nawiązuje do Mothercrystal, a intensywnie zielone Forest Healer – do Gridanii. Żeby nikt przypadkiem nie przeszedł obok baru obojętnie, stanął tam również podświetlany Aetherite mierzący 160 cm. Co ciekawe, lokal znajduje się w miejscu dawnego Square Enix Cafe. Jeśli więc ktoś zawsze się zastanawiał, jak smakuje Gridania, wreszcie może przestać zgadywać.

●

Japonia chce przy tym, żeby na świecie zauważano nie tylko jej gigantów. JETRO podczas lipcowego HYPER JAPAN Festival w Londynie pokazało 30 rodzimych gier niezależnych, a na Steamie promowano kolejne produkcje w ramach Made in Japan Collection. Najwyraźniej ktoś doszedł do słusznego wniosku, że eksportować warto nie tylko kolejne odsłony Mario i Final Fantasy, ale również małe gry, o których większość świata nie słyszała. To o tyle ciekawe, że japońska scena niezależna przez lata pozostawała znacznie mniej widoczna na Zachodzie niż tamtejsze anime, manga czy oczywiście gry największych wydawców.

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER TOP 10 WEDŁUG FAMITSU.COM

01.	Splatoon Raiders	Nintendo / Switch 2
02.	Rhythm Heaven Groove	Nintendo / Switch
03.	Village in the Shade	Nippon Ichi Software / Switch 2
04.	Tomodachi Life: Living the Dream	Nintendo / Switch
05.	The Prince of Tennis: Sweet School Festival 0-40 and more...	Konami / Switch
06.	Blue Reflection Quartet	Koei Tecmo / Switch 2
07.	Powerful Pro Baseball 2026-2027	Konami / Switch
08.	Mario Kart World	Nintendo / Switch 2
09.	Ganbare Goemon Daishuugou!	Konami / Switch
10.	Kimi ni Madoi, Kimi ni Oboreru	Idea Factory / Switch



Długo oczekiwany powrót legendarnego ninja w nowym Ganbare Goemon z 2026 r. to mistrzowskie połączenie nostalgii z nowoczesną oprawą wizualną. Twórcy z sukcesem odtworzyli absurdalny humor serii, angażujące etapy platformowe oraz kultowe starcia za sterami gigantycznego mecha Impacta.

eprasa.pl 902c3afbed



MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: W tym miesiącu omówię niespodziewany sukces grecko-polskiej gry Iron Nest: Heavy Turret Simulator, a także artystyczne arcydzieło Tormentum II, które miało 11-letnią przerwę i sami twórcy mieli wątpliwości, czy się uda. Wspomnę też o ważnej inicjatywie Dni Polskich Gier Wideo, która ma promować nasz kraj na świecie.

Uwielbiam takie historie. **Iron Nest: Heavy Turret Simulator** to dieselpunkowy symulator ciężkiej artylerii, który 6 sierpnia wyszedł na Steama. Siedzimy sobie w nim za sterami kolosalnej machiny wojennej i próbujemy zrobić wrogom jesień średniowiecza. Gracz musi nanosić koordynaty, skorygować nastawy, dobierać właściwe pociski i przede wszystkim bezwzględnie wykonywać rozkazy. Co oczywiste, celność też się przyda. Jak na symulator Iron Nest wygląda ładnie, a podobno gra się w niego jeszcze lepiej. Już przed premierą wiedzieliśmy, że produkcję na listach życzeń ma blisko 900 tys. osób (!), co przełożyło się na gigantyczny sukces. W dobę zeszło 150 tys. kopii, wysokie miejsce na liście bestsellerów, oceny na poziomie 98% i ponad 13 tys. grających równocześnie. Mokry sen wielu giełdowych hurtowych producentów symulatorów. Najlepsze jest to, że za grę odpowiada grecko-polski duet Nick Nieuwoudt i Dominik Latos. Co prawda nasz rodak więcej pracuje przy marketingu i PR, ale na Steamie jest godnie odnotowany. Dwie osoby. To chyba także urzekło graczy, bo w trzy dni po premierze twórcy ogłosili kolejne rekordy: 250 tys. sprzedanych kopii, nadal wysoko na liście bestsellerów, 98% z blisko 6 tys. recenzji i 17 599 – nowy rekord grających równocześnie. No i przychody ponad 11 mln zł brutto. Co prawda twórcy nie zapowiedzieli (jeszcze) wersji konsolowych, ale te bardzo często zależą od spełnienia warunku: dobra sprzedaż na PC = wyjdzie na konsolach. Tak że czekamy!

Fani twórcy ksenomorfa do filmu „Obcy – ósmy pasażer Nostromo", czyli Hansa Rudolfa Gigera, oraz osoby oczarowane surrealistycznymi i mrocznymi dziełami Zdzisława Beksińskiego nie mogli przegapić polskiej przygodówki point-and-click Tormentum II od OhNoo Studio. Tytułu, w którego premierę mało kto już wierzył. Tormentum – Dark Sorrow wyszło w roku 2015 i musiało minąć aż 11 lat, by kontynuacja ujrzała światło dzienne. Jak napisali sami twórcy: „Uważam za cud, że Tormentum II w ogóle ujrzało światło dzienne. Ale z drugiej strony rynek gier jest tak nasycony, że walka o uwagę to koszmar...". W międzyczasie zrobili kolejną przygodówkę point-and-click, przepiękne, rewelacyjnie animowane Tsioque, które także zebrało rewelacyjne oceny. Problemem zawsze jest sprzedaż, zwłaszcza gier z gatunków, które kiedyś święciły triumfy, a teraz są prawie niszą dla



oddanych fanów. Osiem lat ciężkiej pracy Piotra Ruszkowskiego i Łukasza Rutkowskiego (kolejna gra robiona przez dwie osoby) i Tormentum II zadebiutowało. I to jak. Blisko 200 recenzji na Steamie, średnia ocen 95%, od dziennikarzy powyżej 8/10. Niestety przygodówki point-and-click to nie jest gatunek wiodący, więc o przebicie się do świadomości graczy jest trudno. Odsyłam Was do mojej recenzji tej gry w tym numerze, potem do jej kupienia, bo kosztuje tyle co zestaw w McDonaldzie dla dwóch osób, a starcza na znacznie dłużej, ewentualnie do dodania tytułu do listy życzeń, bo to też trochę pomaga. Jak to napisał w recenzji jeden z graczy na Steamie: „Proszę wspierajcie twórców, bo nie chcę czekać 11 lat na kolejną część Tormentum".

Pod koniec stała się rzecz ważna z punktu widzenia promocji Polski poprzez gry na świecie. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego ogłosiło cykliczną inicjatywę Dni Polskich Gier Wideo, które odbędą się w nieokreślonym jeszcze dniu października. Będzie to wydarzenie o charakterze międzynarodowym, w ramach którego polskie studia deweloperskie będą promować swoje gry na globalnym rynku cyfrowym. Dlaczego jest to tak ważne? Z kilku powodów. To pierwsze wydarzenie promujące branżę gier wideo na taką skalę na świecie i z oficjalnym wsparciem administracji publicznej. Wiele państw reklamuje swój kraj poprzez gry, teraz do tego grona dołączy Polska. Musimy pamiętać, że gracze w Niemczech, USA, Chinach czy Brazylii na pewno kojarzą CD Projekt RED, pewnie Techland czy 11 bit studios, ale oprócz wielkich firm mamy też setki średnich i małych studiów tworzących ciekawe produkcje, którymi możemy się chwalić. Organizatorem i koordynatorem przedsięwzięcia jest Instytut Przemysłów Kreatywnych, państwowa instytucja kultury nadzorowana przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, odpowiedzialna za wsparcie rozwoju polskiej branży gier wideo. Kilka razy współpracowałem z IPK i wiem, że są to odpowiedni ludzie, mają też wsparcie osób z branży. Promując polskie gry, będziemy „budować wizerunek Polski jako państwa o nowoczesnej, różnorodnej kulturze, innowacyjnego i istotnego na globalnej mapie gospodarki kreatywnej". Szczegóły Dni Polskich Gier Wideo poznamy niebawem, wiadomo jednak, że będzie łączyć wydarzenia online i offline (czyżby podczas targów PGA?). To pierwsza edycja, więc bądźmy wyrozumiali i starajmy się wspierać. Tak jak przez lata wspieramy polskich twórców.

Na koniec sprawa, która bardzo cieszy: zalew nowych zapowiedzi książek związanych z naszą ukochaną branżą. Nowe wydawnictwo Nordberg już sprzedaje książkę „Historia gry Saboteur", która opowiada nie tylko o serii, ale także o gamedevie w latach 80. z perspektywy autora tej produkcji. Zapowiedzieli także „Wojny Klanów" o historycznym pojedynku Amigi – najlepszego komputera w dziejach – z tym... szarym Atari ST ;) Jeśli tego mało, to jeszcze ujawnili pierwszą z czterech części serii „Konsole do gier w ZSRR". Za to w sklepie Wydawnictwa SQN możecie już kupić „Control Freak. Moja epicka przygoda z tworzeniem gier wideo" od znanego większości z nas Cliffa Bleszinskiego, współtwórcy sukcesu Epic Games oraz kultowych serii Unreal i Gears of War. A przecież dopiero co dostaliśmy „Tworzenie Prince of Persia. Pamiętnik 1985–1993" od Wydawnictwa Open Beta czy zapowiedzi „Commodore Amiga: Ilustrowane kompendium" i „Kroniki RTS" od Wydawnictwa Gamebook. #teamksiążki

PREMIERY

SIERPNIA: Dark Envoy (PS5, PS4, XSX, XONE), Defender of the Crown: The Legend Returns (PS5, PC), Feudal Baron: King's Land (PS5), Infection Free Zone (PS5, XSX), Iron Nest: Heavy Turret Simulator (PC), Low-Budget Repairs [aka Majster Symulator] (PC), Pool Cleaning Simulator (XSX), Space Tail: Definitive Edition (PS5, XSX, PC), Talespinner (SWITCH, PC), Yet Another Zombie Survivors (PS5, PS4, XSX, XONE, PC)

WRZEŚNIA: Bus Simulator 27 (PS5, XSX, PC), Call It a Day [aka Fajrant: Call It a Day] (PC), Kong: Survivor Instinct (SWITCH 2, SWITCH), The Blood Of Dawnwalker (PS5, XSX, PC)

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

eprasa.pl 902c3afbed

Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 94,09 (dane vgchartz.com)

SONY MA PLAN. SPRYTNY PLAN

PlayStation od tygodni mierzy się z krytyką po decyzji dotyczącej odejścia od fizycznych wydań, tymczasem Sony może szykować kolejny ruch, który podzieli społeczność. Najnowsze oferty pracy sugerują, że firma chce znacznie mocniej wykorzystać swój ekosystem do wyświetlania reklam. Korporacja poszukuje między innymi dyrektora odpowiedzialnego za współpracę z klientami i sprzedaż nowych możliwości reklamowych. Nie oznacza to jeszcze spotów przerywających rozgrywkę – reklamy mogą się pojawić w PlayStation Store, PS Plus czy w ramach sponsorowanych akcji. Najciekawszy jest jednak plan współpracy z markami niezwiązanymi z grami. PlayStation może więc promować nie tylko kolejne premiery, ale również firmy pokroju Coca-Coli czy McDonald's. Sony eksperymentowało z podobnym rozwiązaniem już przy WipEout HD, lecz po krytyce wycofało reklamy. Teraz firma ponownie szuka dodatkowych źródeł przychodów, ale po ostatnich kontrowersjach musi działać wyjątkowo ostrożnie.



The God Slayer



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | PATHEA GAMES

Chiny przejmują zwijającą się branżę gier, więc chyba pora już zacząć się uczyć języka mandaryńskiego! Mnie idzie to opornie, bo pomimo spędzenia w Wuthering Waves już ponad 200 godzin wciąż mam problemy z zapamiętaniem i wymową tych dziwnych imion. Dlatego głównego bohatera God Slayer nazwałem roboczo, na potrzeby tej zapowiedzi, skocznym Jacusiem (na cześć amigowego „hiciora" z 1994 r.). A ten Jacuś to nie lada chwat!

Studio Pathea Games zyskało już renomę, tworząc wcześniej niezłe gry farmersko-rzemieślnicze pt. My Time at Portia oraz My Time at Sandrock. Teraz chińska ekipa wychodzi z tej przytulnej strefy komfortu, wypływając na szerokie wody. The God Slayer to już kaliber AAA i gra, która przypomina rozmachem najnowsze odsłony Assassin's Creed oraz markę Infamous. Robi się poważnie!

Nasz skoczny Jacuś nie tylko śmiga jak pasikonik po dachach wielkiej, steampunkowej metropolii utrzymanej w estetyce dawnej chińskiej architektury. Ten protagonista to ekspert od telekinezy, co pozwala mu na wyrywanie bruku i kamiennych posągów oraz miotanie nimi we wrogów. Jacuś może nawet przewracać z odległości wielkie zbiorniki wody (a jest ich w mieście napędzanym maszynami parowymi wiele), a wtedy wylewająca się z nich ciecz porywa, niczym rwąca rzeka, naszych oponentów.

Protagonista The God Slayer to zatem nie tylko zwinny akrobata, przypominający swoją mobilnością asasynów Ubisoftu, ale też zdolny magik regularnie używający „pchnięć mocy" i czterech głównych żywiołów. Ze szczególnym uwzględnieniem czarów ziemi, bo skoczny Jacuś może błyskawicznie stawiać wyprężone skalne filary jako bariery przed ognistymi atakami adwersarzy. Chiński junak następnie rzuca takimi rozpalonymi obeliskami w kierunku przeciwników, którzy sami zajmują się ogniem.

Studio Pathea chętnie chwali się takimi interakcjami różnych żywiołów, gdzie np. fireballem puszczonym w kierunku zbiornika cieczy wygenerujemy zasłonę gorącej pary dezorientującą strażników. Zmoczonych delikwentów możemy następnie zamienić w lodowe sople kolejnym czarem. Gdy taki magiczny argument nie wystarczy, Jacuś wchodzi w tryb mistrza kung-fu, naśladując Jackiego Chana w zręcznym obijaniu mordek różnych brzydali.

Najbardziej zadziwia w The God Slayer jakość wykonania lokacji w otwartej, steampunkowej metropolii. Po zatłoczonych ulicach jeżdżą automobile na parę, w powietrzu nisko suną zeppeliny, a całość wygląda jak gra AAA nowej generacji, która mogłaby stanowić wizytówkę PS6. To zasługa tego, że reklamowany przez PlayStation gameplay odpalono na potężnym PC. Bo nie czarujmy się – na PS5 Pro i XSX ta gra akcji w klimatach magii, wuxia i steampunka będzie na pewno wyglądać znacznie biedniej. Co nie zmienia faktu, że skoczny Jacuś robi solidne wrażenie. Chiny jeszcze nieraz nas zadziwią – nie tylko w już zdominowanym przez nich segmencie free to play, ale też w wielkich projektach AAA. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo studio Pathea pokazało już, co potrafi w My Time at Sandrock
- bo to RPG akcji ze światem jak w Assassin's Creed
- bo interakcje w otwartym mieście i grafika powalają
- bo gra może wyglądać znacznie gorzej na konsolach (pokaz był na PC)

eprasa.pl 902c3afbed

KIERUNEK:

GRY I GRAFIKA INTERAKTYWNA

SPECJALNOŚCI:

· 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

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 35,21 (dane vgchartz.com)



XBOX WYKORZYSTA PROBLEMY PLAYSTATION?

Microsoft może wykorzystać kontrowersyjną decyzję Sony i sprawić, że Xbox Project Helix stanie się wyjątkowo ciekawą konsolą dla fanów pudełek. Według przecieku firma rozesłała producentom i wydawcom „mapę drogową", która sugeruje zachowanie napędu oraz ogromne inwestycje we wsteczną kompatybilność. Pierwszym krokiem ma być Disc to Digital. Funkcja pozwoli właścicielom Xboksa One i Series X przenosić gry z płyt do cyfrowej biblioteki. Microsoft chce następnie systematycznie rozszerzać dostępność klasyków – najpierw z pierwszego Xboksa, a w latach 2027–2028 również z Xboksa 360. Całość ma wykorzystywać emulację przygotowaną przez inżynierów Microsoftu, dzięki czemu wydawcy nie będą musieli tworzyć nowych portów. To oni zdecydują jednak o udziale w programie oraz ewentualnych cenach. Jeśli dokument jest autentyczny, Project Helix może zaoferować nie tylko napęd, ale również największą bibliotekę starszych gier w historii Xboksa – w czasach odchodzenia od płyt byłby to naprawdę mocny argument.



Total War: Warhammer 40,000



PS5, XSX, PC | BRAK DATY PREMIERY | CREATIVE ASSEMBLY

W ponurym mroku XXI w. upadają ostatnie blaszane bastiony. Po wylądowaniu na konsolach marki Microsoft Flight Simulator tym razem w kierunku XSX i PS5 zmierza inna pecetowa ikona. Chodzi o strategie z serii Total War, czyli o Medieval 3 oraz Warhammer 40,000.

O ile na średniowieczne bitwy poczekamy jeszcze kilka lat, o tyle możemy już mówić konkretnie o Warhammerze 40,000, który jest już prawie gotowy. Po długiej pracy Creative Assembly stworzyło w końcu nowy silnik zastępujący przestarzałą technologię Warscape. Świeży fundament dla serii, nazywający się Warcore, ma lepiej wykorzystywać możliwości wielordzeniowych procesorów i być tak dobrze zoptymalizowany, że poradzą sobie z nimi konsole, które – jak wiadomo – potężnymi CPU nie grzeszą. Tutaj, przy obliczaniu reakcji tysięcy jednostek w trakcie ogromnych batalii prowadzonych w czasie rzeczywistym, właśnie wydajność procesora będzie kwestią kluczową. Szczególnie że deweloperzy Total War stawiają tym razem głównie na potyczki dystansowe z dużą ilością dakka-dakka, zapewniając przy tym, że system gry śledzi tor lotu wszystkich pocisków wystrzeliwanych z giwer Space Marines, Orków, żołnierzy Astra Militarum oraz Aeldari.

Nowy silnik Warcore uwzględnia w Total War: Warhammer 40,000 nawet trajektorię lotu odłamków w trakcie większych eksplozji, co oznacza, że nie tylko kawałki pojazdów, ale nawet rozerwane ciała żołnierzy mogą się stać pociskiem dziesiątkującym nasze oddziały. Z tego też powodu kluczowe znaczenie ma system osłon. Nasze jednostki mogą „przykleić się" do prawie każdej budowli (a nawet ruin), uzyskując w ten sposób premie do obrony i przede wszystkim do odporności na negatywne efekty ognia zaporowego. Żeby walki nie zamieniły się jednak w statyczny konflikt okopowy z I wojny światowej, obiekty, za którymi skrywają się bojownicy, da się zniszczyć cięższą artylerią i dotyczy to również wysokich budynków, które rozpadają się w spektakularny sposób po przywaleniu z grubszego kalibru.

Jedną z najlepszych cech tych przepięknie wyglądających batalii jest zredukowanie potrzeby mikrozarządzania do minimum. Żołnierze z nowego Total War sami wiedzą, że gdy zbliżają się do piechoty ukrywającej się w bunkrach, muszą użyć miotaczy płomieni, a gdy próbują zatrzymać czołgi, sięgają automatycznie po głowice przeciwpancerne. Zamiast niańczyć żołdaków, gracz skupia się więc na tym, co istotne – na manewrach oskrzydlających i zasadzkach.

Oprócz taktycznych walk, prowadzonych w czasie rzeczywistym, nie zabraknie równie ważnej sekcji turowej w strategicznej warstwie mapy kampanii. Rozgrywka toczy się tutaj w galaktycznej skali, a my zarządzamy kolejnymi układami słonecznymi, których planety dostarczają nam surowców, pieniędzy i rekrutów do formowania coraz potężniejszych armii. A na nie zapotrzebowanie jest nieustanne, bo „w ponurym mroku dalekiej przyszłości istnieje tylko wojna". ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo z nowym silnikiem ikona PC ląduje wreszcie na konsolach
- bo destrukcja otoczenia i system osłon są świetne
- bo oprawa wizualna to duży krok naprzód
- bo interfejs i sterowanie konsolowe mogą się okazać problemem

eprasa.pl 902c3afbed

ESPORT BEZ GRANICY WIEKU

SZWEDZCY GRACZE SILVER LEGENDS PODCZAS PROJEKTU „AKTYWNY CYBER SENIOR”

Pokazowy mecz weteranów CS2, panel z pytaniami i tłumaczenie symultaniczne – tak Polski Związek Esportu zorganizował drugi dzień wrocławskiego wydarzenia „Aktywnego Cyber Seniora”. 11–12 sierpnia Uniwersytet DSW Ideis gościł najbardziej rozbudowaną odsłonę cyklu, a gościem specjalnym była szwedzka organizacja esportowa seniorów – Silver Legends.

aktywny cyber senior

„Aktywny Cyber Senior” to bezpłatny cykl warsztatów dla osób 55+, który odwiedził pięć polskich miast i zgromadził ponad 200 uczestników. Standardowy program to e-szachy i e-brydż na smartfonach uczestników oraz Just Dance – tak wyglądał też pierwszy dzień we Wrocławiu.

Drugi dzień zmienił formułę na konferencyjno-pokazową. Silver Legends od lat udowadnia, że esport aktywizuje osoby 60+ tak samo skutecznie jak młodszych graczy. Do Wrocławia przyjechał cały skład zespołu, m.in. Magnus „Magnum” Dahlberg i Yvone „Qikas” Calldin.

PROGRAM DNIA:

- panel z Silver Legends i PZE o roli esportu w aktywizacji seniorów, z tłumaczeniem symultanicznym i pytaniami z sali,
- pokazowy mecz Counter-Strike 2 zawodników Silver Legends, komentowany na żywo, oglądany przez uczestników z widowni,
- wspólne podsumowanie i pamiątkowe zdjęcie.

Seniorzy nie grali sami, ale z bliska zobaczyli, jak w CS2 grają zawodowi zawodnicy z innego kraju, i nie szczędzili gościom pytań – dla wielu to było pierwsze spotkanie z esportem na żywo. Wiceprezes PZE Łukasz Klimczyk rozmawiał z Silver Legends także o możliwości założenia podobnej inicjatywy w Polsce i dalszej współpracy.

„Ponad 200 seniorów w pięciu miastach to dla nas więcej niż statystyka – to dowód, że esport i nowe technologie mogą naprawdę zmieniać codzienne życie. «Aktywny Cyber Senior» pokazuje, że wystarczy dobry program i wsparcie, żeby te bariery zniknęły” – mówi Łukasz Klimczyk, Wiceprezes PZE.

Wrocław był czwartym z pięciu wydarzeń cyklu – ostatnie odbyło się 18–19 sierpnia w Tychach. Projekt finansuje Ministerstwo Sportu i Turystyki w ramach programu „Aktywny Senior”; operatorem jest Fundacja LOTTO im. Haliny Konopackiej. Partnerem wydarzenia we Wrocławiu był Uniwersytet DSW Ideis.

Zdjęcia i film z cyklu są dostępne w mediach społecznościowych i na stronie PZE: polskiesport.pl.





„ESPORT I NOWE TECHNOLOGIE MOGĄ NAPRAWDĘ ZMIENIAĆ CODZIENNE ŻYCIE”

ORGANIZATOR: POLSKI ZWIĄZEK ESPORTU
FUNDATOR: Ministerstwo Sportu i Turystyki
OPERATOR PROGRAMU: FUNDACJA LOTTO

eprasa.pl 902c3afbed

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 22,55 (dane vgchartz.com)



NINTENDO WALCZY Z EMULACJĄ

Nintendo nie odpuszcza emulatorom Switcha i przeprowadziło jedną z największych akcji wymierzonych w tego typu projekty. W ciągu zaledwie jednego dnia z GitHuba miało zniknąć ponad 400 repozytoriów związanych między innymi z Suyu, Yuzu oraz Skyline. Japońska korporacja przesłała siedem zawiadomień DMCA. Największe uderzenie dotyczyło Suyu – jedno zgłoszenie objęło sieć powiązanych projektów, przez co usunięto aż 311 repozytoriów. Nintendo argumentuje, że emulatory obchodzą zabezpieczenia Switcha i korzystają z nieautoryzowanych kluczy kryptograficznych pozwalających odszyfrowywać gry. Firma od lat prowadzi podobną walkę – wcześniej doprowadziła między innymi do zamknięcia Yuzu i Ryujinx. Problem w tym, że kolejne projekty bardzo szybko wracają pod nowymi nazwami lub w formie forków. Nintendo może więc usuwać setki projektów, ale całkowite pozbycie się emulatorów z sieci pozostaje niezwykle trudnym zadaniem.



SacriFire



PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC | 2026 | PIXELATED MILK

Polacy nie gęsi i swoje jRPG-i też mają! Udowodniła to warszawska ekipa Pixelated Milk, która w 2017 r. wydała całkiem udaną Regalię. Rodzimy zespół idzie teraz za ciosem, kończąc wieloletnią pracę nad SacriFire – grą, która zaoferuje skondensowaną opowieść singleplayer wolną od zamulania, tysięcy nudnych, losowych starć i wymogu grindu.

SacriFire ma wciągać jak niezapomniana przygoda z kultowego Vagrant Story – podkreśla ekipa Pixelated Milk. Przejście tego roleplaya, pozbawionego gameplayowych spulchniaczy, zajmie 20–30 godzin, a by nie zgubić intensywnego tempa narracji, gracze dostaną nawet opcję pomijania walk z szeregowymi adwersarzami. Działa to tak, że kilka wybranych potworków można unieszkodliwić bezpośrednio w trakcie eksploracji, uderzając w przeciwnika w ogóle bez przechodzenia do zasadniczego ekranu bitewnego. Dostaniemy wtedy 80% normalnej puli punktów doświadczenia.

W wywiadach Pixelated Milk wspomina o inspiracjach Vagrant Story i Xenogears. Ja jednak dostrzegam w SacriFire przede wszystkim atmosferę dwóch kultowych odsłon Valkyrie Profile. Nie dość, że Polakom udało się wciągnąć w swój projekt znakomitego kompozytora Motoia Sakurabę, to jeszcze przyjęta estetyka, czyli fuzja pixelartowych wizerunków postaci i lokacji 3D ukazywana z tradycyjnego, bocznego ujęcia (jak w platformówce 2D) przywołuje skojarzenia z serią o skandynawskich bogach. Nawet pomysłowy system walki Polaków wydaje się hołdem dla taktycznych manewrów z Valkyrie Profile 2, bo czas biegnie w tych starciach tylko wtedy, gdy się sami poruszamy. Kiedy w SacriFire stoimy w miejscu, zamrożeni są również nasi oponenci i wystrzeliwane przez nich fireballe, co pozwala na spokojne przemyślenie następnych posunięć.

Ten system nieco również przypomina strzelankę Superhot, bo w polskim RPG-u też lawirujemy między setkami pocisków. To taki roleplayowy bullet hell dla osób z refleksem szachisty, w którym możemy wykonywać nie tylko uniki np. przed magią obszarową, ale też blokować szlagi. Wszystko to odbywa się bez przeklikiwania się przez tekstowe menusy. Główne działania bohatera, w tym błyskawiczne zmiany typu dzierżonej broni, są przypisane bezpośrednio pod główne przyciski gamepada.

Jeśli chodzi o fabułę, to wracamy do inspiracji tematyką rodem z dzieł Yasumiego Matsuno. W SacriFire motywem przewodnim jest religia i walka z herezjami. W polskiej grze fantasy wcielamy się w kapłana, który wyrusza na misję odzyskania pewnego niezwykle cennego, wykradzionego artefaktu. Okraszona angielskim dubbingiem opowieść ma trzymać w napięciu, a w ładnie wykonanych lokacjach, gdzie można się przełączać między dwoma wymiarami rzeczywistości niczym w „Matriksie", nie zabraknie okazji do rozwiązywania prostych łamigłówek. Projekt jest już prawie ukończony, a na premierę możemy liczyć jeszcze w 2026 r. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

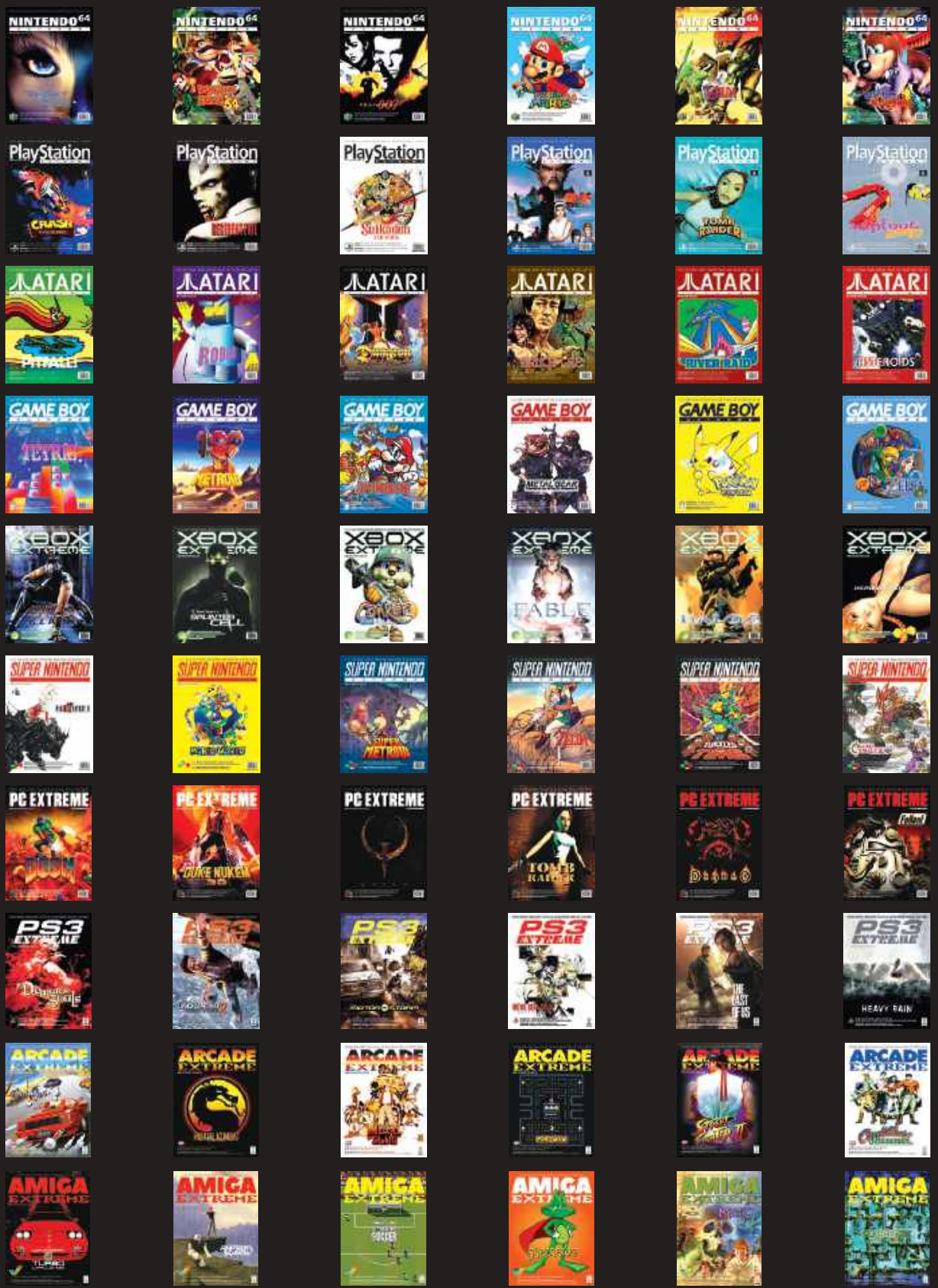
- bo polski zespół inspiruje się Vagrant Story i Valkyrie Profile
- bo hybrydowy, taktyczny system walki fascynuje
- bo pixelartowa grafika robi wrażenie
- bo czekamy już za długo – studio przedkłada premierę od lat

eprasa.pl 902c3afbed

NASZE WYDANIA SPECJALNE

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

NOWOŚĆ!



NOWOŚĆ!

eprasa.pl 902c3afbed



PS5, XSX, PC | 13 PAŹDZIERNIKA 2026 | ONE MORE LEVEL

Twórcy serii Ghostrunner, rodzime studio One More Level, powracają z nową grą – Valor Mortis. Zapomnijcie jednak o cyberpunkowych klimatach i wizji odległej przyszłości. Tym razem Krakowianie rzucą nas prosto na XIX-wieczne pole bitwy. Będzie brudno, strasznie i szalenie grywalnie.

TEKST: **OSTASZ**

Kraków, ostatnie piętro nowoczesnego biurowca przy Alei gen. Tadeusza Bora-Komorowskiego. Podziwiam imponującą panoramę skąpanej w delikatnym, sierpniowym słońcu dawnej stolicy Polski. Pogoda jest tak dobra, że na horyzoncie wyraźnie widać nawet szczyty Tatr. Sielanka nie trwa jednak długo. Dostaję spodziewane wezwanie do stawienia się na froncie. Na szczęście chodzi o grę wideo – i to taką od uznanych twórców. Studio One More Level wyrobiło sobie renomę dwiema częściami Ghostrunnera, dynamicznymi grami akcji z perspektywy pierwszej osoby z mocnym naciskiem na elementy platformowe. W swojej najnowszej produkcji Krakusi postanowili jednak odpocząć od szaleńczego biegania po ścianach w cyberpunkowym anturażu na rzecz wolniejszej, ale w żadnym wypadku spokojniejszej rozrywki.

Valor Mortis przenosi nas w czasy napoleońskie, ale w alternatywnym wydaniu. Nie chodzi jednak o zazwyczaj optymistyczny w swoim wydźwięku steampunk, tylko horror przez duże H. Europę trawią zarówno niekończące się konflikty wzniecane przez Napoleona, jak i złowieszcza plaga, której źródłem jest tajemniczy enzym nazywany neftoglobiną. Grający wskoczy nie tylko do okopów w Europie Wschodniej, ale przede wszystkim w buty Williama, żołnierza Wielkiej Armii Napoleona stworzonej ze... wskrzeszonych żołnierzy. Jaki sekret kryje się za tym, że protagonista nawet po przedziurawieniu szablą wraca na pole bitwy? Czym w ogóle jest neftoglobina i co chce z nią zrobić wszechmocny cesarz? Sam nie znam (jeszcze!) odpowiedzi na te pytania, gdyż cztery godziny, które spędziłem z Valor Mortis, były nastawione na gameplay. Rąbka tajemnicy na temat fabuły twórcy uchylają w wywiadzie, który możecie przeczytać na stronie obok. Ode mnie „usłyszycie" natomiast, jak w Valor Mortis się gra. A jest o czym opowiadać.

Jak ten gatunkowy miszmasz sprawdza się w akcji? Wyśmienicie!

Mieszanka krakowska

Na pierwszy rzut oka Valor Mortis jest „zwykłą" grą akcji osadzoną w ciekawym settingu. Ujęcie FPP, szabla w dłoni i... już przy próbie zaszlachtowania pierwszego przeciwnika okazuje się, że nie będzie to prosta przeprawa. Właściwie żaden ze stojących nam na drodze żołnierzy – w różnym stopniu rozkładu – nie jest adwersarzem „na jeden strzał". Innymi słowy, mamy do czynienia z soulslikiem. Do każdej, nawet najmniejszej, potyczki trzeba podejść z głową. Strategia „na hura" poskutkuje wyłącznie zmęczeniem (wyczerpanie paska stamina) i, co za tym idzie, odsłonięciem się na ataki i w efekcie cofnięciem do ostatniego punktu zapisu rozgrywki. Trzeba prędko się nauczyć wyprowadzać celnie ciosy, ale też skutecznie parować i unikać razów wymierzanych przez dawnych towarzyszy broni. Nie jest to proste, niemniej efektowne „finishery" i katalizatory, pełniące funkcję punktów doświadczenia, hojnie wynagradzają nasze wysiłki.

To nie wszystko, gdyż szybko się okazuje, że poza szablą William może sięgnąć także po broń palną oraz skorzystać z transmutacji. Te ostatnie przywodzą na myśl plazmidy z BioShocka. We fragmencie, który miałem okazję ograć, główny bohater mógł palić wrogów żywym ogniem wydobywającym się z jego dłoni. Jednak, w przeciwieństwie do wspomnianego hitu, z supermocy i broni – szabli lub pistoletu – można korzystać jednocześnie. Nie tylko zwiększa to nasze szanse na przeżycie, ale przede wszystkim pozwala na eksperymenty. Wrogów można zagonić w jedno miejsce i potraktować ich gorejącym żarem lub próbować zachodzić od tyłu i eliminować jednego po drugim. „Ściąganie" nieumarłych z odległości też jest możliwe, ale każdemu wystrzałowi towarzyszy hałas, a amunicji jest jak na lekarstwo. Co więcej, część potyczek można pominąć, stosując odkryte wcześniej skróty.

W Valor Mortis nie uświadczymy otwartego świata (i dobrze!). Kolejne etapy to pomysłowo zaprojektowane „koryta" z kilkoma odnogami. Zawsze wiadomo, w którą stronę mamy iść, ale do celu pro-

eprasa.pl 902c3afbed

wadzi często kilka różnych ścieżek – w poziomie, ale też w pionie! Co więcej, nie wszystkie dostępne są od razu. Do listy gatunków, którymi inspirowali się twórcy Valor Mortis, należy dodać jeszcze metroidvanię. Uprzedzając pytania: tak, przy każdym punkcie kontrolnym, których rolę w grze pełnią latarnie, można się uleczyć i zwiększyć (oczywiście za zbierane punkty) poziom zdrowia, wytrzymałości czy siły uderzenia krytycznego.

Jak ten gatunkowy miszmasz sprawdza się w akcji? Wyśmienicie.

W pętli

Sporo Bloodborne'a, więcej niż szczypta BioShocka, wyczuwalne nuty Metroida. Połączenie to działa po prostu wybornie i posmakowało nawet mi, czyli osobie, która za soulslike'ami zbytnio nie przepada. Od gier FromSoftware zawsze odrzucały mnie niejasne zasady rozgrywki (rozumiem, że ma to swój urok) oraz brak poczucia progresu spowodowany wysokim progiem wejścia (błagam, schowajcie widły!). Valor Mortis jest w stosunku do gracza bardzo fair, a do tego punkty zapisu gry są usytuowane na tyle blisko siebie, że nawet częste zgony nie kończą się frustracją. Błyskawiczny powrót na planszę, niejako wpisany w fabułę gry, raczej motywuje do poszukania alternatywnej ścieżki i obrania innej strategii niż do rzucania padem w ścianę i cichego szlochania w kącie.

Gra Krakowian jest trudna, momentami bardzo, ale nawet po nastym niepowodzeniu wciąż czułem satysfakcję z rozgrywki i – co ważne – przyspieszałem tempo krwawego baletu. To, na co położono największy nacisk, czyli wymagająca, brutalna walka, sprawia przyjemność. Z każdym pokonanym przeciwnikiem, z każdym kolejnym podejściem „czujemy ją" coraz bardziej. Pojedynki z bossami zmuszają nas do żonglerki trzema typami oręża, ale w trakcie zwykłych starć twórcy dają nam swobodę. Szabla czy ołów? To zależy tylko od naszych preferencji. Wybór mamy również w kwestii obrania drogi prowadzącej nas do celu. W Valor Mortis zdecydowanie warto zbaczać z utartych ścieżek oraz podejmować się zadań pobocznych. Co więcej, już podczas krótkiego pokazu zauważyłem, że opłaca się również wracać do odwiedzonych wcześniej lokacji i otwierać – za pomocą nowo nabytych umiejętności – zamknięte wcześniej przejścia.

Wspominałem już, że pachnie tu Metroidem. Konkretnie mam na myśli podserię Prime, bo wzorem przygód Samus Aran główny bohater Valor Mortis też musi czasem poskakać po platformach. Elementy te stanowią – dosłownie – odskocznię od ciągłego wymachiwania szablą. To bardzo miła odmiana, niemniej w ogrywanym przeze mnie demie nigdy nie miałem pewności, że kierowany przeze mnie William na pewno chwyci się wystającej gałęzi, aby przeskoczyć na znajdującą się w oddali skalną półkę. Jeden fragment przechodziłem przez to dobrych kilka razy. Po Ghostrunnerze daję tutaj jednak twórcom kredyt zaufania i wierzę, że podobnych niespodzianek nie będzie już w finalnej wersji.

Mniej znaczy więcej

Wspomniałem już, że Valor Mortis nie jest grą z otwartym światem. Całości bliżej jest rozmiarem do gier ze złotej ery PlayStation 3 i Xboksa 360. Czy to coś złego? Wręcz przeciwnie! Ekipa One More Level świetnie odnajduje się w takiej konwencji i nie próbuje na siłę wymyślać koła na nowo. W miejsce niepotrzebnych zapychaczy i bajerów pokroju zniszczalnych elementów środowiska dostajemy świetny system walki i oprawę, na której, mimo wszechobecnej makabry, chce się zawiesić oko. W tym przypadku o nawiązaniach do tytułów sprzed dwóch generacji konsol nie ma już mowy. Valor Mortis działa płynnie, prezentuje się bez zastrzeżeń i brzmi tak, że ani przez chwilę nie możemy czuć się bezpiecznie.

Wisienką na torcie, czy raczej tajną bronią, jest jednak obrany przez twórców kierunek artystyczny. Można go określić słowami „tak brzydko, że aż pięknie". Gdziekolwiek skierujemy wzrok Williama, tam



zobaczymy okrucieństwo wojny. Błoto, sterty trupów, odrażające facjaty atakujących nas maszkar wciąż noszących mundury Wielkiej Armii. Wszystko wygląda niezwykle sugestywnie i wciska do głowy myśl, że wojna, która miała miejsce ponad 200 lat temu, wcale nie różni się chociażby od tej dziejącej się tuż za naszą wschodnią granicą. Bez wątpienia atmosfera, do spółki z walką, grają tutaj pierwsze skrzypce. O dziwo, wcale sobie przy tym nie przeszkadzają.

„Na stos rzuciliśmy nasz życia los…"

Na papierze Valor Mortis nie było grą dla mnie. Jednak po czterech godzinach, które spędziłem z tym tytułem, niechętnie oddawałem pada w ręce twórców. Przed rozpoczęciem testów nastawiałem się na to, że najmocniejszymi elementami będą atmosfera i fabuła, natomiast walkę, stanowiącą przecież trzon rozgrywki, po prostu jakoś przeboleję. Było zupełnie na odwrót. Mimo wielu niepowodzeń chciałem grać dalej i sprawdzałem różne rozwiązania. Zupełnie nie przeszkadzało mi to, że ogrywany fragment nie ujawnił właściwie żadnych szczegółów dotyczących świata przedstawionego. Ba! Byłem tak zaaferowany, że kiedy już pojawiła się jakaś scenka przerywnikowa, to liczyłem na to, że będzie ona jak najkrótsza i czym prędzej wrócę do wymachiwania szablą i pistoletem. One More Level, czyli nazwa studia, zobowiązuje – faktycznie chciałem zobaczyć, co przyniesie każda kolejna plansza. Mimo mocno wrzynających się w podświadomość nieprzyjemnych obrazów wcale nie miałem dość.

Valor Mortis ukaże się na rynku 13 października. Na platformie Microsoftu będzie można sprawdzić ten tytuł w abonamencie Game Pass. W chwili, gdy piszę te słowa, gra jest już prawie gotowa, jednak premiera pewnego tytułu, którego główni bohaterowie trudnią się kradzieżą samochodów, kupiła Krakusom nieco dodatkowego czasu. Podczas wizyty w studiu na własne oczy widziałem, że jest on przeznaczany na ostatnie szlify. Nie uświadczyłem za to ani śladu przedpremierowej nerwówki. Twórcy zdają się być pewni siebie i swojego nowego dzieła. Valor Mortis kupiło mnie, kogoś, kto w ogóle nie lubi soulslike'ów, właściwie od pierwszych pięciu minut rozgrywki i nie puściło aż do końca prezentowanego dema. Skoro mnie podobało się tak bardzo, to całość tym bardziej przypadnie do gustu koneserom tego popularnego gatunku.

Nie będę ukrywał, że chętnie zobaczyłbym opcję wyboru poziomu trudności, ale i tak chętnie zginę w Valor Mortis jeszcze nie raz i nie dwa, byle tylko dowiedzieć się o głównym bohaterze i przeciekawym, choć jednocześnie okropnym świecie stworzonym przez One More Level czegoś więcej. Nie na chwałę demonicznego Napoleona, tylko tych nieco mniejszych tytułów, od których to różni „cesarze gamingu" mogliby się sporo nauczyć. Ave! ⊗

Ocena wstępna
8

eprasa.pl 902c3afbed



WYWIAD Z TWÓRCAMI VALOR MORTIS



Michał Ostasz, PSX Extreme: Skąd w ogóle wziął się pomysł na taką zmianę settingu i bardzo mocny skręt w stronę horroru? Po tym, co zobaczyłem, to powiedziałbym, że się nie hamowaliście...

Radosław Ratusznik, game director: Aż tak?! (śmiech) Chcieliśmy zrobić pierwszoosobową grę akcji, ale w trochę innym klimacie niż cyberpunk czy sci-fi, które gracze znają z naszego Ghostrunnera. Dlatego szukaliśmy settingu, który jednocześnie pozwoli nam pokazać odpowiednio walkę bronią białą oraz palną, a do tego jeszcze nadprzyrodzone umiejętności, które nazywamy transmutacjami.

Pomyśleliśmy o XIX w., który był już widoczny w grach – chociażby w Bloodborne czy niedawnym Lies of P. Zależało nam jednak na tym, aby uciec od wiktoriańskich klisz. Zaczęliśmy szukać czegoś niecodziennego i czasy napoleońskie wydawały się nam bardzo atrakcyjne. Zwłaszcza jeśli „wykręcimy" je horrorem i sprawimy, że ta epoka – kojarząca się z żołnierzami w kolorowych mundurach stojącymi w rzędzie – nabierze charakteru. Ta koncepcja bardzo nam się spodobała, a do tego sam Napoleon jest fascynującą postacią – nie tylko jako wielki przywódca, ale też bezwzględny tyran i maniak.

Decydując się na czasy napoleońskie, chcieliśmy uciec od typowej magii i demonów w stronę koncepcji pseudonaukowej. Stąd neftoglobina, która zmienia świat, zarażeni i transmutacje. Ten bardziej „przyziemny" kierunek bardzo nam odpowiadał.

Perspektywa FPP była od początku oczywistością, czy próbowaliście eksperymentować?

Radosław: Od razu wiedzieliśmy, że chcemy zrobić FPP akcji. Chcieliśmy wykorzystać nasze doświadczenie z Ghostrunnera i rozwijać się w tym kierunku, zamiast uciekać w nową perspektywę. Nie zakładaliśmy natomiast, że będzie to soulslike. Zespół urósł przy tym projekcie z około 40 do blisko 70 osób.

Zdradzicie coś więcej na temat fabuły? Pograłem parę godzin i przyznaję, że jest ona na razie szczątkowa – mało wiem, ale przez to całość bardziej mnie intryguje. Cieszę się, że nacisk położono tu na gameplay i nikt nie przerywa rozgrywki co dwie minuty. Co zobaczymy w pełnej wersji?

Radosław: Jeśli chodzi o samą neftoglobinę i Napoleona, to w późniejszych etapach dowiadujemy się więcej o wpływie enzymu na cywilów oraz żołnierzy dowodzonych przez tego przywódcę. Poznamy rozkazy, okrucieństwo obu stron... Horrory wojny to ważny wątek, który ukazujemy nie tylko dosłownie przez zmutowane stwory, ale też przez ludzkie historie. Grający pozna tę opowieść jeszcze lepiej, podejmując się zadań pobocznych.

Krzysztof Pagan, communication manager: Warto dodać, że w Napoleona wcieli się znany francuski aktor Vincent Cassel.

Vincent Cassel podkłada tylko głos czy zobaczymy też jego podobiznę?

Krzysztof: Nie zobaczymy podobizny aktora, ale samego Napoleona jak najbardziej ujrzymy w grze. Nie mówimy jeszcze, w jakich okolicznościach, ale pojawi się on na ekranie.

Decydując się na czasy napoleońskie, chcieliśmy uciec od typowej magii i demonów

eprasa.pl 902c3afbed



Podczas kilku godzin spędzonych z grą zauważyłem też postać Lucjana Skawińskiego. Czy takich polskich akcentów będzie więcej?
Radosław: Będzie! Choć nie mówimy wprost, że akcja dzieje się w konkretnym kraju. Określamy to zręcznie jako państwo w Europie Środkowo-Wschodniej. Polskich tropów jednak nie zabraknie!

Na ile godzin przewidujecie tę przygodę? Lokacje są w miarę zamknięte, mają układ metroidvaniowy, ale ile zajmie jedno przejście?
Radosław: Około 17–20 godzin, w zależności od gracza. Przy braku wyboru poziomu trudności jednemu starcie z bossem zajmie 15 minut, a innemu godzinę.

Przyznaję, że wasza gra nie należy do najłatwiejszych. Czym podyktowany jest brak wyboru poziomu trudności?
Radosław: Chcemy, aby na premierę wszyscy gracze mieli takie samo doświadczenie. Nie wykluczamy jednak, że w przyszłości dodamy jakieś modyfikatory.

Z czego przy tym projekcie jesteście najbardziej dumni?
Radosław: Osobiście jestem dumny z systemu walki. Zrobienie soulslike'a w FPP nie jest czymś prostym – to bardzo złożone gry wielosystemowe. Chcieliśmy tzw. dual wieldingu i płynnego żonglowania narzędziami w trakcie potyczek z przeciwnikami. W porównaniu do Ghostrunnera, który był prostszy i szybszy, tutaj skok złożoności był dla naszego zespołu ogromny. Jesteśmy też bardzo zadowoleni z oprawy artystycznej i z tego, jak wyszedł nam ten XIX-wieczny setting.

Co dalej? Macie już plany na przyszłość po Valor Mortis?
Radosław: Równocześnie rozwijamy na wczesnym etapie drugi projekt o roboczym tytule Swift. To również gra akcji FPP, ale w zupełnie innych klimatach. Ponadto planujemy wspierać Valor Mortis darmowymi dodatkami po premierze, tak samo jak miało to miejsce w przypadku Ghostrunnera. ⊗





eprasa.pl 902c3afbed



MARVEL'S WOLVERINE

PS5 | 15 WRZEŚNIA 2026 | INSOMNIAC GAMES

TEKST: **ROGER**



Insomniac postanowiło wyciągnąć z szafy największego brutala Marvela i zrobić z niego bohatera własnej gry. Zamiast pajęczyny mamy adamantium, zamiast eleganckich uników – pazury, a zamiast spokojnego spaceru po mieście – regularną demolkę. I bardzo dobrze.

PlayStation zaprosiło nas na pokaz gry aż do Berlina, gdzie w jednym z klubów zaprezentowano demo, na którego ukończenie mieliśmy niemalże trzy godziny. Ekipa odpowiedzialna za scenografię przygotowała się wzorowo, ściągając nie tylko sporej wielkości statuę Rosomaka (figura miała w różnych miejscach autentyczne owłosienie), ale dekorując lokal na znany z trailerów bar. Wśród rekwizytów znalazły się koszula, kapelusz i cały barek, obowiązkowo z butelkami whisky. Niestety dla dziennikarzy do picia były tylko woda i cola. Dlatego już teraz daję znać, że 10/10 nie będzie.

Logan, którego jeszcze nie znacie

Insomniac nie próbuje na siłę podpinać swojej historii pod aktualne wydarzenia z filmowego Marvela. Zamiast tego buduje własną wersję świata i korzysta z uniwersum Earth-1048, znanego już fanom growego Spider-Mana. X-Men nie są tutaj jeszcze ekipą, którą wszyscy znają z komiksów. Logan ma za sobą setki lat życia, mnóstwo blizn i... amnezję. Początek historii zabiera nas między innymi do przeszłości bohatera. Logan trafia na Nathaniela Esseksa, czyli człowieka, który dopiero z czasem stanie się znanym fanom Marvela Mister Sinisterem. Później wracamy do czasów współczesnych, gdzie poznajemy Team X, w składzie Logan, Mystique i Sabretooth, oraz ruszamy odbić wspomnianego Esseksa z rąk Bolivara Traska (wspieranego przez Omegę Reda), który z mutantów stworzył poligon doświadczalny, zostawiając za sobą setki trupów.

Gra nie ukrywa faktu, czym tak naprawdę jest. A jest produkcją nastawioną na efektowny, krwawy system walki. Logan jest cięższy i brutalniejszy, a podstawą są szybkie i mocne ataki, uniki oraz parowanie (niektórych wrogów trzeba parować nawet kilka razy). W wielu momentach czuć tutaj rozwiązania znane z innych gier akcji, jak seria Arkham, bo widząc z daleka czerwoną poświatę, wiemy, że wróg zaraz zaatakuje, więc możemy błyskawicznie do niego doskoczyć i rozpocząć zabójcze combo tudzież odpalić atak specjalny (te potrzebują czasu na regenerację i ponowne użycie). Przy odpowiednim wyczuciu czasu możemy skontrować mocny atak przeciwnika, sygnalizowany żółtym kolorem, i od razu przejść do efektownego finiszera. Z kolei ataki z kopniaka potrafią wrzucić przeciwnika na pułapki środowiskowe, ogłuszyć (na takich najlepiej wchodzą finishery) czy nadziać na stojący widlak. Gwiazdą wieczoru jest zaś możliwość budowania paska gniewu.

Im bardziej wkurzony, tym lepszy

Gdy wskoczymy na drugi poziom gniewu, budując go kolejnymi zabójstwami, ataki Logana są nie tylko potężniejsze, ale dostaje on również - po śmierci - możliwość powrotu do życia (mashowanie kwadratu), co jest fajną mechaniką, podobną nieco do Second Chance z Borderlands. Trzeci poziom jest już prawdziwą rzezią na ekranie. Otoczenie robi się niemal monochromatyczne, a na ekranie zostaje czerwień oraz odgłosy kolejnych egzekucji wykonywanych triggerami. Moc. Oczywiście, aby się utrzymać na trzecim poziomie gniewu, trzeba zabijać jeszcze szybciej i więcej, więc nie jest to łatwe, ale gameplay Wolverine'a nastawiony jest przede wszystkim na totalną ofensywę, przynajmniej w zaprezentowanych fragmentach gry.

Co ważne, przeciwnicy nie zamierzają tylko grzecznie czekać na swoją kolejkę do rozczłonkowania. Atakują w grupach, potrafią być uzbrojeni w tarcze, karabiny, granaty, a nawet zagłuszacze mocy Logana, które trzeba jak najszybciej niszczyć, bo redukują one poziom szału do zera. Oczywiście to wszystko nie jest szczególnie odkrywcze. W zasadzie większość mechanik, które zobaczyłem, można znaleźć w innych grach. Insomniac bardzo dobrze je jednak skła-

eprasa.pl 902c3afbed



da do kupy. Czy jest trudno? Grałem na trzecim z pięciu poziomów trudności i dawałem radę, więc nie.

Jednym z najlepszych fragmentów prezentacji była walka z ogromnym bossem. Schemat jest znajomy: unikamy ataków, szukamy słabych punktów i próbujemy się dobrać do kolejnych części wielkiego przeciwnika, korzystając co jakiś czas z pomocy przyjaciół. W ogóle sekcje, w których przemierzamy poziomy czy to z Mystique, czy Szablozębnym, to poezja zabijania. Gdy kompan wybija wroga w powietrze, a Logan łapie go pazurami i spada z nim na ziemię, kontynuując balet śmierci na leżącym truchle – Mortal Kombat może tylko pozazdrościć. Tak, reżyserowane, ale smakuje wyśmienicie. Z kolei podczas klimatycznej walki z klanem ninja przeciwnicy mogli dosłownie wbić katany w ciało Logana, co permanentnie, na czas walki, obniżało jego pasek zdrowia. Lubię takie smaczki. Twórcy chyba wiedzą, jaką bestię powołali do życia, bo w opcjach można nawet włączyć opcję dla płatków śniegu i stonować krwawe elementy.



Ale tu ładnie

Mówcie, co chcecie – ta gra wygląda naprawdę świetnie. Animacje, twarze, krwawe egzekucje, scenerie i przede wszystkim zniszczalność środowiska. Mając na uwadze, że w większości gier kraty, drzwi czy bramy są niezniszczalne, byłem zaskoczony, że chcąc dostać się do budynku, mogę po prostu wejść do niego z buta i zrobić lokatorom pokaz chirurgii bez znieczulenia. Wolverine nie jest więc Spider-Manem w przebraniu. Gra nie stawia na ogromny, otwarty świat zasypany znacznikami. Zamiast tego dostajemy bardziej liniową strukturę. Zwiedzimy choćby bazę Traska, Tokio, Kanadę czy mroczne zakamarki Madripooru. To właśnie w tej ostatniej lokacji tempo wyraźnie zwalniało. To swego rodzaju bezpieczna przystań dla mutantów, urokliwe miasto, ze wspomnianym we wstępie barem. Możemy tutaj odetchnąć, porozmawiać z innymi postaciami, jak choćby Callisto czy Walterem, i poznać trochę więcej historii tego świata.

Siłowanie się na rękę z Szablozębnym, popijanie drinków i zabawne słowne gierki z Mystique czy w końcu szukanie za pomocą węchu Jean Grey, z którą Logana będą z pewnością łączyły miłosne więzi – siedzi to, oj siedzi. Narracyjnie jest nawet lepiej niż w Spider-Manach. Mimo liniowej konstrukcji gra nie prowadzi nas cały czas za rękę. Po drodze możemy zaglądać w boczne zakamarki i znajdować materiały potrzebne do ulepszania wyposażenia (nowe kostiumy i szpony znane z filmów i komiksów, ale również zupełnie nowe), wiadomości głosowe czy butelki rzadkiej whisky. Logan za zabójstwa i różne akcje zdobywa też doświadczenie, a im wyższy level, tym więcej punktów można przeznaczyć na pozyskiwanie nowych technik (atak obszarowy pazurami, kop z kolana przywracający zdrowie, skok oszałamiający wrogów itp.) czy zakup pasywnych wzmocnień typu „ataki podczas biegu generują więcej szału" czy „ciosy na oszołomionych wrogach leczą Logana".

Narracyjnie jest nawet lepiej niż w Spider-Manach

Ciekawostką są też Nightmare Doors. Po wejściu do takiego przejścia Logan trafia do mocno odjechanej Chaty Koszmarów, gdzie może jeszcze raz kończyć już zaliczone poziomy oraz brać udział w specjalnych czasówkach, skacząc po platformach i biegnąc jak najszybciej do celu, co jest nagradzane odpowiednim medalem oraz odblokowaniem wspomnienia z przeszłości. Mnie te minizadania na razie nie porwały, może dlatego, że stawia się w nich na parkour, jeden z najsłabszych elementów Wolverine'a, co potwierdziła scena z końca dema.

Nathan by się uśmiał

Tak, scena pościgowa po dachach za uciekającym ninja obnażyła prostotę sekwencji platformowych. Logan skacze w nich niczym Spider-Man, ale nie ma pajęczyny, więc opada na budynki i znowu skacze. A co, jeśli wpadnie do wody? Kaplica. Tak, Logan nie potrafi pływać, więc może przybić piątkę bohaterowi GTA III. Wspinaczka to trochę takie Uncharted dla ubogich, a z Nathanem Logana łączą te „oh crap" momenty, bo są sekwencje, w których niczym Crash Bandicoot uciekamy przed czymś, co nas ściga, strzela do nas lub się wali. Mieszane odczucia przyniosło też skradanie. Na razie wygląda ono trochę tak, jakby ktoś uznał, że skoro mamy dużą grę akcji, to wypada dorzucić również sekcje stealth. Fajnie, że ciche egzekucje są brutalne i budują pasek szału, ale miałem wrażenie, że SI przeciwników znacznie lepiej odnajdywała się w bezpośrednim starciu. No i wszelkie łamigłówki, w których Logan używa węchu czy słuchu, były trochę nudnawe.

Pomimo tego musicie zapamiętać, że Wolverine to przede wszystkim efektowna i brutalna gra akcji pędząca liniowymi levelami do przodu, która spełni przede wszystkim marzenia fanów Rosomaka. I mnie to w zupełności wystarcza. ⊗

Ocena wstępna
8

eprasa.pl 902c3afbed



12 godzin i jeden praktykant

Końcówka sierpnia to dwie pewne rzeczy w życiu – bąbelki za moment wracają do szkolnych ławek, a ekipa PSX Extreme rusza do niemieckiej Kolonii na gamescom! W tym roku, w lekko zmienionym składzie, z Klaudią Żurawską (Shinryu) zamiast Moniki (rok temu nie usmażyła jajecznicy i kara ją spotkała) oraz wspierającym resztę praktykantem Komodo, który poleciał samolotem, wpakowaliśmy się o rześkiej piątej nad ranem do pociągu i ruszyliśmy udowadniać, że PSX Extreme i trzoda w dalszym ciągu są synonimami.

Dwanaście godzin w pociągu daje ogromne pole do popisu bandzie niemyślących już o niczym innym poza graniem degeneratów, tak więc pierwsze problemy pojawiły się tuż za polską granicą, gdzie okazało się, że wsiedliśmy do niewłaściwego – przedwczesnego – pociągu przesiadkowego. Myślałby kto – my za wcześnie! Obdarzony typowo niemieckim urokiem osobistym, pokryty od góry do dołu tatuażami, konduktor poinformował nas grobowym głosem, że albo możemy kupić sobie nowe bilety, albo wypad na następnej stacji. Fortunnie zgRedzi od zawsze mają więcej szczęścia niż rozumu, więc po drodze okazało się, że nasz właściwy pociąg wypadł z rozkładu, więc jednak możemy jechać już do końca tym. Trzeba było to uczcić!





Zaczęły się więc przygotowania do Opening Night Live, żywe rozmowy o nadchodzących tytułach, dyskusje o wyższości płyt nad cyfrówkami, a kiedy zaschły już gardziołka, również i lekkie ich dosmarowywanie. Kiedy wszyscy mieli już serdecznie dosyć siedzenia w sunącym po torach w żółwim tempie wagonie, a Maciek zaczął miarowo pochrapywać w swoim siedzeniu, jak na złość uaktywnił się Komodo, co i raz wrzucający na oficjalnego Facebooka magazynu kolejne rolki nabijające się z faktu, że on już sobie zapycha jelita currywurstami, a my musimy się męczyć i gnieździć w niewygodnych fotelach. Taki cwany, ale jak go wywaliliśmy z grupowego czatu, to mu szybko przeszło!

W tym roku zamknięcie numeru nie pozwoliło nam zrobić relacji na dwie strony, więc gdy spisujemy te słowa, kończy się właśnie Opening Night Live, na którym siedzieliśmy niedaleko Ashy Sharmy z Xboksa. Wiwat, jaki rozległ się po ogłoszeniu darmowego remastera trzeciego Wiedźmina, oraz okrzyki w tłumie: „Polska! Polska!" pokazały, jak silna i kochana jest nadal ta marka. A przecież Polaków reprezentowały też takie gry, jak Dawnwalker, Valor Mortis czy Saw. Geoff Keighley zalał widzów na sali konferencyjnej w Koelnmesse i przed ekranami komputerów morzem świeżutkich trailerów, a my, napompowani pozytywną energią, ładujemy baterie przed kolejnymi dniami gamescomowego maratonu. Będziemy grać w gry, rozmawiać z ich twórcami oraz pisać dla Was, drodzy Czytelnicy, swoje wrażenia z poszczególnych gier na gorąco. A to wszystko na kolejnych stronach. ⊗



eprasa.pl 902c3afbed



Metro 2039

PS5, XSX, PC / 4A GAMES / LUTY 2027

Wprawdzie przedstawiona w Metro Exodus kolejowa podróż przez postapokaliptyczną Rosję w żaden sposób nie zaszkodziła jakości samej gry, nie da się jednak ukryć, że całkowicie odmieniła dotychczasową stylistykę cyklu, a co ważniejsze – odebrała jej duszny, wilgotny i ponury klimat sponsorowany przez ciasnotę tuneli tytułowego moskiewskiego metra. Wygląda jednak na to, że nie był to nowy kierunek dla cyklu, tylko jednorazowy skok w bok. Tym samym ukraińskie studio 4A Games wraz z Metro 2039 powraca do macierzy, nie rezygnując jednak w cale czuwa wszak Dmitrij Głuchowski, ojciec książkowej serii, o ten aspekt produkcji możemy być więc spokojni. Przygotowany fragment, umiejscowiony w połowie kampanii, rozpocząłem w podziemiach zrujnowanej stolicy, a dokładnie na stacji Sewastopolska, znanej wcześniej wyłącznie z kart powieści „Metro 2034". Stacja jest zatłoczona, ciasna, pełna rupieci i prowizorycznej zabudowy, żyje przy tym intensywniej niż jakakolwiek inna kiedykolwiek wcześniej. Dzieci grają w klasy i strzelają do siebie z wyimaginowanych pistoletów, ktoś coś spawa, ktoś inny piłuje drewno, jeszcze ktoś inny zajmuje się małym ogrodem. Podobnie jak niegdyś, już samo obserwowanie wszelkich przejawów codziennego życia w tak dramatycznych okolicznościach to frajda sama w sobie i najlepszy dowód na to, że powrót do znanych klimatów był dobrą decyzją. Nawet jeżeli pozornie cofającą cykl do czasów Metro: Last Light (PS3, X360, PC – 2013). Dominuje wszak to, co już doskonale znamy – maska gazowa, ręczne przecieranie jej ubrudzonej szybki, analogowa prądnica, latarka, noktowizor, wypalanie pajęczyn zapalniczką czy wytwarzanie przedmiotów wprost z plecaka. Nowością jest natomiast lampa ultrafioletowa pozwalająca na dostrzeganie rzeczy niewidocznych gołym okiem, co przydaje się zwłaszcza przy zagadkach opartych na drzwiach zamkniętych na kłódkę z kodem szyfrowym, a także możliwość siłowego forsowania słabszych zapór. Pokruszona ściana podda się zamontowanemu na niej ładunkowi wybuchowemu, z kolei zagradzająca przejście krata uzna wyższość palnika.



łości z doświadczeń zdobytych przy projektowaniu otwartych lokacji. Wiem najlepiej, bo z padem w łapach spędziłem bite dwie godziny.

Jak wskazuje sam tytuł, wydarzenia zabierają nas do roku 2039, czyli do najbardziej wysuniętego w przyszłość epizodu uniwersum. O fabularnym rzeźbiarstwie nie ma jednak mowy, nad historią ponownie

Nieco inaczej sprawa ma się natomiast na powierzchni, nie tylko dlatego, że z oczywistych przyczyn jest to najlepiej wyglądająca i najbardziej upiorna wersja Moskwy w dziejach serii. Całość cieszy bowiem quasiotwartym charakterem, pozwalając zboczyć z trasy w zaskakująco wiele opcjonalnych miejsc. Oczywiście można dreptać prosto do celu, ale kuszącym odnogom trudno odmówić, nie tylko ze względu na kryjące się w ich zakamarkach zasoby do zbierania. Ot, szeregi blaszanych garaży, gmach hotelu, pawilon handlowy, budynek szkoły podstawowej czy żłobka, otoczone mieszkalnymi bloczyskami z wielkiej płyty, plątaniną rurociągów ciepłowniczych czy wrakami samochodów w typie starej Skody, Wołgi czy Ziła, wabią samym swoim designem, gęstą atmosferą i kryjącą się w ich wnętrzu tajemnicą. Bardzo sprytnie zaprojektowana przestrzeń, dla sprawniejszej nawigacji pozwalająca z czasem na tworzenie skrótów. Drobnych zmian doczekała się także wymiana ognia. Każdy typ broni umożliwia bowiem używanie różnych rodzajów amunicji, w tym tak prowizorycznych jak wiertła, które potem odzyskamy z powalonych przeciwników. Gunplay to standardowo w żadnym wypadku nie poziom id Software, ale spełnia swoją rolę, premiując przy tym pozostawanie w ukryciu, atakowanie z zaskoczenia, cykliczne modyfikowanie chałupniczych strzelb i uważne zarządzanie amunicją.

Generalnie Metro 2039 jest więc poprawne i trudno pod jego adresem formułować poważniejsze zastrzeżenia. Jest też przy tym chyba trochę nadto samozachowawcze, a przez to również przewidywalne. Mimo że poszczególne składowe rozgrywki trzymają całkiem wysoki poziom, pozostając w dużej mierze wolne od budżetowych kompromisów charakterystycznych dla starszych odcinków, trudno mówić tutaj o dostrzegalnym kroku naprzód. Bardziej o przekuciu ostatnich doświadczeń w reintrodukcję starszej, bezpieczniejszej i bardziej lubianej formy. To zatem bezpieczny pewniaczek dla fanów postapo ze wschodnim posmakiem. Ja lubię, nie mam więc zamiaru narzekać, skłamałbym też jednak, pisząc, że pragnę jak kania dżdżu. ⊗ **Komodo**



eprasa.pl 902c3afbed



Gears of War: E-Day

PC, XSX / THE COALITION / BLACK TUSK STUDIOS / 6 PAŹDZIERNIKA 2026

Sporo pograłem w Gears of War: E-Day na gamescomie i przed i powiem Wam, że fani pierwszych odsłon mogą zacierać ręce, ale od strony technicznej twórcy nadal mają przed sobą mnóstwo pracy.

W kampanii nie dostajemy żadnej rewolucji i właśnie dlatego wypada tak dobrze. Nadal przebijamy się przez mocno zamknięte lokacje, wskakujemy za osłony i czyścimy kolejne sektory z Szarańczy. Niewidzialne ściany dalej tutaj są, a struktura zabawy pozostaje bardzo tradycyjna. Tylko że to wciąż działa. E-Day bierze fundamenty starych Gearsów i daje nam po prostu więcej, lepiej i brutalniej, parafrazując Cliffy'ego. Największą zmianę czuć w zachowaniu przeciwników. Locusty próbują flankować, wycofują się z zagrożonego miejsca, osłaniają swoich i potrafią wspólnie docisnąć Marcusa, gdy za długo siedzimy w jednym miejscu. Walki są dzięki temu bardziej ruchliwe, a nowe możliwości poruszania otwierają sporo możliwości.

Marcus może przeskakiwać przez samochody i inne elementy otoczenia, sprawniej pokonywać przeszkody, robić ślizgi między kołami ciężarówek czy szybciej i efektowniej dopadać do kolejnej osłony. Animacje są kapitalne. Ciężkie, brutalne oraz płynnie połączone i dużo szybsze niż wcześniej. Nadal czujemy tego wielkiego, ciężkiego żołnierza w pancerzu, ale nie walczymy już z ociężałym zestawem ruchów sprzed dwóch generacji. Najważniejsze pozostaje strzelanie. Broń ma odpowiednią siłę, trafienia są czytelne, a rozrywanie przeciwników Gnasherem daje dokładnie taką samą, chorą satysfakcję, na którą jako fan Gearsów liczyłem. Powraca też piła mechaniczna, krew leje się hektolitrami, a brutalności nikt tutaj nie zamierza maskować. Rewelacja.



Graficznie mamy czysty next-gen. Oświetlenie, materiały, modele postaci i ogromna liczba detali potrafią sprowadzić szczękę do piwnicy. Kampania wygląda obłędnie. Problem w tym, że rachunek za tę oprawę płacimy w postaci ogromnych wymagań sprzętowych. Optymalizacja na PC po prostu leży. Nawet mocne zestawy nie zapewniają oczekiwanej płynności, a na słabszym sprzęcie zaczyna się prawdziwa walka o klatki. Wersja na Xboksa Series X działała przyzwoicie, lecz wizualnie wyraźnie odstaje od pecetowego wydania. Nadal wygląda dobrze, ale liczyłem tu na sporo więcej. The Coalition ma co poprawiać, bo piękna gra oglądana przez szarpaną animację szybko przestaje zachwycać.

Multiplayer pokazuje z kolei, że studio przebudowało systemy znane z Gears 5. Skoki, wspinanie czy ślizgi wprowadzają na mapy niespotykaną wcześniej pionowość. Można szybko zmienić położenie, przeskoczyć przez przeszkodę albo wślizgnąć się za osłonę. Po kilku meczach trudno było mi wyobrazić sobie powrót do starego zestawu ruchów. Nie wszystko działa jednak, jak należy. Podstawowe poruszanie się bywa sztywne, między sprintem, celowaniem i oddaniem strzału czuć opóźnienie, a postać potrafi przykleić się do mijanej ściany. Mocno ograniczono też wall bouncing. Dla jednych będzie to koniec irytującego cyrku, dla innych usunięcie techniki pozwalającej najlepszym graczom zyskać przewagę. Przy starciach czterech na czterech i mocnym ogniu zespołowym wygranie sytuacji jeden na kilku stało się znacznie trudniejsze.

Balans uzbrojenia także wymaga strojenia. Retro Lancer potrafi rozerwać rywala w mgnieniu oka, zwykły Lancer i Hammerburst chwilami przypominają pistolety na wodę, a Gnasher jest zbyt kapryśny. Brakuje przy tym chwytania przeciwników jako żywych tarcz, podkładania granatów, kopnięcia po przeskoczeniu osłony czy pojedynków na piły. Weterani zauważą te braki natychmiast. Najbardziej dyskusyjny pozostaje Horde Siege. Dwanaście osób podzielonych na trzy czteroosobowe drużyny odpiera 10 fal na ogromnej mapie, wykonując dodatkowe zadania. Skala robi wrażenie, ale zespoły są tak rozrzucone, że osiem pozostałych osób często stanowi wyłącznie mało emocjonujące tło. Jest szybciej i bardziej widowiskowo, lecz fani klasycznej, 50-falowej Hordy, budowania obrony i walki jednej zwartej ekipy mogą się poczuć, jakby dostali zupełnie inny tryb opatrzony znajomą nazwą.

Po pokazie najbardziej czekam więc na kampanię. Ma klimat pierwszych Gearsów, fenomenalną oprawę, świetne strzelanie i dokładnie tyle zmian, by nie naruszyć fundamentów serii. Multiplayer ma ogromny potencjał, ale potrzebuje lepszego balansu, płynniejszego sterowania i kilku przywróconych mechanik. Jeśli The Coalition dowiezie przede wszystkim optymalizację, E-Day może zostać najlepszą odsłoną od czasów Gears of War 3. ⊗ **Zabłocki**

OCENA



Heroes of Might & Magic 3 Remake

PC / UBISOFT / 2027

Przyznaję, że od momentu, gdy Roger poinformował mnie, w co przyjdzie mi pograć w pewien czwartkowy poranek, nieustannie towarzyszy mi pytanie, czy remake gry, która od momentu wydania w 1999 r. jest stale grywalna, dostępna w cyfrowej dystrybucji, a jej edycje co rusz obejmują różnorodne promocje, ma jakikolwiek sens.

Prezentowany na gamescomie remake Heroes of Might & Magic 3 mieliśmy okazję zobaczyć i ograć trochę wcześniej, odciążając ekipę na miejscu. Hirołsy, jak zwykliśmy o nich mówić w kraju nad Wisłą, zajmują w sercach wielu z nas wyjątkowe miejsce. Sam mam do tej produkcji osobisty stosunek, bo chociaż identyfikuję się jako konsolowiec, moja poważna przygoda z grami zaczęła się od PC i trójeczki, w którą gram do dziś.

Z remakiem spędziłem nieco ponad godzinę. Sesja sprowadzała się do trzech elementów – krótkiego filmu promocyjnego, tutorialu i rozegrania przygotowanego scenariusza. Tym, na co trzeba w pierwszej chwili zwrócić uwagę, jest fakt, że twórcy podeszli do pierwowzoru z dużym szacunkiem, bo Heroes 3 remake to gra, w której punktem wyjścia uczyniono właściwie wszystko to, co przez ostatnie ćwierć wieku wydarzyło się wokół tej ikonicznej produkcji. Dostajemy więc takie dodatki jak The Shadow of Death czy Armagedon Blade oraz dziewięć grywalnych nacji. Cieszy też fakt, że w pracach nad remakiem brali udział nie tylko twórcy gry z 1999 r., ale wzięto także pod uwagę scenę moderską. Fakt, że „półoficjalne" dodatki tworzone przez społeczność zostały wprzęgnięte w zawartość, to bardzo dobra informacja, choć smuci brak scenariusza Horn of the Abyss.

Nietrudno się domyślić, że najwięcej zmian doczekała się warstwa wizualna i tu zaczynają się problemy, ponieważ „chciałbym, aby Heroes 3 miało lepszą grafikę" – nie powiedział nikt, nigdy! Od ćwierć wieku istnienia gra doczekała się jedynie HD patcha, który miał swoje praktyczne zastosowanie w możliwości dostosowania rozgrywki do współczesnych wyświetlaczy. Tymczasem Ubisoft oferuje totalny lifting graficzny stanowiący mieszankę estetyki bajki z baśnią, a pierwsze skojarzenia mogą przypomnieć Heroes V. Najbardziej boli przeniesienie całości do trójwymiaru i nie chodzi o sam fakt, ale o wrażenie, że jest to „ej-aj-owe". Skoro już o grafice mowa, to remake oferuje sporo nowych animacji, które poprzedzają np. rozegranie bitwy czy rekrutowanie poszczególnych jednostek lub wznoszenie budowli. Fajny smaczek, nie powiem, ale w kategorii kosmetycznej. W rozgrywce nic to specjalnie nie zmienia.



Kolejna nowość mocno modyfikuje charakter gry i tu remake od Ubi staje się problematyczny. Heroes 3 zachowuje co prawda turową rozgrywkę w czasie potyczek, ale eksploracja świata zwiastuje mezalians z izometrycznymi RPG-ami. Mamy tu oczywiście wszystkie mechaniki znane z pierwowzoru, ale poruszanie się po mapie, wprowadzenie (czerstwych jak chleb) dialogów – to elementy zerżnięte z gatunku RPG, które wypadają... słabo. Co najdziwniejsze, ten właśnie aspekt określono mianem immersyjnego, co jest nieporozumieniem. Na szczęście twórcy dają nam możliwość wyboru stylu gry i sposobu widzenia mapy. Możemy więc z Heroes a la Diablo III przełączyć się na kultywowaną i sprawdzoną od ponad ćwierćwiecza rozgrywkę.

Cóż... gdy chce się poprawić coś, co nie wymaga poprawek, od razu pojawia się obawa, że to nie zassie. Tutaj padło na jedną z fundamentalnych mechanik rozgrywki. Mam na myśli możliwość pomijania swojej tury podczas toczenia bitwy, co stanowiło taktyczną podstawę do wykonywania manewrów ofensywnych, a i niekiedy pomagało wpuścić przeciwnika w maliny. Teraz tego nie ma, a gra wymusza wykonanie ruchu w trakcie tury. Efekt? Przez przypadek zablokowałem jedną ze swoich jednostek, którą chciałem ochronić. Traf chciał, że przypadła jej tura i... nie mogłem nic zrobić. Normalnie pominąłbym turę i przestawił inne jednostki, ale nie. Zacząłem więc kombinować; szukać w opcjach, próbować wczytać zapis, ale wtedy uaktywnił się admin, który pomógł mi i... wystartował grę od początku.

Chciałbym napisać, że remake to „stare dobre Heroes 3", ale nie. Odnoszę wrażenie, że po dobrym przyjęciu Heroes of Might and Magic: Olden Era Ubisoft postanowił wykonać „skok wiary" na kieszenie graczy, proponując im remake czegoś, co nie wnosi nic ponad to, co już doskonale znamy i co równie dobrze działa. Pozostaje kwestia ceny. ⊗ **Kochaniec**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



EA Sports FC 27

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / EA / 25 WRZEŚNIA 2026

Na tegorocznym gamescomie miałem możliwość pograć i zobaczyć, jak wypada najnowsza odsłona najpopularniejszej piłki kopanej na świecie. Dramatu nie ma, ale nie oczekujcie też rewolucji. A tryb The Grounds to niestety tylko ciekawostka na 15–20 minut.

Najważniejszy jest mocniejszy podział rozgrywki. Competitive pozostaje szybki i przygotowany pod rywalizację sieciową. Authentic Gameplay 2.0 próbuje odtworzyć rytm prawdziwego meczu. Zmieniają się tempo, bezwładność zawodników, zachowanie piłki i znaczenie zmęczenia. W Competitive poprawiono przejścia między animacjami. Piłkarz po kontakcie albo obrocie rzadziej czeka, aż gra łaskawie odda nam sterowanie. Off-Balance Dribbling pozwala najlepszym graczom utrzymać piłkę po starciu. Wygląda to naturalnie, choć po premierze łatwo może stać się sposobem na bezkarne przepychanie się przez obronę. Dużo dobrego dzieje się bez piłki. Napastnicy lepiej rozpoznają wolną przestrzeń, wykonują biegi po łuku i pilnują linii spalonego. Ręcznie uruchamiane rajdy nie trwają już przez pół boiska. Podczas gry kilka razy zauważyłem, że partner sam stworzył rozsądną linię podania. Wcześniej równie często tworzył głównie spalonego.

Największą różnicę czuć w obronie. EA ograniczyło automatyczne odbiory i zasięg interwencji zawodników kontrolowanych przez komputer. Defensorzy zabezpieczają przestrzeń, lecz to gracz musi podejść do rywala i odebrać piłkę. Udana interwencja daje więcej satysfakcji, ale spóźniona zmiana zawodnika natychmiast tworzy lukę. FC 27 zwiększa różnicę między kimś, kto umie bronić, a graczem chowającym się za AI. Oby tylko nie skończyło się wynikami 6:5 i łatką przywracającą połowę automatyzacji. Mieszane odczucia pozostawiają rzuty rożne. Najpierw wskazujemy miejsce dośrodkowania, a później przejmujemy zawodnika w polu karnym. System daje większą kontrolę, lecz stałe fragmenty trwają dłużej. Skupiałem się przy tym tak mocno na jednym piłkarzu, że reszta pola karnego stawała się tłem. Być może to kwestia przyzwyczajenia, ale na razie nie jestem przekonany.

Znacznie lepsze wrażenie zrobił na mnie Authentic Gameplay 2.0. Piłkarz potrzebuje czasu na przyjęcie i ustawienie ciała, a ciągłe trzymanie sprintu obraca się przeciwko nam. Piłka częściej odskakuje, zmęczeni gracze wolniej przyspieszają i gorzej strzelają, a starcia mają większy ciężar. Mecze są spokojniejsze, bardziej metodyczne i wymagają obserwowania ustawienia całej drużyny. Ten wariant dobrze łączy się ze zmianami w karierze. Dynamic OVR sprawi, że ocena zawodnika zacznie odzwierciedlać jego aktualną dyspozycję. Forma, morale, zmęczenie i kontuzje będą chwilowo zmieniać atrybuty. Długotrwała dobra forma może też podnieść potencjał piłkarza – i to również w klubach kontrolowanych przez komputer. Rotacja przestanie więc być zabawą dla osób samodzielnie narzucających sobie realizm. Przemęczona gwiazda może zagrać gorzej, a będący w formie rezerwowy dostanie konkretny powód, aby wyjść w podstawowym składzie. Dużo obiecuje też rynek transferowy. Kluby sterowane przez komputer mają analizować braki w kadrze, zamiast kupować szóstego bramkarza przy pustej lewej obronie. Negocjacje zostaną rozciągnięte w czasie, a rywal będzie mógł przebić naszą ofertę nawet pod koniec rozmów. Pojawią się raty, premie, klauzule odkupu i możliwość pozostawienia kupionego talentu na wypożyczeniu. Brzmi to sensowniej niż zamykanie całej operacji podczas jednej wizyty w menu.

Wizualnie trudno mówić o dużym skoku. Ze standardowej kamery modele, stadiony i oświetlenie przypominają FC 26. Nie zauważyłem też dużej rewolucji w oprawie wokół meczu. Gra zyskuje dopiero wtedy, gdy zaczynamy analizować zachowanie piłkarzy, jakość odbiorów i reakcje na polecenia. Po sesji na gamescomie mam ostrożnie pozytywne odczucia. Dla okazjonalnego gracza różnice mogą się wydawać kosmetyczne. Kto zna FC 26 na wylot, zauważy zmiany w obronie, ograniczoną pomoc AI, pewniejsze odbiory i płynniejsze animacje. Największy potencjał ma jednak Authentic Gameplay 2.0 połączony z bardziej wymagającą karierą. Pozostaje pytanie, czy systemy wytrzymają kilka wirtualnych sezonów i czy EA nie podporządkuje gameplayu jednej sieciowej mecie po pierwszych aktualizacjach. ⊗ **Zabłocki**



OCENA

wasa.pl 902c3afbed



Tomb Raider: Legacy of Atlantis

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / CRYSTAL DYNAMICS / FLYING WILD HOG / 12 LUTEGO 2027

Crystal Dynamics we współpracy z naszym rodzimym studiem Flying Wild Hog postanowiło kolejny raz odkopać trupa z 1996 r. To już drugi remake debiutu Lary (po Anniversary z 2007 r.), ale dla mnie panna Croft mogłaby wracać co 10 lat, a i tak szedłbym z nią konie kraść. Tudzież polować na T-Reksy.

Demo na gamescomie pokazało nam w pełnej krasie poziom w Grecji. Świątynie porośnięte drzewami, katakumby pełne pułapek i efekty świetlne na Unreal Engine 5 wyglądały bardzo dobrze. Nieco gorzej prezentowała się animacja Lary, która w kilku momentach była jeszcze trochę sztywna. Sama Lara oczywiście przeszła lifting – wygląda nieco bardziej komiksowo, jest jakby kompromisem między Angeliną Jolie a ostatnią trylogią, w której Croftówna paradowała utytłana w błocie i krwi.

Twórcy wsadzili do gry cały wagon nowych zabawek do akrobacji. Dostaliśmy linkę z hakiem na nadgarstku do dynamicznego bujania się po przepaściach i odpalania różnych mechanizmów, a dla leniwych jest skaner archeologiczny do analizowania starożytnych artefaktów i szukania ukrytych mechanizmów. W Egipcie dla przykładu będziemy musieli przez niemal cały poziom przeprowadzić wiązkę światła. Co ciekawe, skaner podpowiada również, jak pokonać niektóre pułapki, a co więcej, możemy też skanować otoczenie, choćby wszelakie pomniki i statuy, by dowiedzieć się nieco więcej o historii danego miejsca.

Lara podczas eksploracji zbiera składniki, z których może „gotować", tworząc różne mikstury uzdrawiające, ale nie tylko. Są też potrawy, które dla przykładu redukują obrażenia zadawane przez pułapki. Bohaterka walczy swoimi dwoma pistoletami, pod ręką jest również shotgun i czekan, którym eliminowała nietoperze. Drzewko rozwoju postaci pozwala ulepszać jej skille – DeadEye dla przykładu poprawia celowanie. Podoba mi się środowiskowe nakierowywanie na elementy warte uwagi. A to w górę polecą ptaki, a to coś się poruszy. Gdy coś pojawi się za nami, Lara instynktownie odwraca głowę, często też komentuje wydarzenia na ekranie, a twórcy wrócili nawet do rybki Charliego, która w podwodnych sekcjach prowadzi gracza do docelowego miejsca. Croftówna zbiera też różne sekretne artefakty, które pozwalają na odblokowanie bonusowych strojów. Na gamescomie można było dzięki temu paradować w ciuszkach z Tomb Raidera: Legend, a będzie tego więcej. Fetyszyści przebieranek będą mogli zmieniać stroje w każdej chwili, więc nie będzie to w żaden sposób ograniczone.

W demie Lara musiała odnaleźć ostatni fragment artefaktu (Scion), co wymagało między innymi skanowania drzwi, do których potrzebne były trzy klucze, a także ominięcia kilku pułapek, w tym klasycznych wysuwających się z ziemi kolców czy spadających z sufitu mieczy, które trzeba było omijać, odpowiednio szybko wciskając przyciski. Naszą heroinę czekała też walka z lampartem, który potrafił powalić Larę na ziemię. Do zestawu dorzucono również tryb Focus. I tutaj puryści pewnie spluną na monitor. Im bardziej dostajesz po zębach, rozdajesz ciosy i tańczysz przeciwnikom po głowach, tym szybciej go ładujesz. A gdy odpalisz Focus, czas zwalnia i Lara robi to, za co pokochaliśmy ją jeszcze w 1996 r. – wywija salta, uskakuje z gracją i wygląda, jakby grawitacja była dla niej co najwyżej luźną sugestią.

Za Larę Croft w nadchodzących grach z serii Tomb Raider odpowiada tym razem Alix Wilton Regan, która przejmuje pałeczkę po Camilli Luddington. I nie chodzi wyłącznie o użyczenie głosu – Alix wzięła na siebie również sesje motion capture, a nawet fizycznie wzięła udział w wymagających akrobacjach i wspinaczce. Lara ma naprawdę sporo ruchów – wspina się po słupach, półkach skalnych, kręci na drążkach, staje na rękach, ale tak jak wspomniałem, nie wszystkie animacje wyglądają jeszcze naturalnie, co widać zwłaszcza podczas walki. Tomb Raider: Legacy of Atlantis będzie też w pełni zlokalizowane na nasz język, ale kto przemówi głosem panny Croft, to na razie tajemnica poliszynela. Twórcy za to dość enigmatycznie odpowiadali na pytania o poziom treningowy w rezydencji Lary, ale coś czuję, że to tylko kwestia czasu.

Tomb Raider: Legacy of Atlantis zapowiada się intrygująco, ale wciąż wiszą nad tym projektem znaki zapytania. Z jednej strony Crystal Dynamics i Flying Wild Hog próbują karmić nas nostalgią i dopieścić fanów oryginału, z drugiej pakują mechaniki pod współczesnego gracza, który bez świecących podpowiedzi na ekranie nie potrafi rozwiązać najprostszego zagadkowego przełącznika. Co nie zmienia faktu, że naprawdę ładny ten polski kotlet z Lary. ⊗ **Roger**



OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



A Whisper of Fall: Jinyiwei

PS5, PC / CANGMO GAME ENT. / 2027

Chińskie studia są w tym roku w natarciu na gamescomie i bynajmniej nie jest to próżna szarża, czego dowodem jest pierwsza gra CangMo – rozgrywający się w Kraju Środka RPG akcji z interesującą mechaniką podróży w czasie, kojarzącą się lekko z tytułami takimi jak Deathloop od Arkane.

Głównym bohaterem jest jeden z Jinyiwei – członków tajnej policji i osobistych ochroniarzy cesarza starożytnych Chin. Z jakiegoś powodu wszedł on w posiadanie magicznego artefaktu, który pozwala mu cofać czas. I to właśnie na tym patencie opiera się znakomita większość frajdy. Wielokrotnie podczas naszej przygody staniemy przed zadaniem zdobycia czegoś, zabicia kogoś, porozmawiania z kimś i tak dalej. Każdorazowo możemy podejść do sprawy na kilka różnych sposobów: wchodząc z hukiem, ryzykujemy, że nasz cel zdąży się ulotnić. Jeśli tak się stanie, możemy cofnąć czas i spróbować cichego podejścia. Być może w trakcie natkniemy się na strażnika posiadającego glejt pozwalający mu przebywać na interesującym nas terenie. Możemy więc znowu cofnąć czas, aby wejść bez stresu frontowymi drzwiami, zabić nasz cel, wyrwać mu z zimnych dłoni interesujący nas przedmiot, po czym... po raz ostatni cofnąć czas, odchodząc spod bram lokacji w kompletnej ciszy, z kluczowym przedmiotem w kieszeni.

A to tylko jeden przykład tego, co przygotowali Chińczycy. Sama rozgrywka nie różni się znacząco od innych szybkich gier akcji, w których naszym głównym orężem jest miecz. Może kojarzyć się z takim choćby Niohem – mamy tu szybkie ataki, bloki, uniki, parowanie i używanie specjalnych umiejętności, dzięki którym łatwiej będzie nam zapanować nad większą grupą wrogów. Dwiema podstawowymi „walutami" w walce są wytrzymałość postaci – wyczerpująca się, kiedy skutecznie blokujemy lub robimy uniki – oraz energia Qi, która pozwala regenerować życie lub wykonywać ataki krytyczne (L2+R2). Nic nowego, ale zaimplementowane w przyjemny sposób – przeszkadzały mi jedynie znikome reakcje przeciwników na moje ataki, przez co non stop musiałem bacznie uważać na to, co dokładnie dzieje się na ekranie.

Graficznie tytuł już teraz wygląda bardzo dobrze. Rozległe, pełne roślinności lokacje, które możemy zwiedzać wedle uznania, cieszą oko, a modele postaci są wyraziste i ciekawie zaprojektowane. Do tego dochodzi jeszcze cała warstwa RPG, czyli wyposażenie, przedmioty użytkowe, skille i masa innych rzeczy, których deweloper nie miał już czasu nam pokazać. To może być kawał bardzo solidnej siekanki, jeśli tylko twórcy dopracują jeszcze trochę flow walki. ⊗ **Kamiński**





Genigods: Nezha

PS5, XSX, PC / GENIGODS LAB / 2028

Na gamescomie pokonałem wielkiego bossa z Genigods: Nezha za pierwszym podejściem. Roger, obserwujący walkę znad mojego ramienia, skwitował to donośnym: „Nie wiem, jak ty to ogarnąłeś w pięciu klatkach". Nie obwiniam jednak gry. Targowy laptop pracował od ośmiu godzin i wyglądał, jakby za moment miał poprosić o ostatnie namaszczenie. Dynamiczny RPG akcji zamienił się w pokaz slajdów, ale bossa zabiłem. Najwyraźniej chińskich bogów można pokonać w spartańskich warunkach. Zanim pokazano rozgrywkę, studio długo budowało legendę swojego CEO. Pierwszą grę miał uruchomić w wieku trzech lat, a jako piętnastolatek zaczął programować. Gdy większość z nas dopiero odkrywała, jak włączyć komputer, on przygotowywał się do stworzenia własnego God of War.

To między innymi na tym wzorowali się twórcy Genigods: Nezha. Tytuł jest głęboko zakorzeniony w chińskiej mitologii. Wcielamy się w Duchową Perłę stworzoną przez boginię Nüwę, wykreowaną z ziemi, wody i ognia. Bohaterka zaczyna jako porcelanowe naczynie, później zostaje pierwszym człowiekiem, by ostatecznie odrodzić się jako legendarna Nezha. Musi powstrzymać powrót praboga Pangu, którego ciało stało się fundamentem świata. Inspiracje są oczywiste i twórcy ich nie ukrywają. Najważniejszym punktem odniesienia pozostaje God of War III, ale wpływy Black Myth: Wukong również nietrudno zauważyć. Nie będzie to jednak soulslike. Główna historia będzie liniowa i uzupełniona większymi hubami, a gra pod względem dynamiki rozgrywki celuje w Devil May Cry. Walka szybko przeskakuje między ziemią a powietrzem. Na dole Nezha korzysta z włóczni, paruje ciosy i kontruje, a dzięki ognistym kołom może wzbić się w niebo i kontynuować kombinację. Do tego dochodzą wodne moce, relikty łączone w nowe zdolności oraz kolosalni przeciwnicy, których ciała mogą jednocześnie pełnić funkcję poziomów. Nawet przy tragicznej płynności mogłem odczytać ataki bossa, wykonywać uniki i wykorzystywać krótkie okna na kontrę. O responsywności trudno cokolwiek uczciwie powiedzieć, lecz pomysł na widowiskową, szybką walkę bardzo mi się spodobał. Duże wrażenie robi też pierwszy zwiastun.

Premiera dopiero w 2028 roku na PC, PS5 i Xboksach Series. Twórcy zapowiadają dziesięć regionów, ponad 60 rodzajów przeciwników, więcej niż 100 broni oraz trzy zakończenia. Jeżeli dowiozą skalę God of War III i pojedynki godne Wukonga, może powstać z tego coś dużego. Na razie najgroźniejszym bossem prezentacji pozostawał zmęczony laptop. ⊗ **Zabłocki**



eprasa.pl 902c3afbed



Clive Barker's Hellraiser: Revival

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / SABER INTERACTIVE / 8 PAŹDZIERNIKA 2026

Już drugi rok z rzędu Saber Interactive prezentuje na gamescomie swój nadchodzący tytuł na podstawie filmowej serii „Hellraiser". Tak dla przypomnienia: w tej odsłonie wcielamy się w Aidana Lyncha, na oczach którego jego dziewczyna Sunny zostaje wciągnięta do Labiryntu, a my ruszamy na jej ratunek. Choć nie do końca jestem przekonany, że ona tego chce. Poprzednio otrzymałem do rozegrania początek historii, gdzie starałem się odnaleźć w pogrążonym w bólu świecie. W tegorocznej prezentacji dostałem szybki przeskok w głąb gry. Trafiłem do jej drugiej połowy, gdy Aidan jest już uzbrojony w giwerę, shotguna i maczetę w jednej ręce oraz Kostkę Lemarchanda w drugiej. Właśnie wtedy musimy stawić opór zwyrodnialcom, którzy nas porwali. Poziom zaczynamy w pokoju z wielką biblioteką, gdzie w jednym z pomieszczeń nasi oprawcy fantazjują o tym, co z nami zrobią, gdy już nas dorwą. Pierwsza fala przeciwników nie jest trudna. Gorzej z drugą, która pojawia się praktycznie znikąd, gdy rozwiążemy kilka zagadek i zdobędziemy klucz, wydawałoby się, do wolności.

Trochę mi zajęło, by jednocześnie opanować moc Kostki Lemarchanda, polegającą na tym, że mogę przyciągać i rzucać wybranymi przedmiotami – przeważnie nożami i innymi ostrymi obiektami. Łatwo nie było. Zwłaszcza że wielbiciele zadawania bólu pojawili się w jakichś zbrojach, które najpierw trzeba było z nich strącić. Trzeba przyznać, że twórcy nie ułatwiają zadania – jak sami przyznali podczas spotkania, ich celem było sprawienie, by gracz czuł się nieswojo. I to im się udało. Podczas przemierzania niekończących się korytarzy i zastanawiania się, które drzwi wyrwą mnie z pętli, czułem duży dyskomfort. Jak na pierwszoosobowy survival horror ciężko tutaj o broń i amunicję. Nie jest to jeden z tych tytułów, w których możemy przebijać się przez kolejne pomieszczenia, rozwalając wszystkich bez przejmowania się zapasami. Na szczęście producenci skitrali drobny arsenał – by jednak go odnaleźć, trzeba uważnie studiować otoczenie. Oczywiście znalezienie skrytek nie jest wymagane, ale znacząco ułatwi pokonanie poziomu.

Gdy już pokonałem wszystkich przeciwników z lateksowymi maskami na twarzach, zostałem przeniesiony do znanego, mrocznego Labiryntu. Do jego pokonania znów przyda się Kostka Lemarchanda, dzięki której możemy przesuwać ściany. Clive Barker's Hellraiser: Revival trafi do serc fanów serii. Również wielbiciele horrorów będą wniebowzięci, bo twórcy nie mają żadnych hamulców i ze szczegółami pokazują rozrywane ludzkie ciała za pomocą haków. Jeśli jednak należycie do tej delikatniejszej części społeczeństwa, to po pięciu minutach wyłączycie ten tytuł i schowacie go głęboko w szafie, żeby was nie nawiedzał. ⊗ **Muszyn**





Ananta

PS5, PC / NAKED RAIN / 15 STYCZNIA 2027

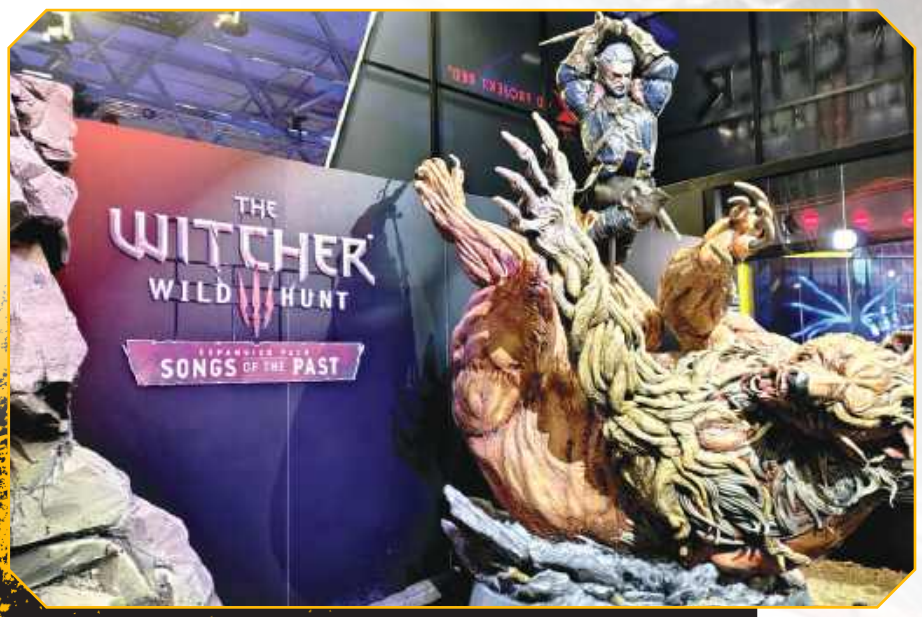
Ananta w mojej świadomości funkcjonowała jako kolejna średnio interesująca gierka z Azji, która górnolotnie nazywana jest chińskim GTA. 40-minutowe demo sprawiło jednak, że mocno zainteresowałem się heroinami z dużymi oczami. Ale od początku. Pierwsza część dema skupiała się na skradaniu. Jedna z głównych bohaterek – Yinglong – musiała uciekać z domostwa zaatakowanego przez tajemniczych mężczyzn w lisich maskach. Unikanie światła, wspinanie po gzymsach, chowanie się za elementami otoczenia, a także opieka nad drugą postacią, którą, trzymając za rękę, trzeba było doprowadzić do wyjścia. Oprawa w stylu anime i cel-shading robiły naprawdę dobre wrażenie, choć synchronizacja ruchu ust z językiem angielskim szwankowała na całego.

Skradanie to jednak nic. W dalszej części dema bohaterka napotyka na nadprzyrodzone wydarzenia, nurkuje pod wodą, wspina się po ścianach, skacze, a nawet ucieka przed walącymi się gruzami w jaskini. Miałem wrażenie, że w tej krótkiej prezentacji gra zaoferowała mi mechaniki, którymi można byłoby obdzielić ze trzy gry, a to nie koniec. Mamy jeszcze walkę pozwalającą swobodnie przełączać się pomiędzy czterema bohaterami tworzącymi drużynę. Każdy z nich dysponuje własnym stylem, zestawem uzbrojenia oraz mocami żywiołów, które można ze sobą łączyć. I wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym.

I wiecie co? To nie wszystko. Druga część dema rozgrywała się w metropolii, czyli otwartym świecie. Nova City, bo tak zwie się ta zjawiskowa mieścina, oferowała masę mniejszych i większych atrakcji. Przemieszczanie się po otwartych lokacjach opiera się na dynamicznym systemie parkouru, czerpiącym inspirację z ruchów znanych superbohaterów, w tym Spider-Mana. Bohater potrafi sprawnie wspinać się na wysokie budynki, przeskakiwać między wieżowcami z wykorzystaniem haków, a nawet korzystać z różnych środków transportu, takich jak motocykle czy samochody. Co mnie zaskoczyło, nawet wsiadając na rower, możesz, niczym w GTA, zmieniać stacje radiowe i słuchać różnych popowych gwiazdeczek. W mieście nie brakowało sidequestów, sklepów, minigierek wykorzystujących analogi, a nawet opcji zagrania w rzutki. Wszystko wygląda naprawdę dobrze, a jedyny zgrzyt to sterowanie, które w przypadku skoków zdradza, że fizyka jest jeszcze trochę ułomna. Największym zaskoczeniem był jednak dla mnie fakt, że będzie to produkcja free-to-play. Na samą myśl o tym modelu powinienem się wzdrygnąć, splunąć i odwrócić się na pięcie, ale po tym, co zobaczyłem – naprawdę chciałbym w to zagrać. ⊗ **Roger**



eprasa.pl 902c3afbed



Wiedźmin 3: Pieśni przeszłości

PS5, XSX, PC / CD PROJEKT RED / 2027

Biały Wilk znowu zrzuca kapcie z kołków, bo CD Projekt RED postanowił udowodnić, że starego wiedźmina można nauczyć nowych sztuczek. Na gamescomie zaprezentowano na zamkniętym pokazie blisko 40 minut gameplayu, ogrywanego na żywo, z trzeciego fabularnego dodatku – Wiedźmina 3: Pieśni przeszłości. Jeśli myśleliście, że po Krwi i winie Geralt do końca życia będzie popijał trunki w winnicy i dłubał w zębach, to gruby błąd! Jaskier znów wpakował się w kłopoty, a nasz ulubiony mutant wyrusza na ratunek. Tylko że tym razem zamiast ratować całe Królestwa Północy przed armią z innego wymiaru, wpada z wizytą do teściowej... tzn. do rodziny swojego elokwentnego trubadura.



Akcja rzuca nas do nowego regionu o nazwie Letten – ojczyzny Jaskra – znanego tu jako wicehrabia Julian Alfred Pankratz. Region to klimatyczna mieszanka prowincji, bogatych zamków i domostw, gdzie wojna jeszcze nie zdążyła zepsuć widoków. Przypomina wręcz trochę Toussaint. Ale sielanka trwa tylko do momentu, w którym Geralt budzi się po ostrym melanżu. Ktoś tu chyba pomylił białą mewę z bimbrem, bo choć mutacje teoretycznie chronią przed kacem, to łagodne pukanie w dekiel po imprezie jednak występuje. Jaskier zniknął, jego kultowa lutnia, z którą nigdy się nie rozstawał, wylądowała w łapach Geralta, a rodzinna posiadłość wita nas tak gęstą atmosferą, że można by ją kroić czułymi ostrzami. Nie jest to adaptacja żadnej książki, bo Sapkowski o krewnych słynnego barda nie zwykł się szczegółowo rozpisywać, a pomysł na tę historię narodził się w studiu wiele lat temu. Lettenhove to też miejsce niemal nieeksplorowane w innych źródłach wiedźmińskiego uniwersum, więc CD Projekt Red ma tu pełną swobodą twórczą.

I tu wjeżdża komediowe złoto, bo spotkanie przy śniadaniowym stole z matriarchą rodu, babcią Astrid oraz kuzynką Lillą to czysty teatr absurdu. Stara Astrid patrzy na Geralta jak na robaka, który wlazł jej na dywan, podczas gdy Lilla od razu łapie z wiedźminem wspólny język, rzucając teksty o rodzinnych klątwach i szalonym hrabim Humbercie. Co więcej, twórcy z CDPR niespecjalnie ukrywają, że dziewczyna ma chętkę na bliższą znajomość z Białym Wilkiem. Opcje dialogowe pozwalają na delikatne podrywy, a fani romansów już zacierają ręce. Lilla rusza z Geraltem na wyprawę do przeklętego Ogrodu Cierni, gdzie rozgrywał się finał zaprezentowanego dema.

Oczywiście nie samymi dialogami człowiek żyje, trzeba w końcu coś pociąć. Redzi połączyli siły z ekipą Fool's Theory, a sama gra wygląda świetnie – roślinność jest tak gęsta, że trawa wreszcie przypomina trawę, oświetlenie z ray tracingiem robi robotę. Oczywiście twarze, włosy czy niektóre animacje zdradzają leciwy wiek niektórych elementów, ale gdy Geralt wsiada na żaglówkę i płynie po krystalicznie czystej wodzie do przybrzeżnego portu, trudno się tym nie zachwycić. Nowa, adaptacyjna kamera wreszcie przestaje też wariować za plecami bohatera. Podczas młócki kadry płynnie przeskakują nad jego ramieniem, podkreślając każdy piruet i cięcie. Do tego dochodzi całkowicie przebudowane drzewko umiejętności, również dla każdego z mieczy osobno.

Prawdziwą gwiazdą programu jest jednak nowy sprzęt w kieszeni wiedźmina. Zapomnijcie tylko o kuszy – w broniach zasięgowych do gry wjeżdża legendarny srebrny łańcuch z hakiem, znany co uważniejszym graczom z książek. Działa to kapitalnie. Podczas starcia z nowym, humanoidalnym stworem oblepionym rojem wściekłych pszczół Geralt nie bawi się w podchody. Strzela hakiem w szyję potwora, wyciąga go z ochronnej chmary i serwuje mu szybką dekapitację. Łańcuch służy też do kontroli tłumu, łamania gard u przeciwników z tarczami czy wyciągania gagatków z bezpiecznych kryjówek. Można by napisać – dobra szkoła Scorpiona z Mortal Kombat. Poza tym walka wygląda podobnie do tego, co znamy, a Geralt wciąż łączy walkę mieczem z używaniem znaków. Na większe zmiany przyjdzie nam poczekać do Wiedźmina 4. Z nowych wrogów warto z kolei wspomnieć o wielkiej roślinie, wokół której wyrastają duże, wybuchające bulwy.

Wszystko to zmierza do mrocznej zagadki dotyczącej starej studni, potworów z roślinnymi mutacjami i rodzinnych sekretów, które śmierdzą kłopotami na kilometr. Jeśli obawialiście się, że po latach dostaniemy skromny dodatek na otarcie łez, to prezentacja z gamescomu rozwiewa te wątpliwości. No i hej – otrzymamy też nową zawartość do wbudowanej w grę karcianki, więc Gwint znowu będzie męczony. Pieśni przeszłości zapowiadają się na soczysty, pełnoprawny powrót na szlak na 20–30 godzin gry, który udowadnia, że stare, dobre rzemiosło w nowym, podkręconym wydaniu nadal potrafi skraść serce każdego gracza. Szykuje się kolejna zaraza do zarżnięcia! ⊗ **Roger**



eprasa.pl 902c3afbed



Wywiad

Przy okazji prezentacji trzeciego dodatku do Wiedźmina 3, zatytułowanego Pieśń przeszłości, spotkałem się z aktorami Dougiem Cockle'em i Johnem Schwabem, czyli głosami Geralta i Jaskra.

Muszyn: Panowie, ale tak szczerze – byliście zdziwieni, że Wasza przygoda z Wiedźminem 3 jeszcze się nie skończyła? Przecież wydawało się, że ten rozdział od lat jest już zamknięty.

Doug Cockle: Ja byłem zaskoczony. Zwłaszcza że tylko mi zasugerowano, iż coś jeszcze będziemy robić z tym tytułem, ale nie zdradzono dokładnie co. Wiesz, kiedy dowiedziałem się, że to będzie pełnoprawny dodatek do Wiedźmina 3? Kiedy CD Projekt RED ogłosiło to w swoich mediach społecznościowych. Ani dnia wcześniej.

John Schwab: Ja dowiedziałem się z social mediów. Słyszę, że Geralt tam jest, rzecz jasna, i zacząłem się zastanawiać, czy może Jaskier też. Wcale bym się nie obraził. W międzyczasie mój manager został zapytany o moją dostępność, ale bez podania jakichś większych szczegółów, więc nie wiedziałem, czy nie chodzi o jakieś spotkanie z okazji okrągłej rocznicy czy coś w tym rodzaju. Oni naprawdę trzymają tu wszystko w wielkiej tajemnicy, nawet przed nami. Wiesz, kiedy dowiedziałem się, że to opowieść o Jaskrze? W budce nagraniowej, gdy dostałem scenariusz do przeczytania.

Muszyn: Ale to było już po tym, jak ogłosili Wiedźmina 4?

John: Tak. Dlatego nie liczyłem, że wrócimy do tego tytułu. Zwłaszcza kiedy zostaliśmy zaproszeni na koncert wiedźmiński do Londynu, gdzie pokazano zwiastun Wiedźmina 4. Poczułem w sercu, że pewien rozdział się zakończył. A potem pojawiła się myśl: „Ciekawe, ile lat będzie miał Jaskier w tej części" (śmiech). A potem gruchnęła wiadomość o dodatku i mój świat się zmienił.

Muszyn: To było już po tym, jak Doug nagrałeś dialogi do Wiedźmina 4? Jeśli tak, to czy jakoś zmieniałeś swój głos, żeby brzmiał inaczej w dodatku?

Doug: Tak, to było już po pierwszych sesjach nagraniowych. I nie, nic nie zmieniałem. Ja się starzeję, a Geralt razem ze mną. Więc nie musiałem zbytnio pracować nad głosem. Oczywiście wydarzenia i upływ czasu odcisnęły na nim swoje piętno, ale to naturalna kolej rzeczy. Raczej przeze mnie nieplanowana.

Muszyn: John, w tej części to Ty trochę przejmujesz pałeczkę. Historia kręci się wokół Jaskra i jego rodziny.

John: I to był moim zdaniem mistrzowski ruch ze strony CD Projekt RED, które postanowiło z kilku informacji rozsianych po książkach ułożyć historię i zanurzyć się w tajemnicy, jaka spowija rodzinę Jaskra. Dowiadujemy się więcej o jego kuzynce Lilli, o jego braciach i innych członkach rodziny. Mogę ci zdradzić, że rozmowa o tym rozpoczęła się jeszcze podczas nagrań do Wiedźmina 2 i cieszę się, że do niej wrócono. Zwłaszcza że Jaskier jest naprawdę istotną częścią tego świata. Zobacz, że przewija się on w wielu rozmowach. Nawet kiedy go nie ma, inicjuje pewne przygody, bo kiedyś coś komuś powiedział. A teraz nareszcie jest w centrum wydarzeń.

Muszyn: A odchodząc na chwilę od dodatku. Czy Wy, jako aktorzy dubbingowi, spodziewaliście się, że to akurat z projektem growym będziecie najbardziej kojarzeni na całym świecie? Że ten tytuł wyjdzie poza grową bańkę?

Doug: Gdy nagrywałem głos do pierwszego Wiedźmina, byłem wykładowcą na uczelni, gdzie tłumaczyłem studentom, jak to się robi. I nic nie zwiastowało, że coś w moim życiu się zmieni. Rozpędu nabrało to dopiero przy trzeciej części. I żyłbym sobie pewnie w błogiej nieświadomości, gdyby nie dziennikarz z magazynu growego, który zgłosił się do mnie po wywiad i przedstawił mi liczby. Wtedy poczułem ciężar tej gry: ile osób w nią gra, ile osób dyskutuje o niej na forach. A potem odczułem to jeszcze mocniej na różnych konwentach, gdy zobaczyłem kolejki fanów i cosplayerów przebranych za Geralta z naszej gry.

Muszyn: A książki przeczytaliście?

Doug: Gdy nagrywałem głos do pierwszego Wiedźmina, książki Andrzeja Sapkowskiego nie miały jeszcze angielskiego przekładu. Dostałem więc tylko opis tego świata. Książki ukazały się w moim języku dopiero w okolicach pracy nad Wiedźminem 2 i wtedy po nie sięgnąłem. Co było ciekawe, ukazywały się co sześć miesięcy, więc czytałem je ciurkiem. I to nie raz. Często do nich wracam. Choć ostatnio nie miałem okazji. Chętnie je sobie przypomnę przed premierą dodatku o Julianie Alfredzie Pankratzu, wicehrabim de Lettenhove, szerzej znanym jako Jaskier.

John: Ja... i nie bij, proszę... dopiero zamówiłem sobie wszystkie tomy. Nie czytałem ich jeszcze. Więc to jeszcze przede mną. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed



Mega Man: Dual Override

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH 2, SWITCH, PC / CAPCOM / 2027

Nareszcie mogłem zagrać w tytuł, który został zapowiedziany podczas The Game Awards 2025. Capcom kazał nam długo czekać na grywalną wersję Mega Man: Dual Override, ale było warto, bo gra prezentuje się wyśmienicie, a przypomnijmy, że od poprzedniej odsłony minęło osiem lat. Trochę długo. Nowa produkcja jest wszystkim tym, czego fani oczekiwali. To jedna z tych gier, których mechanika nie ulega wielkim zmianom, więc jeśli za dzieciaka zagrywaliście się w klasycznego Mega Mana, to w tę odsłonę wejdziecie jak w masło. Jedyną rzeczą, która mocno się zmieniła, jest wyglądająca obłędnie oprawa.

W demie, do którego dostałem dostęp, miałem do przejścia trzy poziomy i każdy z nich wieńczyła walka z robo-bossem. I o ile same poziomy były dość łatwe, to pokonanie bossów to zupełnie inny temat. Pierwszy przeciwnik był taki na rozgrzewkę i nie sprawiał większych problemów, choć trzeba było uważać na jego szeroki zasięg wystrzeliwanych rakiet. Fakt, że poruszał się wolno, wręcz ociężale, pomagał w jego pokonaniu. Jednym z przeciwników był robot wyposażony w parę unoszących się w powietrzu kul. Poruszają się one po planszy według pozornie ustalonych schematów, ale na ekranie właściwie nie było bezpiecznego miejsca. Jeśli zatrzymaliśmy się w jednym punkcie, licząc na to, że kule nas ominą, była bardzo duża szansa, że po chwili wrócą i przelecą dokładnie tam, gdzie stoimy. Jeśli natomiast próbowaliśmy przeskoczyć nad pierwszą z nich, druga ustawiała się dokładnie tam, gdzie zamierzamy wylądować. Sposób, w jaki Capcom przewidział praktycznie każdą próbę ucieczki, sprawiał, że walka stawała się ciągłą metodą prób i błędów. Musieliśmy zapamiętać kolejne ataki i trasy, po których poruszają się kule, aż w końcu nauczyliśmy się odpowiednio manewrować, unikać ich i oddawać strzały. Wszystko po to, by ostatecznie zamienić przeciwnika w kupę rozrzuconego po planszy złomu.

Twórcy wprowadzili jednak kilka zmian, które w teorii mogą ułatwić wejście nowym osobom. Gracze mogą wybierać spośród różnych konfiguracji, które zapewniają Mega Manowi odmienne bonusy. Jedną z nich jest tarcza pozwalająca przyjąć część obrażeń – z jednej strony ułatwia rozgrywkę, z drugiej wymaga kombinowania i zastanawiania się, kiedy najlepiej jej użyć. Tytułowa mechanika Override pozwala natomiast wzmocnić ataki i uwolnić ich pełną moc. Ma to jednak swoją cenę. Korzystanie z niej może doprowadzić do przeciążenia bohatera, przez co stanie się on bardziej podatny na ataki. Ostatni boss to już wyższa półka – żeńska wersja Mega Mana, posiadająca jego szybkość i wystrzeliwująca dużą liczbę pocisków. Pokonanie jej wymagało wielu uników, ślizgów i używania wspomnianej tarczy. Jedna z najlepszych gier targów. ⊗ **Muszyn**

OCENA



Wo Long 2: Wings of Ember

PS5, XSX, PC / TEAM NINJA / I KWARTAŁ 2027

Pokaz w strefie biznesowej Xboksa miał osobliwy przebieg. Prowadzący weszli, wręczyli nam kartkę ze sterowaniem, po czym najwyraźniej uznali, że ich praca dobiegła końca, i poszli gdzieś na imprezę. Przez kolejne 40 minut musieliśmy radzić sobie sami. A łatwo nie było. Wo Long 2 to bezlitosny RPG akcji od Team Ninja, w którym źle wymierzone odbicie, spóźniony unik albo jeden zachłanny cios potrafią natychmiast zakończyć walkę. Ginąłem na potęgę. Kartka objaśniała sterowanie, ale niczego więcej mi nie sprzedała, a nikogo, kto mógłby coś podpowiedzieć, już w pomieszczeniu nie było. Wings of Ember to pełnoprawna kontynuacja Wo Long: Fallen Dynasty. Otrzymamy nową historię i nowego bezimiennego bohatera, choć powrócą również znane postacie. Nadal trafiamy do demonicznej wersji Chin z końca dynastii Han, w której wodzowie walczą o władzę, a poszukiwania eliksiru nieśmiertelności podsycają kolejne konflikty.

Najważniejszą zmianą będzie konstrukcja świata. Zamiast liniowych misji dostaniemy rozległe, połączone pole bitwy, którego sytuacja ma zmieniać się pod wpływem działań gracza. Przebudowany zostanie też system morale. W jedynce zdobywaliśmy flagi, aby podnieść jego poziom przed bossem. Teraz ma być dostosowany do swobodniejszej eksploracji. Sporo zmienia się również w poruszaniu i walce. Bohater potrafi biegać oraz skakać po ścianach, wspinać się i walczyć w powietrzu. To wpływ doświadczeń twórców z Ninja Gaiden 4. Odbijanie ciosów pozostaje fundamentem, ale system Phoenix Power ma dawać więcej możliwości ofensywnych. Gra nie chce już sprowadzać każdego pojedynku do czekania, aż przeciwnik łaskawie zaatakuje. Kiedy ogarnąłem system walki, gra nadal dawała charakterystyczną satysfakcję. Odbicie, przełamanie ducha rywala i błyskawiczna kontra to chleb powszedni. Tyle że każda chwila dekoncentracji oznaczała powrót do punktu kontrolnego. Niestety wersja na Xboksa Series X nie zachwycała oprawą. Nie zobaczyłem wyraźnego skoku względem pierwszej części, a deklarowane 60 klatek było tylko na papierze. Spadki pojawiały się podczas walk, czyli dokładnie wtedy, gdy płynność ma największe znaczenie. Premiera nastąpi na początku 2027 roku, a gra trafi od razu do Game Passa. Do tego czasu Team Ninja musi przede wszystkim poprawić wydajność. Pomysły na rozwój serii są dobre, walka wypada ciekawie, ale na razie Wo Long 2 jest równie wymagające dla gracza, co dla samego Xboksa. ⊗ **Zabłocki**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Silent Hill: Townfall

PS5, PC / SCREEN BURN INTERACTIVE / 24 WRZEŚNIA 2026

Kiedy w październiku 2022 r. Konami wypuściło do sieci pierwsze nagranie z serii „Silent Hill Transmission", zapowiadając rychły i wieloprojektowy powrót legendarnej marki, chciałem wierzyć, że wiedzą, co robią, mają na to pomysł i wolę jego zrealizowania z namaszczeniem należnym randze tytułu. Pomimo namacalnego dowodu w postaci znakomitego remake'u Silent Hill 2 i niemal równie dobrego Silent Hill f nadal przyłapuję się na wrażeniu zaskoczenia, kiedy kolejna gra spod znanego szyldu faktycznie dowozi. Nie wiem, skąd ten uparty brak zaufania, ale po spędzeniu 1,5 godziny z ukończonym już właściwie Silent Hill: Townfall ślubuję, że w tej chwili opuszczam gardę i przyznaję – Konami rzeczywiście wie, co robi.

A właściwie to wiem, skąd moja podejrzliwość. Szkocki zespół Screen Burn Interactive wsławił się wprawdzie w segmencie niezależnym tak nietuzinkowymi pozycjami jak Stories Untold (PS4, XOne, PC – 2017) czy Observation (PS4, XOne, PC – 2019), obydwie miały jednak kameralną formę i ograniczony gameplay, powołanie do życia pełnowymiarowej przygody, zdolnej do stanięcia w szranki z kreacjami bardziej doświadczonych zespołów, miało wszelkie podstawy napawać niepokojem. Niepotrzebnie jednak. Silent Hill: Townfall prezentuje się zaskakująco dobrze, imponując świetną reżyserią ujęć, realistycznymi modelami postaci oraz wybornym wizerunkiem rybackiej wioski tonącej w drobnych szczegółach i nieprzeniknionej mgle. Ze względu na bliski kontakt





z teksturami i elementami otoczenia perspektywa FPP najlepiej obnaża wszelkie graficzne niedostatki, tymczasem gra wychodzi z tej próby obronną ręką. Niedoświadczenie dewelopera w tej kwestii zdradzają jedynie pierdoły – poklatkowa animacja flagi łopoczącej na maszcie jednej z łodzi zacumowanych w porcie, dziwna płynność fal rozbijających się o plażę czy też podejrzanie skokowa praca kamery przy przemieszczaniu się po schodach. Nic jednak, co mogłoby wybić mnie z immersji. Za tak wielkie postępy z gry na grę Szkoci mają mój szacunek. I śmiało zakładam, że Twój również.

Całość trzyma bowiem poziom także pod względem zabawy. Mimo że bohater porusza się dość powolnie i lepiej od walki wychodzi mu przekradanie się za osłoną przeszkód terenowych, nie ma tutaj mowy o symulatorze chodzenia. To pełnoprawna przygodówka grozy, choć z ciężarem rozgrywki przesuniętym bardziej w kierunku uważnej eksploracji i rozwiązywania zagadek niż emocjonującej akcji. Oczywiście nie oznacza to, że postać pozostaje bezbronna wobec pokracznego zagrożenia wyłażącego z mgły. Już sam początek gry wrzuca w jej łapy solidną sztachetę, którą może zarówno całkiem skutecznie okładać koszmarki po łbach, jak i chronić się przed ich szarżą. Wobec niedoboru produktów leczniczych rozsądniejsze będzie jednak trzymanie się na dystans, w czym pomocny okaże się znak rozpoznawczy tej odsłony – mobilny telewizorek kineskopowy. Gmerając przy pokrętle częstotliwości, można wypatrywać zagrożenia na odległość, choćby przez ściany. Ale nie tylko. Ustrojstwo okazuje się także nieocenione w budowaniu narracji i rozwiązywaniu łamigłówek środowiskowych. Zwłaszcza że nacisk na te drugie jest chyba silniejszy niż kiedykolwiek, rozwiązanie jednego problemu oznacza bowiem często rozpoczęcie kolejnego, nierzadko w zupełnie innej części miasta.

A że nawet zerkanie na mapę nie zatrzymuje biegu wypadków, bywa co najmniej niepokojąco, choć na początkowym etapie nie powiedziałbym z ręką na sercu, że strasznie. I to właściwie jedyna konkretna uwaga, jaką mogę sformułować pod adresem Silent Hill: Townfall, choć z ostatecznymi wnioskami wstrzymuję się do czasu sprawdzenia pełnej wersji. Ważne jednak, że autorzy korzystają z charakterystycznych dla serii motywów – niejasnych tożsamości, zdefragmentowanej narracji czy wskazówek, które zamiast przybliżać do celu, częściej wyprowadzają na fabularne manowce. Nie brakuje też nawiązań do starszych odsłon, w tym takich budzących nadzieję na wyjaśnienie jednej z największych tajemnic przygody Jamesa Sunderlanda. Ale o tym sza! Odpowiedzi poznamy przecież lada moment. Spodziewajcie się recenzji już w kolejnym numerze. ⊗ **Komodo**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Minecraft Dungeons II

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC / MOJANG / 29 WRZEŚNIA 2026

Mojang z Minecraft Dungeons II nie próbuje odkryć koła drugi raz. Zamiast tego udoskonala grę z 2020 roku, po prostu ją rozbudowując. W drugiej części mamy dynamiczniejszą walkę, (prawie) nieograniczoną eksplorację i całkiem przyjemny system zbierania lootu – teraz nikt nikomu niczego nie ukradnie, gra losowo przydziela graczom łup i jest mniej liniowa. Twórcy postawili na RPG akcji i poprzez usprawnienia chcą wyjść naprzeciw nowym graczom. No i nie trzeba grać w Minecraft Dungeons, żeby grać w sequel. Podstawy są już znane – nadal mamy dowolność co do klasy: chcemy grać łucznikiem, wybieramy łuk, chcemy być tankiem, wybieramy topór itd. W porównaniu z poprzednią częścią umiejętności odpalają się i odnawiają zdecydowanie szybciej, co podbija dynamikę.

W „dwójce", tak jak w oryginalnym Minecrafcie, mamy cztery sloty na zbroję, pojawiają się artefakty i talizmany, które dodają różne bonusy. U Kowala możemy ulepszać dotychczasowe bronie i zmieniać ich parametry. Największą zmianę można zauważyć w systemie ekwipunku. Twórcy umożliwili ulepszanie wyposażenia, a znany nam z oryginalnego Minecrafta system pojawia się w nieco zmienionej formie – w pierwszej części Dungeons enchanting był raczej przypadkowy, tutaj mamy pełną kontrolę nad tym, jakie dodatkowe premie do statystyk będzie miała nasza broń/zbroja. Mamy też trzy kategorie przedmiotów: common, rare oraz unique. Warto wspomnieć o kolejnym usprawnieniu dotyczącym ekwipunku – przytrzymanie odpowiedniego przycisku na padzie pozwala wywołać menu bez całkowitego opuszczania rozgrywki, dzięki czemu możemy zmienić przedmiot bez straty czasu. W pierwszej części brakowało kilku mechanik, twórcy posłuchali i... doczekaliśmy się skakania! Teraz możemy przeskakiwać między platformami i eksplorować świat „po swojemu". Możemy grać sami, możemy grać w co-opie do czterech osób, jest też crossplay, więc gra daje nam pełną dowolność rozgrywki. Mapka świata wygląda jak w typowym RPG: mamy znaczniki, sidequesty i opcję „wskazania drogi" do celu z wybranego questa.

Po tym krótkim spotkaniu Minecraft Dungeons II wydaje się więc ewolucją, a nie rewolucją. Rozbudowany system ekwipunku, większa swoboda eksploracji i możliwości tworzenia buildów nadają grze znacznie więcej głębi. Jak dla mnie, można byłoby po prostu wypuścić duży update do poprzedniej części, ale wiadomo – jest to Minecraft, który ze względu na grupę odbiorców zawsze się sprzeda, a jak nie wiadomo, o co chodzi, to chodzi o pieniądze. Ja osobiście sprawdzę ten tytuł, jak już wyjdzie, ale nie jakoś na świeżo po premierze. ⊗ **Shinryu**

OCENA



The Defiant

PS5, XSX, PC / HOOTHANES / 2026

Piętnaście minut z The Defiant na gamescomie wystarczyło, żebym zrozumiał dwie rzeczy – Chińczycy znaleźli dla wojennego FPS-a kapitalne, niemal niewykorzystane tło historyczne. Jednocześnie zrobili grę, której ograniczony budżet widać na każdym kroku. Produkcja studia Hoothanes opowiada o chińskim oporze przeciwko japońskiej inwazji podczas II wojny światowej. Kampania ma być antologią czterech historii osadzonych w różnych regionach i porach roku. Zimowy rozdział zabiera nas do północno-wschodnich Chin, gdzie żołnierze próbują wydostać się z ośnieżonych gór. Właśnie ten fragment dostałem do ograniania. Moim zadaniem było utrzymać pozycję i odpierać kolejne ataki Japończyków. Cała ofensywa szybko zamieniła się jednak w wojnę klonów. Każdy przeciwnik miał ten sam model i animacje, a po trafieniu niemal identycznie padał na ziemię. Po kilku minutach nie czułem już, że walczę z armią, tylko że strzelam do jednego statysty kopiowanego w nieskończoność.

Towarzysze stanowili głównie dekorację. Biegali, krzyczeli, lecz w praktyce całą wrogą armię musiałem zlikwidować sam. Strzelanie początkowo przypominało zabawę kapiszonami. Dopiero po podniesieniu Mosina-Naganta – karabinu powtarzalnego z pięcionabojowym magazynkiem – pojawiło się trochę przyjemności. Broń częściej eliminowała rywala jednym trafieniem, a ręczne przeładowanie zamka zostało odpowiednio nagłośnione. Niemniej to nadal nie było tak dobre, żebym chciał spędzić z tym tytułem dużo więcej czasu. Gra jest przy tym bezlitosna. Ginie się szybko, ostrzał nadchodzi z kilku stron, a kompani nie odciągają uwagi wroga. Trudność nie wynikała więc z inteligencji przeciwników, lecz z ich liczby, dużych obrażeń i totalnego chaosu. Do tego dochodzą skrypty. Misja prowadziła mnie po bardzo wąskiej ścieżce, a demo zakończyło się wielką, niemal całkowicie wyreżyserowaną akcją odbicia zakładników. Grając, miałem co prawda pozytywne skojarzenia z pierwszym Medal of Honor i – co ciekawe – twórca przyznał, że zespół rzeczywiście się nim inspirował. Problem w tym, że nie wszystkie rozwiązania z 1999 r. równie dobrze znoszą próbę czasu. Pomysł na historię jest znakomity. Kolejne rozdziały mają pokazać między innymi szpiegowski Szanghaj, walki na kanałach i góry Taihang, a kampania ma trwać około 15 godzin. Jeśli The Defiant trafi do sprzedaży za mniej więcej 100 zł, można rozważyć tę wycieczkę na rzadko pokazywany front. Pełnej ceny nie jest na razie wart. ⊗ **Zabłocki**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Ace Combat 8: Wings of Theve

PS5, XSX, PC / NAMCO BANDAI / 2 PAŹDZIERNIKA 2026

Kto z Was, po seansie obu części „Top Guna" z Tomem Cruise'em w roli głównej, nie miał chociaż przez chwilę ochoty założyć Ray-Banów, wskoczyć w zielony kombinezon i poprowadzić naddźwiękowego myśliwca prosto w objęcia zachodzącego słońca? No właśnie! W moich żyłach wprawdzie nie płynie paliwo lotnicze, bo latać samolotem na żywo nie lubię, ale gry wideo to inna bajka. Weterani z Project Aces wracają z nową odsłoną kultowej serii, a my mieliśmy okazję spędzić z Ace Combat 8: Wings of Theve trochę czasu.

Zacznijmy od samej opowieści, bo twórcy postanowili odświeżyć formułę w najbardziej bezczelny i wciągający sposób, ocierający się o najlepsze hollywoodzkie blockbustery. Zapomnijcie na chwilę o suchych, nudnych odprawach przed misją – tym razem wkraczamy w historię dzięki immersyjnym przerywnikom filmowym z perspektywy pierwszej osoby. Jeśli bawiliście się przy trybach VR w Ace Combat 7, od razu poczujecie się jak w domu. Fabuła rzuca nas w sam środek przegrywanej wojny. Potężna Republika Sotoa przypuszcza błyskawiczny atak, a siły Federacji Central Usea (w skrócie FCU) zbierają srogie baty, ledwo wiążąc koniec z końcem na zniszczonym i ściśniętym kryzysem lotniskowcu Endurance.

Ty jesteś zwykłym, acz ogarniętym pilotem, który trafia w sam środek propagandowej szopki. Sztab wojskowy desperacko potrzebuje bohatera bez skazy, więc wymyśla postać „Wings of Theve" – legendarnego asa skrzydeł, który ma być twarzą oporu i iskrą dla zdołowanego wojska. Sęk w tym, że prawdziwy Rex (bo tak brzmi ksywka pierwowzoru) ginie w pierwszej misji, gdy ty pełnisz funkcję jego nawigatora. Żeby mit nie upadł, a morale armii nie zatonęło razem z okrętami, przejmujesz jego wywoławczy znak i stajesz się symbolem nadziei, dowodząc przy tym własną, poobijaną eskadrą.

Project Aces doskonale wie, że nie naprawia się tego, co działa dobrze. Model lotu siadł mi elegancko, bo nie sili się na hardkorowy symulator – idealny balans pomiędzy przystępnym, widowiskowym arcade a satysfakcjonującym czuciem ciężaru maszyny. Sterowanie na padzie sprawdza się dobrze,



zwłaszcza na PS5, gdzie wykorzystano pełną moc kontrolera DualSense. Haptyczne wibracje oraz opór na triggerach robią tu potężną robotę – wciskasz R2, żeby przyspieszyć, L2 do hamowania, a gdy chcesz wykonać ciasny zwrot z dużym przeciążeniem, zaciskasz oba spusty i fizycznie czujesz w dłoniach gniew niutonów pod maską myśliwca. Maszyny mają odpowiednią wagę i pęd – nurkowanie nisko nad ziemią, wyskakiwanie zza chmur wprost na ogon wroga i posyłanie salwy rakiet w sekundę podnosi poziom endorfin. A jeśli dorzucimy do tego specjalny arsenał koszący kilka celów na raz jednym strzałem, czujemy się jak królowie niebios.

W demie dostępne były takie samoloty jak F/A-18C, F-2A, Mirage-2000-5, Typhoon, MiG-29A czy Su-33. W hangarze przed misją możemy wybrać broń i wingmenów (konkretnych pilotów). Twórcy opracowali własny system symulacji pogody, dzięki któremu na ekranie pojawiają się niezwykle realistyczne, trójwymiarowe chmury. Warunki atmosferyczne pełnią tu znacznie większą rolę niż tylko wizualną – mają bezpośredni wpływ na rozgrywkę. Silne burze mogą zakłócić działanie elektroniki samolotu, dlatego podczas wykonywania misji trzeba omijać najbardziej niebezpieczne strefy. Gdy wlatujesz w chmury, a woda skrapla się na szybie, wygląda to fenomenalnie. Znacząco rozbudowano również mechanikę dowodzenia członkami eskadry. Za pomocą krzyżaka kontrolera możemy w każdej chwili wydawać pilotom różne polecenia, takie jak skoncentrowanie ognia na wybranym przeciwniku, rozproszenie formacji czy osłanianie naszego myśliwca.

A skoro o wyzwaniach mowa, walka w środku miasta na normalnym poziomie trudności to absolutna szkoła przetrwania. Może to fakt, że nie jestem doświadczony w grach lotniczych i ogrywam tylko niczym laik kolejne odsłony Ace Combat, ale ta gra oddziela pilotów od nielotów już przy pierwszym kontakcie. Unikasz zabójczych railgunów, dziesiątek rakiet, wrogich myśliwców i własnych skrzydeł, które aż proszą się o bliskie spotkanie z zabudowaniami. Do tego dochodzi genialny, chaotyczny radiowy bełkot w tle – krzyki dowódców, rozpacz piechoty i komunikaty twoich skrzydłowych budują atmosferę, w której czujesz, że walczysz o przetrwanie. Inna sprawa, że sterowanie wymagało chwili adaptacji, choć trochę napaliłem się, by grę wypróbować na dedykowanym kontrolerze lotu od Hori z dźwignią przepustnicy i hamulcem. Tyle że tanie to nie będzie.

Warto też wspomnieć o drobnych smaczkach fabularnych, takich jak wybory moralne w locie. Kiedy znajomi twojego skrzydłowego stają po drugiej stronie barykady, gra pozwala zdecydować, czy oszczędzasz dawnych druhów, czy bezwzględnie ich strącasz. Bo choć główna oś fabularna pozostaje niezmieniona, to twoje decyzje oraz skuteczność w obronie sojuszników bezpośrednio wpłyną na to, które postacie przeżyją kolejne misje. Ace Combat 8: Wings of Theve ma wszystko, czego potrzeba porządnej strzelance lotniczej, oraz historię, która dla mnie w takich produkcjach jest kluczowa, bo mam wywalone cohones na wszelkie tryby multiplayerowe. Dobrze to wygląda, naprawdę dobrze. ⊗ **Roger**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Nintendo Switch Sports Resort

SWITCH 2 / NINTENDO / 22 PAŹDZIERNIKA 2026

Stacjonarna (tak jakby) konsola Japończyków bez własnej sportowej gry ruchowej doznałaby kryzysu tożsamości, stąd Nintendo Switch Sports Resort debiutuje już na jesieni i aż dziw bierze, że dopiero wtedy. Idealnie wszak nadałoby się na start Switcha 2, któremu wciąż brakuje nowych, imprezowych propozycji z własnej stajni.

W trakcie półgodzinnej sesji zdążyłem przetestować sześć z w sumie 12 dostępnych dyscyplin. Każda była możliwa do sprawdzenia samotnie lub w parze, a większość także w dwóch różnych trybach zabawy – uproszczonym, z wykorzystaniem jednego tylko Joy-Cona 2, oraz pełnym, robiącym użytek z obu połówek kontrolera. Tenis stołowy to już klasyka, w umowny, ale jednocześnie zaskakująco wierny sposób odzwierciedlająca ruchy ręki ściskającej paletkę. Łucznictwo sportowe, wypadające najlepiej przy wykorzystaniu obu Joy-Conów, działa dokładnie tak, jak pamiętacie – jedna ręka operuje łukiem, druga natomiast napina cięciwę. Z żyroskopu korzystają natomiast wyścigi na skuterach wodnych lub trochę bardziej rekreacyjne latanie samolotem i strzelanie do balonów. Wszystkie łączy jedno – jak jeden mąż pochodzą z leciwego Wii Sports Resort (Wii, 2009). Tak naprawdę jedynie jazda na deskorolce oraz siłowanie się na kciuki są unikatowe dla nowej odsłony. W pierwszym przypadku postać obsługiwałem w trybie myszki, przesuwając kontroler po płaskiej powierzchni, w drugim natomiast trzymałem urządzenie pionowo, przechylając je na boki i w odpowiednim momencie dusząc spust odpowiedzialny za pracę absurdalnych rozmiarów kciuka.



Gra jest wyjątkowo uboga jak na tytuł opracowany w teorii z myślą o Switchu 2, a przy tym zaskakująco mało kreatywna jak na kipiące przecież na co dzień od znakomitych pomysłów głowy deweloperów z Kioto. Całość sprawdzi się więc pewnie jako fajna propozycja dla najmłodszych albo wyjątkowo proste do opanowania party game. O efekcie „wow" znanym z pierwszych odcinków cyklu nie ma jednak mowy. Skok na kasę. ⊗ **Komodo**

OCENA



Saw: Genesis

PS5, XSX, PC / BROKEN MIRROR GAMES / ANSHAR STUDIOS / KONIEC 2026

Franczyzy takiej jak „Piła" nie trzeba nikomu przedstawiać, a że horrory znów święcą triumfy, w końcu musiało dojść do powrotu tej serii również w świecie gier. W 2009 r. Konami zaserwowało nam Saw: The Video Game, a później wszyscy jakby o tym cyklu zapomnieli. Teraz wraca on za sprawą Broken Mirror Games, które wraz z Anshar Studios postanowiło przenieść ten tytuł w zupełnie inne miejsce. A dokładnie w przeszłość, bo akcja rozgrywa się 100 lat przed wydarzeniami z pierwszego filmu. To wtedy narodziła się idea krwawej resocjalizacji. Jej twórcą był jegomość zwany Sędzią. W Saw: Genesis możemy grać w sumie na dwa sposoby – jako oprawca znęcający się nad swoimi ofiarami, obserwując, jak radzą sobie z pułapkami, i co jakiś czas krzyżując im plany, gdy są już blisko rozwiązania zagadki. Nikt przecież nie powiedział, że ta gra ma być utrzymana w duchu fair play. Możemy też zostać jedną z ofiar, która walczy o życie i aby się wydostać, musi współpracować z dwoma innymi graczami. Ale spokojnie. Jeśli nie macie z kim usiąść do rozgrywki, gra znajdzie Wam kogoś w sieci.

Misja, którą przyszło mi rozegrać, polegała na sporej ilości sprytu i główkowaniu. Budzimy się przypięci do podłogi, z metalowymi szczękami przymocowanymi do głowy. Gdy odzyskujemy przytomność, czas rusza. Jeśli nie chcemy, by nasza głowa została zmiażdżona, musimy rozwiązać wszystkie zadania. Możemy też poświęcić trochę swojego życia, by cała drużyna dostała dodatkowy czas. Jest krwawo, pomysłowo i, tak jak fani franczyzy lubią, nieprzewidywalnie. Podobnie jak w filmach pułapki są bolesne i nieraz odrywałem wzrok od ekranu, by nie patrzeć, jak moja postać, chcąc się oswobodzić, poświęca na przykład dwa palce u ręki. Szkoda, że nie ma to później przełożenia na rozgrywkę. Teoretycznie taka ręka powinna być później wyłączona z użytku. Ale nie była.

Pułapki żywcem wyciągnięte z filmowej serii są najmocniejszą częścią. Są pomysłowo rozłożone i jest ich mnóstwo. Trzeba naprawdę uważać, by niechcący jakiejś nie aktywować, bo może mieć to opłakane skutki dla całej grupy, bo takiego delikwenta trzeba później ratować, a to kosztuje czas. Wizualnie źle nie jest, ale spodziewałem się lepszej animacji postaci, zwłaszcza jeśli chodzi o ruchy. Bohaterowie biegają sztucznie i koślawo. Żeby być uczciwym, muszę przyznać, że rozgrywka na tyle wciąga, iż szybko przestaje się na to zwracać uwagę. W pewnym momencie uczucie adrenaliny związane z walką o życie zaczyna się udzielać i gracz naprawdę czuje się jak kolejna przyszła ofiara Sędziego. Tytuł skierowany jest do fanów horrorów i serii o Jigsawie. Reszta może mieć problemy, by wczuć się w klimat i czerpać radość z rozgrywki. ⊗ **Muszyn**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Tom Clancy's Rainbow Six Tactics

PS5, XSX, PC / UBISOFT PARIS / 2027

To było tak oczywiste, że właściwie pozostaje się zadumać nad faktem, dlaczego nikt wcześniej na to nie wpadł. Marka Rainbow Six zawsze ucieleśniała wszak strzelaninę z silnym naciskiem na planowanie działań i wydawanie poleceń podległym jednostkom, jak mało która nadawała się więc na adaptację do turowej gry taktycznej. Jako miłośnik gatunku witam więc Tom Clancy's Rainbow Six Tactics z entuzjazmem zdecydowanie większym niż w przypadku jakiejkolwiek wcześniejszej odsłony cyklu!

Ubisoft przemyślał zresztą całą sprawę bardzo dobrze, delegując do zadania zespół z Paryża, złożony przecież z weteranów serii Ghost Recon oraz Mario + Rabbids, i jednocześnie osadzając akcję w uniwersum Rainbow Six Siege, największego sukcesu w dziejach marki. Starczy nadmienić, że od debiutu w 2015 r. kooperacyjną produkcją zainteresowało się w sumie 85 mln graczy i nawet w momencie gdy piszę te słowa, bawi się przy niej jednocześnie ponad 100 tys. osób, tu i teraz. To liczby, obok których nie sposób przejść obojętnie, dlatego w skórze Paula Bishopa, znanego fanom doskonale z dylogii Vegas, przyjdzie nam zrekonstruować legendarny oddział antyterrorystyczny w luce fabularnej pomiędzy 10. a 11. rokiem rozwoju fabularnego Siege. Scenariusz ma nie być tutaj jedynie wymówką do popychania akcji naprzód, autorzy zapowiadają bowiem udział zarówno nowych postaci, jak i rozwinięcie tła historycznego tych już znanych, a także liczne przerywniki filmowe przybliżające niuanse z życia oddziału w chwili jego największej słabości i w obliczu nowego zagrożenia malującego się na horyzoncie. Rękami Bishopa będziemy także rozwijać poszczególne wydziały organizacji, a także selekcjonować operatorów najlepiej nadających się do nadchodzącej misji. Mowa tutaj o wyborze 15 postaci rodem z Siege, złożonych z ulubieńców publiczności i typów samego studia.



Wzorem kooperacyjnego poprzednika każdy operator ma unikatowe dla siebie umiejętności i gadżety, możliwości grywalnej ekipy będą więc różne dla każdego gracza. Pokazany nam fragment omawiał trzy główne etapy każdej misji – rozpoznanie, szturm oraz atak. Obszar kontrolowany przez przeciwników kryje się za mgłą wojny, za jej zasłonę można zajrzeć jednak za pomocą gadżetów, tutaj na przykładzie czterokołowego drona zdolnego do prześlizgnięcia się pod drzwiami i sprawdzenia sytuacji wewnątrz pomieszczenia. Kolejny krok to rozstawienie wszystkich pionków na planszy, czy to pod poszczególne drzwi, czy to pod słabsze ściany obłożone materiałem wybuchowym. Przed rozpoczęciem szturmu można zdefiniować również gadżet, którego użyje dany operator, oraz cel, na którym skupi się po wkroczeniu do ufortyfikowanej przestrzeni. Potem pozostaje już tylko przeprowadzić satysfakcjonujący, synchroniczny atak, a w razie niepowodzenia lub przeważającej siły wroga rozpocząć wymianę ognia. Ważne jest tutaj nie tylko tradycyjne dla gier tego rodzaju chowanie się za przeszkodami, ale także wyznaczenie obszaru do pilnowania przez poszczególnych członków zespołu.

Wygląda to w praniu bardzo dobrze i wbrew pozorom wcale nie wieje powtarzalnością. Zadania dzielą się bowiem na kilka typów, m.in. odbijanie zakładników, rozbrajanie bomb czy porwania VIP-ów, toczą się przy tym w skrajnie różnych warunkach – widziałem centrum miasta, farmę, terminal lotniska, platformę wiertniczą na pełnym morzu i zacumowany w porcie okręt towarowy. Mimo że lokacje zostały zaprojektowane od podstaw przez autorów, nie ma więc mowy o proceduralnie generowanym układzie pomieszczeń, misje będzie mimo wszystko charakteryzować pewna doza losowości, rozkład zakładników, więżących ich nieprzyjaciół czy rozłożonych przez nich ładunków wybuchowych będzie się bowiem zmieniał przy każdym podejściu. Autorzy deklarują przy tym całkowite skupienie na kampanii dla pojedynczego gracza, bez najmniejszego nawet komponentu wieloosobowego, a także kompletność w dniu premiery, a zatem bez wewnętrznego sklepu oraz płatnych dodatków. Zakładam, że spora część osób spragniona nowego doświadczenia w FPP będzie zawiedziona decyzją Francuzów, sam jednak nadal nie mogę wyjść z podziwu nad tym, jak bardzo pasuje do idei serii pomysł na Rainbow Six Tactics. Moja osobista niespodzianka tegorocznego gamescomu! ⊗ **Komodo**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed





Castlevania: Belmont's Curse

PS5, XSX, SWITCH, PC / EVIL EMPIRE / 15 PAŹDZIERNIKA 2026

Na nową Castlevanię jestem napalony jak szczerbaty na suchary od samego momentu jej ujawnienia, a po spędzeniu 45 minut z padem w szponach – tym bardziej! Nie ma tutaj zresztą przypadku, za Belmon't Curse, kontynuującym fabularne wątki leciwej Castlevanii III: Dracula's Curse (NES, 1989), stoją bowiem ludzie z francuskiego Evil Empire, nieformalni mistrzowie współczesnej metroidvanii, najlepiej znani z genialnego Dead Cells (PS4, XO, Switch, PC – 2018) i bardzo dobrego The Rogue Prince of Persia (PS5, XSX, Switch, Switch 2, PC – 2025).

Rose Belmont, córka Trevora, porusza się więc z niezwykłą gracją, bardziej płynąc, niż biegnąc przez plątaninę komnat i korytarzy. Zwinnie przeskakuje przepaście, huśta się na biczu, odbija od ścian, chwyta krawędzi platform i atakuje we wszystkich kierunkach. To ostatnie w równym stopniu dotyczy także wrogów, okopani poza łatwym zasięgiem łucznicy dali mi więc do wiwatu jak nigdy, podobnie zresztą jak przeszkadzajki wyposażone w oręż sieczny, a już w szczególności – pierwszy boss. Odwykłem od tak łatwego wykładania się na pierwszym silniejszym przeciwniku, ale nie można zapominać, z jakim studiem mamy do czynienia. Niemniej jednak zasady są całkiem fair, jeżeli więc zaliczysz skuchę, to tylko z powodu niedocenienia przeciwnika lub nazbyt śmiałych szarż, a nie z powodu niewłaściwie zbalansowanego poziomu wyzwania. Bardzo szybko nauczysz się więc, do czego służą moce zwane arkanami, jakie korzyści płyną z wywijania fikołków do tyłu i czemu tak ważne jest tutaj lizanie ścian. Bezbłędnie wyważona rzecz.





Ponadto całość w ruchu prezentuje się po prostu obłędnie, ciesząc oczy dużą liczbą detali oraz wielowarstwowymi tłami dającymi wrażenie dwuwymiarowej głębi. Stylizacja na przekolorowaną kreskówkę o dziwo nie ujęła niczego z japońsko-gotyckiego charakteru serii. To po prostu nowa, pełnoprawna Castlevania głównego nurtu zachowująca się, jakby od ostatniego klasycznego odcinka wcale nie upłynęło 18 lat. Brać na premierę! ⊗ **Komodo**



Obcy: Izolacja 2

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / CREATIVE ASSEMBLY / BRAK DATY PREMIERY

Brytyjskie Creative Assembly przywiozło na gamescom dokładnie to samo demo co w czerwcu na Summer Game Fest, ale kto był na imprezie w Los Angeles, ten był. My sami nie za bardzo, do 30-minutowego wycinka wprost z początku przygody dorwaliśmy się więc z Rogerem, jakbyśmy nigdy w nic nie grali, wyrywając sobie z rąk kontroler i złorzecząc pod swoim adresem (on nazwał mnie nicponiem, ja jego hultajem), zanim się zorientowaliśmy, że każdy z nas ma swoje stanowisko do zabawy.

Zabawiliśmy się więc w narracyjny początek nowej, mrocznej historii z uniwersum Obcego, ponownie czerpiącej garściami z filmowych pierwowzorów. Ponura, zalesiona planeta LV-921 przywodzi na myśl krzyżówkę niegościnnego świata LV-426 („Obcy: Ósmy pasażer Nostromo" oraz „Obcy – decydujące starcie") z równie nieprzyjaznym globem Fioriny „Furii" 161 („Obcy 3"). Zwiedzana w świetle latarki i flary powierzchnia była bezlitośnie smagana porywistym wiatrem i wyjątkowo realistycznym, ulewnym deszczem, a grozy całej sytuacji dodawał fakt, że podążałem wciąż tlącym się tropem obiektu, który niespodziewanie rozbił się w pobliżu tutejszej kolonii korporacji Weyland-Yutani. A tym obiektem okazał się oczywiście fragment Sewastopolu – stacji kosmicznej znanej z pierwszej gry. Eksploracja niezbyt przestronnego wnętrza wraku szybko rzecz jasna zamienia się w surwiwal z ksenomorficznym pasażerem na gapę. Zabawa w kotka i myszkę była rozczarowująco krótka, stanowiąc kulminacyjny moment dema, była jednak wystarczająco długa, bym mógł się przekonać, iż stwór wygląda godnie, jest bardziej zajadły niż poprzednim razem, a możliwych dróg ucieczki było kilka, co sprzyjało kombinowaniu.



To więc po prostu znów Obcy: Izolacja, tyle że z cyferką „2" w tytule i nowym, doskonalszym silnikiem graficznym. Miłośnicy kultowego uniwersum z pewnością będą w siódmym niebie, pytanie tylko, czy po upływie kilkunastu lat uda się sprostać oczekiwaniom pozostałych. Mam nadzieję, że finalnie z wyeksploatowanego już motywu pozornie niezwyciężonego prześladowcy uda się wykrzesać coś świeżego i zaskakującego. Na razie daję okejkę, ale pozostaję czujny. W sumie mogliśmy się nie bić. ⊗ **Komodo**



eprasa.pl 902c3afbed



Fable

PS5, XSX, PC / PLAYGROUND GAMES / 23 LUTEGO 2027

Najgorszy moment pokazu Fable na gamescomie nastąpił po 30 minutach, gdy kazano mi odłożyć kontroler. Siedziałem wkręcony i zahipnotyzowany tak, że najchętniej grałbym w to do zamknięcia hal. Tyle wystarczyło, by rozwiać moje największe wątpliwości. Studio od Forzy Horizon potrafi zrobić grę RPG, a system walki już teraz jest znakomity.

Grałem we fragment zadania Mud and Death. Razem z Humphrym, mistrzem Gildii Bohaterów, weszliśmy do opuszczonej kopalni na Flooded Marshlands. Trop prowadził do Isabel – postaci w czerwonym płaszczu, która zamieniła mieszkańców rodzinnej wioski w szary, twardy kamień. W samym demie nie mogłem jej zobaczyć, do akcji wkraczaliśmy niedługo po tym przykrym incydencie. Mokradła były ponure, wilgotne i zwyczajnie piękne. Mgła wisiała nisko nad ziemią, roślinność porastała skały, a zielone światło zjaw przebijało się przez półmrok. Po kilku krokach otoczenie wypełniło się przeciwnikami, a Fable zaczęło pokazywać, ile uwagi poświęcono animacji i zwykłej przyjemności płynącej z walki.

Mogłem wywijać piruety z dwuręcznym młotem. Bohater rozpędza go całym ciałem, a impet ciosu wręcz oszałamia przeciwników. Szkielety się rozpadają, odbijają od ścian i z hukiem lądują na ziemi. Każdy zamach jest potężny, ciężki i płynnie wykończony, dzięki czemu nawet prosta kombinacja wygląda przekonująco. Sterowanie nie staje się przez to ociężałe, co bardzo mnie zaskoczyło. Serię można przerwać unikiem, lekki atak przechodzi w potężne uderzenie, a całość wieńczy kontekstowa egzekucja. Dobrze wykonany odskok spowalnia akcję, kamera podkreśla ruch bohatera, a wróg otwiera się na kontrę. Bieg, zwroty i kolejne ciosy łączą się w idealną kompozycję. Walka jest efektowna, niesamowicie płynna i bardzo responsywna. Dawno żaden system walki nie zrobił na mnie takiego wrażenia.



Twórcy nazywają to style-weaving, czyli przeplataniem stylów. Mogłem rozpocząć od wymachu młota, odskoczyć, wypuścić bełt, teleportować się zaklęciem Rush za plecy wroga i natychmiast wrócić do walki w zwarciu. Umiejętności Strength, Skill oraz Will tworzyły jeden spójny system, a kolejne ruchy naturalnie wynikały z poprzednich. Magia dawała jeszcze więcej swobody. Lift podrywał szkielety w powietrze, błyskawice przeskakiwały między celami, a naładowana kula ognia czyściła sporą część pomieszczenia. Były też widmowe ostrza, odepchnięcie zrzucające wrogów z krawędzi oraz Befowl, zamieniający nieszczęśnika w kurczaka. Można go potem kopnąć lub usmażyć ognistym zaklęciem.

Najwięcej problemów sprawiały Wraithy. Jeśli nie trafiłem ich w odpowiednim momencie, nurkowały pod ziemię i wyciągały całe grupy szkieletów. Gdy je pokonaliśmy, duch pojawiał się ponownie, więc niewielka potyczka szybko zmieniała się w poważne zamieszanie. Trzeba było obserwować pole walki i zmieniać cele. Zwłaszcza że opancerzone szkielety nie reagowały na strzały w osłonięte miejsca, a odstrzelenie głowy czy nogi mogło nie dać żadnego efektu, bo szkielet dalej posłusznie na nas szarżował. Na końcu dema czekał Lantern Keeper – unoszące się monstrum z poskręcanych konarów, z zieloną latarnią zamiast głowy. Ział ogniem, wyrzucał wybuchowe pociski i przywoływał zjawy, a latarnia była jego słabym punktem. Świetny projekt! Trochę baśniowy, trochę makabryczny i podszyty charakterystyczną dla serii groteską.

Podobny balans zachowały dialogi. Humphry komentował mój oręż, rzucał suche uwagi i reagował na wydarzenia, lecz gadał to z wyczuciem. Humor wynikał z rozwoju sytuacji. Był brytyjski, lekko złośliwy i podawany bez nachalnego mrugania do odbiorcy. Grałem na PC zbliżonym do zalecanej specyfikacji, przy średnich ustawieniach. Modelu karty graficznej nie ujawniono, lecz Fable wyglądało znakomicie i działało bardzo płynnie. ForzaTech rozbudowano pod animacje, dialogi i systemy RPG, a doświadczenie Playground w tworzeniu szczegółowych światów widać od pierwszych sekund. Na Xboksach ma być także tryb 60 klatek na sekundę.

Pół godziny nie wystarczy, by ocenić otwarty Albion, zadania i regionalną reputację, pozwalającą budować inną tożsamość w każdej osadzie. Tu kryje się największa niewiadoma. Sama walka jest jednak efektowna, błyskawicznie reaguje na polecenia oraz daje ogromną swobodę i satysfakcję. Jeśli reszta gry dotrzyma jej kroku, 23 lutego 2027 r. dostaniemy jednego z najważniejszych RPG-ów tej generacji. Po gamescomie jestem tej gry zwyczajnie głodny. ⊗ **Zabłocki**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Star Wars: Galactic Racer

PS5, XSX, PC / FUSE GAMES / 6 PAŹDZIERNIKA 2026

Imperium zostało pokonane. Na różnych planetach można wciąż dostrzec szczątki jego wielkich niszczycieli. Galaktyka powoli zaczyna wracać do swoich dawnych przyzwyczajeń. Jednym z nich jest odbudowanie, a może nawet stworzenie na nowo niegdyś popularnych wyścigów. Ci z Was, którzy oglądali „Epizod I" i trzymali kciuki za Anakina lub grali przed laty w Star Wars Episode I: Racer, wiedzą, o co chodzi. Niejaki Darius Pax stara się reaktywować Galactic League, w której uczestnicy ścigają się na śmierć i życie. A pilotów osieroconych zarówno przez Imperium, jak i Rebelię nie brakuje.

My tym razem nie wcielamy się w żadnego młodego rycerza Jedi, ale w szerzej nieznanego nikomu Shade'a. Pilota, który niczego się nie boi. Zostaje on wynajęty przez Paksa do pokonania, a może nawet zlikwidowania obecnego mistrza, Lestera Boole'a, który podstępem wraz ze swoim klanem próbuje przejąć ligę. Początki, jak zwykle, są skromne i trudne. Nasza maszyna to złom, a kredytów w kieszeni jak na lekarstwo. I tak rzucamy się w wir wyścigów, gdzie każda wygrana to szansa na to, by polepszyć sprzęt, awansować w lidze i pokonać dużo bardziej wymagających zawodników. Między wyścigami odwiedzamy różnych specjalistów i kupujemy części, które mają naszą maszynę zamienić w postrach torów. Są to wyścigi z historią, a świat, który jest nam serwowany, jest ciekawy i, co najważniejsze, różnorodny. Czuć tu klimat „Gwiezdnych wojen", a jednocześnie nie ma powtarzalności. Mamy do wyboru cztery klasy maszyn, z których każda zachowuje się inaczej – są landspeedery, speedbiki, podracery i skimspeedery. Każdy z pojazdów ma swoje mankamenty, inaczej zachowuje się na torze i dysponuje innymi specjalami. W czasie wyścigów odwiedzimy między innymi takie planety jak Tatooine, Lantaana, Jakku czy Andora Prime. Co ciekawe, każda z nich wymaga obrania innej taktyki. Jeśli trafimy na teren pokryty lodem, będziemy musieli przejeżdżać przez specjalne ogrzewające pierścienie, inaczej nasza maszyna stanie i zamarznie.

Sterowanie jest gładkie, ale wymaga chwili, by je opanować, bo prędkości są naprawdę duże, a czasami szczeliny, w które musimy się zmieścić, strasznie wąskie. Trzymając pada, czułem dreszczyk emocji. Driftowanie działa świetnie, ocieramy się o ściany niczym w WipEoucie, a fakt, że grę tworzą autorzy Burnouta, widać choćby w momentach, w których w zwolnionym tempie spychamy wrogów na ściany w akompaniamencie sypiących się części i wybuchów. Niespodzianka tych targów. Jest oczywiście tryb arcade, w którym możemy wskoczyć od razu na tor. Tytuł zawiera także multiplayer dla aż 12 graczy. Nie jest to chamskie żerowanie na licencji, tylko w pełni przemyślany produkt. ⊗ **Muszyn**





Stuntman: Hollywood

PS5, XSX, PC / SABER INTERACTIVE / 2027

Po raz trzeci możemy wcielić się w kaskadera, tyle że tym razem spełnimy moje marzenie, o którym nawet nie wiedziałem, że istnieje. Mianowicie zostajemy kaskaderem na planie filmowym. I to nie byle jakim, bo przy największych produkcjach Hollywood. A co najlepsze – nie są to jakieś fikcyjne filmy. Jako nieustraszony kierowca pojawiamy się na planach zdjęciowych „Za szybcy, za wściekli", „Jurassic World", „Powrót do przyszłości", „Miami Vice" czy serialu „Nieustraszony" z kultowym K.I.T.T.-em. Twórcy zapowiadają, że na start dostaniemy siedem planów, na których będziemy mieli do wykonania różne zadania, korzystając z różnych maszyn. Weźmy takich „Za szybkich, za wściekłych", gdzie prowadząc charakterystycznego Nissana Skyline GT-R R34, ścigamy się ulicami miasta. Z offu słyszymy wskazówki reżysera, który mówi, jaki efekt chce osiągnąć. Na przykład minięcie ciężarówki na żyletki. Im bliżej niej przejedziemy, tym więcej punktów dostaniemy. Możemy też mieć za zadanie wejść w drift, ominąć przeszkodę czy przejechać przez przeszkloną ścianę budynku.

Jak wspomniałem, za każdym razem zasiadamy za kierownicą innego auta. Gdy jeden z poziomów zmusił mnie do prowadzenia długiego Cadillaca na planie „Miami Vice", krew mnie zalewała, bo auto było mało zwrotne. Omijanie nim kolczatek rozstawionych przez policję czy wchodzenie w drift kończyło się wylotem z toru i utratą czasu. A wiele rzeczy jest tutaj wymierzonych co do sekundy. Kolizje powodują zniszczenia naszej maszyny, za co zgarniamy minusy. Za każdą ewolucję dostajemy punkty, które na końcu składają się na finałową ocenę w skali 1–10. Jeśli skończymy w górnej części stawki, odblokowujemy kolejny poziom, czy, jak kto woli, kolejny plan filmowy. Na szczęście plansze nie są bardzo długie. Gra posiada także checkpointy, więc nie zawsze będziemy musieli zaczynać poziom od początku. Co jest pewnym ułatwieniem, zwłaszcza przy takich levelach, które wymagają od nas bardziej skomplikowanych ewolucji. Najwięcej frustracji miałem podczas jazdy na motorze na planie „Jurassic World", gdy musiałem zrobić salto nad głową T-Rexa. Sama ewolucja wychodziła ładnie, gorzej z lądowaniem. Trochę mi zajęło, nim wyczułem maszynę. W pewnym momencie poczułem się odrobinę jak Chris Pratt, gdy, pędząc na moim jednośladzie, mknąłem w eskorcie czterech małych velociraptorów. Fajnym efektem jest to, że podczas wykonywania filmowych ujęć w tle gra muzyka związana z daną produkcją. Do tego fakt, że wykonujemy zadania na znanych nam dobrze planach filmowych, dodaje niepowtarzalnego klimatu. Stuntman: Hollywood to nie jest duża gra, ale wciąga. Czasami frustruje i denerwuje trudnością zadań, ale też nie na tyle, by cisnąć padem o ścianę. ⊗ **Muszyn**



eprasa.pl 902c3afbed



Final Fantasy Resonance

PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC / SQUARE ENIX / 22 PAŹDZIERNIKA 2026

Nie od dziś jestem fanem stylistyki HD-2D, nie tylko w postaci nowych gier, jak Octopath Traveler, ale przede wszystkim w przywracaniu do życia klasycznych RPG-ów, z pierwszymi Dragon Questami na czele. Square Enix wreszcie poszło po rozum do głowy, serwując w takiej formie Final Fantasy Resonance. To wprawdzie nie jest jeszcze moje ukochane Final Fantasy VI, ale bazująca na fabule pierwszego sezonu Final Fantasy: Brave Exvius (darmowa gierka na Androida i iOS) produkcja to tak po prawdzie pełnoprawne, wysokobudżetowe RPG, które wyciska z technologii HD-2D to, co najlepsze.

Klasyczny, rasowy system turowy wraca na salony w wielkim stylu. Twórcy wywalili do kosza pasek ATB i zastąpili go czytelną kolejką ruchów na górze ekranu. Całość dopalono systemem przełamania (stagger) znanym choćby z „trzynastki" czy nowszych odsłon, ale tu podanym w bardziej taktycznym sosie. Chcesz wbić wroga w glebę? Dobieraj żywioły, tłucz w słabe punkty i obserwuj, jak rosną liczby obrażeń. Pięknie się na to patrzy. A gdy połączymy siły i odpalimy finałowy atak grupowy, gra wygląda jak małe dzieło sztuki. Ekipa bohaterów to również klasyka. Mamy rycerza z Królestwa Grandshelt, który ma na pieńku z ojcem-królem, przybranego brata głównego bohatera, utalentowaną inżynier technologiczną specjalizującą się w budowie sterowców oraz tajemniczą, dręczoną amnezją dziewczynę. Fabuła podana jest z lekkim, wręcz radosnym humorem, co nieco odbiega od współczesnych odsłon serii, ale sprawdza się doskonale. Klimat gry, podobnie jak w Final Fantasy VI czy VII, łączy elementy magii czy wiosek krasnoludów z futuryzmem pokroju mechanicznych pancerzy, motocykli uzbrojonych w działa czy wojennych sterowców. Dla mnie bomba.

Największą niespodzianką są jednak Wizje. To mechanika przypominająca trochę Persony – do naszych herosów przypisujemy duchy legendarnych postaci z całej historii serii. Chcesz, żeby Cloud z „siódemki" stał za plecami głównego bohatera? Nie ma problemu! Do dyspozycji jest też Terra z FF6, Zidane z FF9, Squall z FF8 czy Noctis z „piętnastki". Podczas przywoływania postaci pojawiają się sekwencje FMV, które troszeczkę kłócą się z pixel-artem, ale nie można im odmówić efektowności. Do tego dochodzą ukryte po kątach świata opcjonalne espery pokroju Ramuha, Ifrita czy Shivy, które rekrutujemy w oldskulowym stylu po soczystych starciach. A dodatkowo latanie po mapie statkiem, szukanie ultrapotężnego Ultima Weapona czy nostalgiczne kapliczki z quizami dla największych wyjadaczy serii. Nie czekałem na ten tytuł przed gamescomem, a po pokazie trafia na czołowe miejsca mojej listy do ograniia w tym roku. Tylko skąd wziąć na to wszystko te 50-80 godzin? ⊗ **Roger**

OCENA



Showa American Story

PS5, PC / NEKCOM / 2026

Najdłuższe nogi i najkrótsze gatki w branży od czasów Juliet Starling z Lollipop Chainsaw! Kiedy zobaczyłem grę podczas Opening Night Live, wiedziałem, że muszę w to zagrać. Zdrowa dziewczyna morduje zombie wielką, amerykańską flagą – czego tu nie lubić, jak to mogłoby się nie udać?! O, panie!

Co jest najważniejsze w dobrym slasherze? Roznegliżowana główna bohaterka. Ale zaraz za nią, na drugim miejscu, plasuje się żwawa animacja, podbijająca satysfakcjonujący system ciachania przeciwników. I, niestety, Showa American Story nie ma żadnej z tych rzeczy. Pierwsza misja zabrała Choko na wzgórza Hollywood, które w tym świecie noszą nazwę Mount Neo Yokohama, i tak jak podejście pod ten słynny znak jest dosyć męczące w prawdziwym życiu, tak i tutaj jest katorgą. Biegniesz przed siebie, co jakiś czas patrząc, jak grupa przebierańców z gangu Warriors (nie tego, o którym myślisz) dokucza lokalsom. Robisz więc przerwę, bijesz ich, rozmawiasz z uratowanym cywilem, zbierasz dziwnie randomowe przedmioty i biegniesz dalej. I tak jakieś 20 razy, zanim misja dobiegnie wreszcie końca.

System walki z początku wydawał mi się nawet interesujący. Klasyczne lekkie i mocne ciosy, perfekcyjne uniki, kontry, zmiana broni w locie – klasyka. Wrogowie całkiem nieźle reagują na bęcki, a uniki na normalnym poziomie trudności robi się łatwo i przyjemnie. Niestety, szybko okazuje się, że walka z przeciwnikami jest nie tyle wymagająca, co po prostu żmudna i ciągnie się w nieskończoność, nawet kiedy regularnie korzystamy ze stat boostów za uniki i zmianę broni. Najbardziej męczące jest starcie z bossem. Po piątej fazie i kolejnym przerywniku zacząłem się zastanawiać, czy kiedykolwiek się ono skończy. Pomiędzy misjami Choko może chillować ze swoją ekipą w kamperze, gdzie za zdobyte podczas eksploracji punkty akcji może wykonywać codzienne czynności, takie jak kąpiel, jedzenie czy trening, które podnoszą jej statystyki. To tutaj wykorzystujemy wszystkie te randomowe przedmioty zebrane w trakcie gry.

Fabularnie demo było strasznie chaotyczne, ale przynajmniej typowo japoński humor, połączony z azjatyckim wyobrażeniem o tym, jacy są Amerykanie, potrafił wrzucić banana na twarz. Przykład? W trakcie walki z bossem dzwoni mu telefon, upuszcza go, prosi naszą bohaterkę o pomoc, po czym odbiera i okazuje się, że to reklama lokaty bankowej. Tego się nie spodziewałem! Wielka szkoda, że wszystkie bardziej dynamiczne przerywniki są niemalże statycznymi obrazkami. Spodziewałem się czegoś więcej. ⊗ **Kamiński**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Turok: Origins

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / SABER INTERACTIVE / 2027

Seria Turok to bardzo ciekawy przypadek. Niby branżowa legenda, ale jednak taka drugiej kategorii, powracająca na rynek od wielkiego dzwonu tylko po to, by przekonać się, że nie ma na nim dla niej miejsca. Czwarta próba introdukcji uniwersum zabiera nas do jego początków, choć jest o tyle dziwnie, że przecież to żaden kanon, a fabularny reset, a sama historia wydaje się mieć w całym doświadczeniu drugorzędne znaczenie. Turok: Origins ulega bowiem pokusie uszczknięcia czegoś dla siebie z sukcesu kooperacyjnych strzelanin, w dodatku pod skrzydłami tego samego wydawnictwa, które w minionym roku w podobnej formule próbowało wskrzesić markę Painkiller. Bez powodzenia.

W teorii nie wróży to najlepiej, ale nie skreślałbym jeszcze nowego Turoka. Nie ma wprawdzie żadnych unikatowych w skali gatunku elementów, jednak ich konfiguracja składa się na całkiem przyjemne w odbiorze doświadczenie. Choć można bawić się w pojedynkę, zabawa została skrojona pod trzyosobową grupę. Wybieramy więc jedną z kilku postaci, określamy jej profesję (obrona, atak, wsparcie) i wyruszamy na rajd, odhaczając po drodze proste cele misji, zwykle ograniczające się do zniszczenia wskazanych obiektów lub wybicia do nogi przeciwników. Rozgrywka jest całkiem dynamiczna, nie stroni od puszczania się pędem i skakania po platformach, a na dodatek pozwala błyskawicznie przeskakiwać pomiędzy perspektywą pierwszej i trzeciej osoby, w obu pozostając równie grywalna. Liniowa lokacja osadzona w dżungli nie imponowała ani swoim projektem, ani poziomem wykonania, nie przeszkadzało to jednak szczególnie w czerpaniu frajdy z kooperacyjnego ostrzeliwania się z dinozaurami oraz nową rasą kosmicznych Reptilian.



Finał misji przyniósł oczywiście konfrontację z bossem w postaci zakutego w zbroję T-Rexa, który oprócz dzikich szarż egzekwował kilka rodzajów bardziej przemyślanych ataków, zmuszając do szybkiego wyuczenia się wzorców jego zachowania. Doprawdy nie ma tutaj niczego, co mogłoby przyprawić mnie o szybsze bicie serca, a jednak bawiłem się całkiem dobrze i chętnie rzucę kiedyś okiem na pełną wersję. ⊗ **Komodo**





Dragon Ball Xenoverse 3

PS5, XSX, PC / DIMPS / 2027

Dragon Ball Xenoverse to taki sam przypadek jak z kulinarnymi eksperymentami mało uzdolnionej gastronomicznie żony – dobre, ale nie rób więcej. Mimo to danie wjeżdża na stół cyklicznie, czy nam się to podoba, czy nie. I owszem, można je zjeść, choć bez większej ochoty.

Nie mogę jednak powiedzieć, że tym razem kucharz nie postarał się odrobinę bardziej. Owszem, całość pod względem technologicznym nadal wygląda jak pierwowzór z 2015 roku, który notabene nawet wtedy nie robił szczególnego wrażenia. Jest jednak kreskówkowo, kolorowo i czytelnie, czyli po prostu akceptowalnie, choć fajnie byłoby raz na dekadę wysilić się w tej kwestii nieco bardziej. Dobrze chociaż, że w przypadku otwartego terenu działań zrezygnowano wreszcie z wymęczonego miasta Toki-Toki, proponując zupełnie nową, bardziej futurystyczną metropolię znaną jako West City. Jak zawsze zwiedzanie jej terenu będzie szło w parze z wykonywaniem różnych zadań oraz wyprawami w teren w celu sklepania grupy przeciwników lub jednego potężniejszego. Albo ich wszystkich jednocześnie. W ogrywanym fragmencie, w kooperacji z innymi uczestnikami pokazu, rozłożyliśmy na łopatki najpierw zgraję przeszkadzajek, a potem Broly'ego. Szybko, sprawnie, bez większych emocji, po czym każdy poszedł w swoją stronę i zapewne zapomniał o grze. Tak jak ja.



Dla mojego niewprawnego oka system walki wygląda właściwie tak samo jak wcześniej, umożliwiając operowanie w przestrzeni 3D w każdym możliwym kierunku i wyprowadzanie efekciarskich, nieco chaotycznych ataków, typowych dla tej marki. Przedstawiciele studia donoszą jednak o poprawkach antyspamowych, zniechęcających do egzekwowania w kółko najbardziej skutecznych ciosów, lepiej wyważonej kustomizacji postaci oraz innych, mniej lub bardziej znaczących korektach mechaniki. Wierzę na słowo. Nie zmienia to jednak faktu, że ta propozycja rozbudza mój apetyt w równym stopniu jak to przeciętne danie i chyba nie tylko mój, bo bardzo przestronne stanowisko na hali konsumenckiej świeciło pustkami nawet w chwili największego obłożenia kompleksu. Cały gamescom chyba nie może się mylić? ⊗ **Komodo**



eprasa.pl 902c3afbed



Persona 4: Revival

PS5, XSX, PC / SEGAC / 18 LUTEGO 2027

Atlus konsekwentnie odświeża kolejne odsłony serii Persona. Po świetnie przyjętej Personie 3 Reload przyszedł czas na Personę 4: Revival. Podczas gamescomu Sega umożliwiła sprawdzenie 30-minutowego dema na Xboksie, podzielonego na trzy części: fabularną, dungeonową oraz skupioną na mechanikach społecznościowych.

Pierwszy segment, Story Mode, pozwolił wcielić się w protagonistę, który wraz z grupą przyjaciół próbuje odkryć przyczynę tajemniczych zaginięć i morderstw w Inabie. Demo skupiało się m.in. na historii Yosukego Hanamury, który wraz z Teddiem towarzyszył głównemu bohaterowi. Druga część zabrała nas do Yukiko's Castle, dobrze znanego lochu z Persony 4. Nadal przemierzamy ciasne i długie korytarze oraz pomieszczenia, jednak tym razem gra mocniej prowadzi gracza za rękę. Drogę do bossa wskazują charakterystyczne pomarańczowe światła, a po drodze możemy znaleźć przedmioty przydatne w walce.

Największą uwagę przyciąga odświeżony system walki łączący rozwiązania znane z Persony 3 Reload i Persony 5. Trafienie w słaby punkt przeciwnika i jego powalenie może się zakończyć efektownym All-Out Attack. Boss potrafi wykorzystywać nasze słabości, zmuszając podczas walki do przejęcia kontroli nad innym członkiem drużyny.

Nowością jest także Prime Time – po naładowaniu pozwala korzystać z umiejętności Persony bez zużywania SP. To niewielki, ale praktyczny dodatek, szczególnie gdy w trakcie eksploracji zaczyna brakować przedmiotów regenerujących punkty umiejętności. W tej części spotkaliśmy również Chie Satonakę i zmierzyliśmy się z jej Personą. Oprawa graficzna prezentuje się naprawdę dobrze. Styl wizualny jest inspirowany Personą 5, odświeżono również modele i sprite'y postaci. Najlepiej wypadają animowane cutscenki oraz voice acting, obecny niemal cały czas – zarówno podczas scen fabularnych, jak i rozmów między bohaterami. Wyjątkiem pozostaje eksploracja miasta, gdzie dialogi sygnalizowane są jedynie pojedynczymi kwestiami. Ostatnia, „specjalna" część dema pozwoliła swobodnie eksplorować trzy lokacje Inaby. Odwiedziliśmy Samegawa River, Shopping District oraz Dojima Residence, sprawdzając przy okazji mechanikę Social Links. Czytanie książek rozwija wiedzę, aktywność w klubie sportowym poprawia siłę, a rozwijanie statystyk wpływa na nasze możliwości. Na pełną ocenę różnic względem oryginalnej Persony 4 jest jeszcze za wcześnie. Prezentacja na stoisku Segi nie obejmowała dodatkowego omówienia zmian, dlatego wrażenia opierają się na tym, co udało mi się sprawdzić podczas dema. Jedno jest jednak pewne – Persona 4: Revival zapowiada się na remake, który nie ograniczy się wyłącznie do odświeżenia grafiki. ⊗ **Shinryu**

OCENA



Elta: Defy All Gods

PS5, XSX, PC / AFTERBURNER STUDIO / 2027

Powiedzmy sobie szczerze, że tegoroczny Opening Night Live nie obfitował w wiele pasjonujących, nowych zapowiedzi, choć mimo wszystko udało mu się przemycić kilka potencjalnych perełek. Jedną z nich zdawał się być promowany przez Focus Entertainment przygodowy miks wielogatunkowy pod tytułem Elta: Defy All Gods. No i faktycznie, jedynie zdawał się, ponieważ finalnie nie zdołał wytrzymać konfrontacji z rzeczywistością.

Wierzę, że 15-osobowe raptem studio Afterburner chciało dobrze. Może nawet zbyt dobrze, bo w swojej nowej produkcji próbowali upchnąć wszystko, co przyszło im do głowy. Czego tu nie ma! Science fiction, mitologia, metroidvania, platformówka, brawler, RPG, normalnie cały bigos. Efektem jest jednak gra z epoki PlayStation 2. I nie chodzi nawet o rozpaćkaną oprawę próbującą zasłonić się stylizacją na malarstwo impresjonistyczne, co skutkuje brzydkim i zwyczajnie pustym światem, bardziej przypominającym efekt pracy algorytmu sztucznej inteligencji niż robotę prawdziwych artystów. Głównym problemem jest bowiem miałka, zacofana rozgrywka przypominająca festiwal najbardziej imponujących trendów roku 2003. Bieganie wzdłuż ścian, kontekstowe chwytanie się linką wyznaczonych odgórnie punktów, efekciarskie wykończenia bardzo mało zróżnicowanych przeciwników – normalnie wehikuł czasu.



Gra się w to po prostu kiepsko, całość już po 30 minutach zaczyna toczyć bowiem monotonia krajobrazów powodująca problemy z nawigacją w terenie („ja idę do przodu czy wracam do początku?"), ubóstwo systemu walki („dwa przyciski na zmianę, ale super") i generalna bylejakość („co to, k**wa, jest!"). Rozumiem, że to produkcja całkiem małego studia i z tej perspektywy wydaje się pod względem zamiarów całkiem imponująca, jednak to nie moja wina, że Focus postawił w wyścigu na takiego konia, udając przy tym, że ma szansę na zwycięstwo w Wielkiej Warszawskiej. Umęczyłem się przez tę godzinę okrutnie, niniejszym daję więc wyraz swojej frustracji. Dwója w ramach taryfy ulgowej dla małego, ambitnego studia. Może nawet zbyt ambitnego. ⊗ **Komodo**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Cinder City

PC / BIG FIRE GAMES / NC / BRAK DATY PREMIERY

Cinder City wygląda jak spotkanie The Division z Destiny, tylko z domieszką azjatyckiej abstrakcji. Podczas zamkniętego pokazu rozgrywki na gamescomie 2026 zobaczyłam projekt łączący fabularną kampanię TPP, czteroosobowy co-op i otwarty świat mieszczący setki, a docelowo nawet tysiące uczestników. Akcja rozgrywa się w zniszczonym Seulu niedalekiej przyszłości. Technologia z XXIII w. trafia do XXI stulecia, zmieniając bieg wydarzeń i obracając miasto w pole walki. Ulice opanowały mutanty, uzbrojone frakcje i fanatyczna organizacja Hyde. Gracz wciela się w Sevena, ulepszonego żołnierza nazywanego Cinderknightem, który szuka zaginionej córki Joi, a przy okazji odkrywa źródło katastrofy.

Po około półtoragodzinnym prologu gra otworzy dostęp do świata, kooperacji oraz innych Cinderknightów. Wtedy sami zdecydujemy, czy kontynuujemy kampanię, wykonujemy zadania poboczne, czy ruszamy na lochy, bossów terenowych i ogromne rajdy PvE. Przejścia między tymi aktywnościami mają być płynne. Pierwsza walka z bossem szybko pokazała mi swoje podstawowe założenia. Przeciwnik reagował na pozycję Sevena i zmuszał do ruchu, a zniszczenie jego plecaka odrzutowego odsłaniało słaby punkt. Później oglądaliśmy misję na dachach, gdzie można było strzelać z dystansu albo wejść między wrogów z granatami i specjalnymi zdolnościami. Gunplay wyglądał intrygująco – dostajemy wyraźne reakcje na trafienia, odpadające hełmy i głowy oraz soczyste eksplozje, które przypominały mi, że nie będzie to grzeczna wycieczka po Seulu.

Na starcie dostępnych ma być pięciu Cinderknightów z różnych klas, m.in. szturmowca, tanka, medyka i specjalistę od dronów oraz wieżyczek. Każdy odblokuje więcej zdolności, niż zdoła jednocześnie wyposażyć, dlatego nawet dwie osoby kierujące tą samą postacią mogą pełnić inne funkcje. Broń wytworzymy i ulepszymy, a dodatki zmienimy w trakcie starcia za pomocą koła szybkiego wyboru. Najlepszym przykładem, który widziałam, był czteroosobowy loch, klimatem wyraźnie skręcający w stronę tandetnego horroru. Jeden gracz reanimował poległego, pozostali odciągali bossa, medyk rozstawiał osłony, a po odsłonięciu słabego punktu drużyna sięgnęła po ciężką broń. Właśnie tu Cinder City wypada najciekawiej. Jawi się jako próba spięcia osobistej historii, eksploracji i bitew o skali MMO. Całość działa na mocno zmodyfikowanym Unreal Engine 5, a wersja PC otrzyma ray tracing i DLSS 4.5. Ambicji nie brakuje. Teraz Big Fire Games musi udowodnić, że wszystko zadziała równie dobrze poza starannie przygotowanym pokazem. ⊗ **Shinryu**

OCENA



Crazy Taxi: World Tour

PS5, XSX, SWITCH 2, PC / SEGA / 2027

Crazy Taxi: World Tour wraca w glorii i chwale, a my znowu wcielamy się w Axela – typa, który prawo jazdy kupił w chipsach. Zasada jest nadal prosta jak konstrukcja cepa: ładujesz pasażera do bryki, masz w dupie zniszczenia i inne auta, byleby dotrzeć na miejsce. Sega próbowała to odświeżyć i ku mojemu zdziwieniu nawet jej to jakoś wyszło.

Axel nauczył się kilku nowych sztuczek, żebyście mogli jeszcze skuteczniej rozpieprzyć zawieszenie. Oprócz klasycznego Crazy Driftu i Crazy Jumpa doszedł Crazy Backdash – obrót o 180 stopni w ułamku sekundy. Doba w grze dzieli się teraz na cztery pory, a z tym wiążą się Odd Mission, bo ewidentnie klientom poprzestawiało się w dyniach. Zapomnijcie tylko o nudnym „Take me to the church" – teraz trafiają się wariaci, którzy żądają, żebyś dowiózł im sterty pizzy. Ale nie tylko. W gamescomowym demie uciekałem przed policją z typem, którego musiałem dostarczyć na lotnisko, podjeżdżając pod startujący samolot, by mógł złapać się koła. Było też podwożenie lokalnych maskotek na sportowe boisko, a raz musiałem nawet tak zahamować, by wystrzelić pasażera z tylnego siedzenia, co pachniało znanym z czasów PS3 Painem. Jest też bardzo wygodnie – krzyżakiem można wybierać dostępne na mapie misje bez wchodzenia do menu i przyznam, że te wszystkie szalone prośby były o wiele ciekawsze niż jazda z normalnymi klientami. Axel może też wykonywać dodatkowe zadania, np. zaliczyć 20 Crazy Dashów albo ukończyć zlecenie, nie uderzając za często w inne auta. Dochodzą do tego nocne wyścigi z innymi taryfiarzami przez bramki czasowe i minizadania rozsiane na mapie, jak perfekcyjne parkowanie, zaliczanie czasówek czy slalomu między bramkami. Gra zapierdziela teraz szybciej niż Konsolka po Guinnessa. A dostaliśmy nawet tryb fabularny, w którym Axel ściga jakichś zamaskowanych złodziei swojej furmanki.

Twórcy przygotowali na gamescom nową mapę – w Niemczech. Znalazła się nawet katedra inspirowana tą z Kolonii, ale nie tylko, bo mamy też fabrykę czekolady, autostradę, po której samochody pędzą na złamanie karku, okoliczny zamek czy centrum z przejeżdżającymi tramwajami. No i prawdziwe marki jak Puma czy Kärcher dodają miejscówce uroku. Im dłużej w to jednak grałem, tym bardziej czułem déjà vu – model jazdy nie zmienił się na pierwszy rzut oka, rozgrywka dalej premiuje raczej szybkie sesje niż dłuższe posiadówy, grafika jest raczej średnich lotów, a w głośnikach lecą znane nam The Offspring czy Bad Religion. Mam trochę wrażenie, że Sega sama nie wie, czy chce zadowolić starych pryków pamiętających automaty, czy przyciągnąć współczesnych fanów. Wydaje się, że bardziej to pierwsze. Daję na razie trzy wursty, bo kto to słyszał, żeby w 2026 r. nie było Toyoty Prius i Ahmeda za fajerą do wyboru. ⊗ **Roger**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



Call of Duty: Modern Warfare 4

PS5, XSX, SWITCH 2 , PC / INFINITY WARD / 23 PAŹDZIERNIKA 2026

Język polski przewiduje trzy stopnie: brzydki, brzydszy i najbrzydszy. Call of Duty: Modern Warfare 4 na Switchu 2 próbuje dopisać do tego zestawu czwarty. Wersja, w którą grałem na gamescomie 2026, wygląda tak źle, że nie mogłem w to uwierzyć, a przecież konsolka Nintendo pod pewnymi względami jest lepsza od XSS.

Na targach udostępniono wyłącznie multiplayer. Nie mogłem zajrzeć do kampanii ani sprawdzić innych wariantów zabawy, więc nie zamierzam wydawać wyroku na cały port. Po kilku meczach mogę natomiast stwierdzić jedno: to zdecydowanie najgorszy sposób grania w betę Modern Warfare 4 i jedna z najbrzydszych gier, jakie widziałem w ostatnich latach. Obraz jest potwornie miękki, drobne elementy drżą, cienie ledwie zaznaczają swoją obecność, a dalsze plany rozpływają się w pozbawioną szczegółów papkę. Modele żołnierzy są uproszczone, tekstury pojawiają się z opóźnieniem, menu główne działa w 30 klatkach i trudno tutaj, pod względem oprawy, cokolwiek skomplementować.

W ruchu kompromisy zaczynają się na siebie nakładać. Na PS5 Pro i PC przeciwnika zauważałem kątem oka i reagowałem odruchowo. Tutaj czasami najpierw trzeba rozstrzygnąć, czy szarawa plama za osłoną jest dekoracją, czy operatorem mierzącym właśnie w naszą stronę. Przy krótkim czasie potrzebnym do zabicia przeciwnika nie jest to już kwestia estetyki. Pół sekundy poświęcone na interpretację obrazu zwykle kończy się z nosem w plamie krwi. Wtedy wskakuje paradoks, na którym zbudowano cały port. Modern Warfare 4 wygląda fatalnie, ale działa znakomicie. Grałem na Switchu 2 na dużym TV, nie widziałem wersji przenośnej. Korzystałem za to z nowego Pro Controllera i muszę pochwalić znakomitą haptykę.



Podczas mojej sesji gra trzymała betonowe 60 klatek na sekundę. Nie odczułem spadków, szarpnięć ani opóźnień sterowania, nawet gdy kilka osób prowadziło jednocześnie ogień, a po mapie niosły się eksplozje. Nie mierzyłem czasu renderowania klatek, więc nie będę udawał Digital Foundry, lecz płynność była bezdyskusyjna. Mechanicznie Modern Warfare 4 pozostaje bardzo dobrym Call of Duty. Odrodzenie, sprint do celu, szybkie sprawdzenie narożników, wymiana ognia i powrót na mapę. Team Deathmatch, Dominacja, Hardpoint oraz Kill Confirmed niczego nie odkrywają na nowo, ale nadal działają znakomicie i dostarczają mnóstwo frajdy. Broń ma właściwy ciężar, odrzut jest czytelny, trafienia dobrze komunikowane, a eliminacje przynoszą charakterystyczne dla serii poczucie nagrody. O wyniku starcia decydują celność, kontrola odrzutu i refleks. SBMM wydaje się nieco usprawniony, chociaż nadal potrafiło mnie wrzucić do lobby pełnego wymiataczy, dla których Call of Duty jest święte.

Zmieniło się również poruszanie. Nie tracimy dynamiki podczas pokonywania przeszkód, a do tego możemy sterować postacią w trakcie wspinania, przejść z przeskoku do wślizgu, korzystać z rur, a dłuższy ślizg zakończyć na plecach i natychmiast odpowiedzieć ogniem. Ruch jest szybki i swobodny, ale nie zmienia każdego pojedynku w konkurs akrobatyczny. Broń nadal ma ostatnie słowo. Najwięcej świeżości wnosi Kill Block, czyli modułowa arena zbudowana z trzech segmentów. Co dwie rundy zmieniają się jej układ oraz linie ostrzału, a gracze otrzymują nowy, wspólny zestaw wyposażenia. Warianty Gunfight trzech na trzech i 10 na 10 wymagają ciągłego dostosowywania się do warunków. Raz dominują bliskie starcia, za chwilę otwierają się dłuższe przestrzenie. Prosty pomysł, ale znakomicie pasujący do tempa serii. Oczywiście pozostają klasy, perki, wyposażenie polowe, serie zabójstw i ogrom dodatków do broni. Można godzinami dopieszczać uzbrojenie, choć najważniejszej prawdy żadna luneta nie zmieni: na PS5 Pro i PC Modern Warfare 4 jest znacznie przyjemniejsze.

Call of Duty wraca na sprzęt Nintendo po 13 latach i robi to w pełnej wersji, działającej w 60 klatkach. Pod względem zawartości nie ma tu żadnych cięć. Sam ten fakt zasługuje na uznanie. Przed premierą twórcy muszą poprawić jakość obrazu, tekstury i widoczność przeciwników, a także udowodnić, że kampania oraz większe tryby utrzymają równie stabilne tempo. Dziś Switch 2 oferuje jedyną przenośną, ale zarazem najgorszą wersję Modern Warfare 4. ⊗ **Komodo**

OCENA

eprasa.pl 902c3afbed



PYTANIE MIESIĄCA:
Wymień 3-4 indyki, na które najbardziej czekasz?

SHINRYU
AKTUALNIE: Final Fantasy XIV: Dawntrail, Animal Crossing: New Horizons



Co słychać? Nowa praca, nowe skille odblokowane, nowe rękawice bokserskie zakupione, kolejny cosplay rozgrzebany, czyli typowo dla ADHD – robię dużo rzeczy jednocześnie. Ale! To nie o mnie ma tu być, a o gamescomie. Mój pierwszy gamescom i jestem pod wrażeniem skali tego wydarzenia: dużo, tłoczno, głośno, ale muszę przyznać – trochę mi tego brakowało! Zazwyczaj uczestniczę w targach od strony cosplayowej, wygląda to nieco inaczej, powiedziałabym, że może spokojniej, a w tym roku po raz pierwszy jako dziennikarz. Kurczę, same pierwsze razy ostatnio. Motorek w tyłku był, prawie 30 tys. kroków dziennie jest, tylko z Zabłockim się licytujemy, kto ma więcej.

Nie czekam aktualnie na żadne indyki, chyba że wychodzi nowe Stardew Valley ;).

KOMODO
AKTUALNIE: Resonance: A Plague Tale Legacy, Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 2



Pierwsze dwa gamescomy po pandemii COVID-19 (lata 2022 i 2023) wyglądały inaczej niż przed laty. Nie wszystkie hale były w użyciu, nie każda była wypełniona po brzegi, bardziej od największych wydawców promowali się z kolei ci trochę mniejsi. Potem z przyczyn różnych zrobiłem sobie dwuletnią przerwę od targów w Kolonii, jakie więc było moje zaskoczenie, kiedy zobaczyłem tegoroczny wizerunek wydarzenia! Stare czasy nie tyle wróciły, co dostały od tych nowych po głowie. Wydarzenie miało iście epicką skalę, stoiska były liczne i bogate jak nigdy, a uczestnicy mogli przebierać w gigantycznej liczbie aktywności. A podobno w branży kryzys...

Indie? Nie lubię, bo tam smród, śmieci i sraczkopędny street food!

MUSZYN
AKTUALNIE: Captain Tsubasa 2, Halloween: The Game



Jakbyście się pytali, jakimi informacjami wymieniają się dziennikarze podczas gamescomu, to numerem jeden jest liczba kroków robionych w ciągu dnia. Już doszliśmy do tego poziomu. Nie Wiedźmin. Nie zwiastun GTA VI. Nawet nie Dawnwalker. A liczba spalonych kalorii. O jakich liczbach mówimy, zapytacie? Wiem, że się chwalę, ale mówimy o 23 tys. kroków. Oczywiście są też tacy, którzy imprezę podsumowują liczbą zdobytych gadżetów. A sam gamescom? Kolejka, by OBEJRZEĆ 40-minutowy materiał z dodatku do Wiedźmina 3, była ogromna. Ludzie stali w niej po 3-4 godziny. Jeśli chodzi o najbardziej pomysłową strefę, to moim zdaniem miało ją FC, które zbudowało małe piłkarskie miasteczko ze sklepami i naprawdę funkcjonującym barterem.

W indyki gram od święta.

ADAMUS
AKTUALNIE: Gothic Remake, Mina the Hollower, The Quarry



Mam growego doła. Trochę zaczyna mi ciążyć to całe „bycie w", przyglądanie się branży, recenzowanie (nawet jeśli sporadyczne), konieczność śledzenia doniesień i ciągłe bycie na łączach. Szczególnie w obecnym klimacie. Nie żeby ktoś mnie zmuszał, kocham ten bajzel, ale zauważam, że... coraz mniej chce mi się odpalać konsolę, a z odpoczynkiem zaczyna mi się kojarzyć nie chwilka spędzana w cyfrowych światach, a książka, spacer, netfliksowy szrot z żoną czy oglądany jednym okiem mecz. Nie potrafię się zabrać na poważnie za żaden tytuł, mało co mnie pociąga. Czas na chwilę przerwy. Mam nadzieję, że gdy to czytacie, już mi przeszło.

Mariachi Legends, Moomin: Midsummer Madness, Froggy Brews

OSTASZ
AKTUALNIE: Wakacje :)



Już dawno nie miałem tak intensywnych wakacji – w dobrym tego słowa znaczeniu. Od ostatniego wpisu na Hyde Parku zjechałem Polskę wzdłuż i wszerz (od Bałtyku po ścianę wschodnią). Będąc w Krakowie też nie miałem czasu na nudę... ani na granie. Rozgrzebane 007 First Light nie kurzy się tylko dlatego, że płyta cały czas siedzi w czytniku... nieuruchamianej od dłuższego czasu konsoli. Cóż, przyrzekam sobie i wam, że w drugiej połowie sierpnia będę miał czym zapełnić rubrykę „Aktualnie"! Tymczasem pakuję się już na kolejny wyjazd. Nauczony doświadczeniem zostawiam Switcha 2 w domu, bo dobra pogoda sprzyja mi jak nigdy dotąd. Ahoj!

Do indie-wagonika wsiadam dopiero wtedy, kiedy okazuje się, że gra jest dobra.

ROGER
AKTUALNIE: The Blood of Dawnwalker, Resonance: A Plague Tale Legacy



Tegoroczny gamescom zapamiętam z wielu powodów, a jednym z nich będzie oglądanie trailera GTA VI. Nabijaliśmy się sami z siebie, gdy o 21:00 usiedliśmy przed telewizorem z odpalonym Netfliksem, by zobaczyć prezentację GTA VI. Jak absurdalne by to nie było, to jednak miało to trochę telewizyjny klimat, gdy czekało się na kolejne odcinki seriali czy anime, emitowane o konkretnych godzinach. Oczywiście, pozostaje pytanie, czy zapłacilibyśmy za dostęp do Netfliksa, gdyby nie fakt, że był on po prostu w hotelu. A sam gamescom? Najlepszy od czasu pandemii. Brakowało mi tych 16 godzin dziennie na nogach, 40 tysięcy kroków i hot dogów zapijanych kawą.

Neverway, Moomin: Midsummer Madness, Silver Pines

PIECHOTA
AKTUALNIE: Denshattack, Fatal Frame II, Tomb Raider II, Pandemonium!



Coraz trudniej przetrwać większe górskie wyprawy w upalnych okresach. Gdy schodzisz tysiąc kilkaset metrów w dół po długiej ekspozycji na słońce, odczuwając, jak temperatura wokół ciebie z łatwością wskakuje powyżej trzydziestu (czasem mocno powyżej!), ilość potrzebnej wody przekracza dawne normy, zaś podwójna porcja ibuprofenu staje się obowiązkową częścią zaopatrzenia. Ba, noce przestają przynosić wytchnienie. Coraz częściej jako wymarzony cel wypadowy na wakacje wyobrażam sobie Skandynawię i z pustym śmiechem na ustach przypominam sobie, że za „wysoką" we wczesnej młodości brałem temperaturę 27 stopni. No ale słowacka Fatra odhaczona nareszcie!

Screenbound, Over the Hill, Blue Ridge Hunting, Pony Island

MAZZI
AKTUALNIE: Xenoblade Chronicles



Wreszcie w Polsce! Po czterech długich latach wylądowałem w ojczyźnie i z miejsca rzuciłem się w wir nadrabiania zakupowych zaległości. Na pierwszy ogień poszły książki o tematyce growej – przez ten czas ukazało się u nas tyle świetnych publikacji, że portfel trochę ucierpiał, ale rosnący stosik lektur niesamowicie cieszy oko. Miniony weekend spędziłem za to u Dżoja, gdzie urządziliśmy sobie solidną sesję retro. Zdmuchnęliśmy kurz ze starych sprzętów i odpaliliśmy kilka absolutnych klasyków na Nintendo 64. Prawdziwym gwoździem programu okazał się jednak Tekken 3 na starym, poczciwym PS one. Pamięć mięśniowa po latach wciąż działa, a kombosy same cisną się pod palce!

Witchbrook, Neverway, Songs of Glimmerwick, Tokyo Stories

ZABŁOCKI
AKTUALNIE: Pragmata, Halo, EA FC i cały czas Gothic Remake



Targi gamescom to definitywnie jeden z najlepszych momentów w roku. Uwielbiam, kiedy muszę przeciskać się przez spocony tłum, w drodze na kolejny pokaz, zmęczony, zmachany, z laptopem w plecaku i niedojedzoną kanapką zwędzoną z któregoś stoiska. ONL dostarczyło mnóstwo dobroci, a pokazy były ciekawsze niż w zeszłych latach. Jestem zachwycony, jakie sztosy zobaczymy na swoich konsolach w tym roku. No i jeszcze po gamescomie trzeba przeżyć Extreme Party, a potem w końcu będzie można czekać na GTA VI. Nie oglądam żadnych przecieków – wiem, że to będzie moja gra życia. A wracając jeszcze do targów gamescom, to w tym roku są rekordowe. Szkoda, że nie ma już E3.

Mina The Hollower, Far Far West, Hell Clock

KONSOLITE
AKTUALNIE: Marvel Tokon Fighting Souls, Guilty Gear STRIVE 2.0, Quake



To, że lubię uniwersum Warhammera 40k, nie jest chyba żadnym zaskoczeniem. Przez ostatnie miesiące dekoruję sobie przedpokój rozmaitymi artefaktami z tego świata. Boltguny, Chainswordy i reszta „żelastwa". Pierwotnie planowałem tylko jeden, ale obecnie jest ich kilka i pięknie zdobią ściany. Jedni wieszają obrazy i tym podobne, ja mam miecze łańcuchowe. W innym pokoju powoli pojawia się komplet hełmów, jeszcze chwilka i będę miał wszystkie, które chcę. Kosztuje to trochę czasu i pracy, ale efekt końcowy jest bardzo zadowalający, po prostu lubię to. Część z nich wrzuciłem na mój Instagram. Tymczasem niebawem PoGRAduszki edycja irlandzka, będzie się działo...

Mariachi Legends, Agent 64, Akatori, Duskfade

psxextreme.info
eprasa.pl 902c3afbed

Headshot

O gierkach od serca



ANONIM

Business is business

Dużo wody w Wiśle nie musiało upłynąć, abyśmy ponownie się przekonali, że korporacje mogą robić, co zechcą i żadna ilość jęczenia ze strony konsumenta na niewiele się zda w obliczu bezwzględnych biznesowych planów. Sony nie tylko nie ukorzyło się w kwestii pudełek. To już nie te czasy, kiedy przepraszając za cyberatak, którego skutkiem była kradzież danych 77 mln kont PSN w 2011 r., ówczesny prezes Kaz Hirai, podczas konferencji prasowej w Tokio, głęboko ukłonił się przed zebranymi w geście korporacyjnego honoru. Teraz komunikat brzmiał mniej więcej: „robimy, jak zamierzaliśmy robić i możecie spadać na drzewo", co chyba rozwiało wątpliwości wierzących, że da się odwieść firmę od jej planów.

Wyniki takie jak 180 mln dol. ze sprzedanych preorderów cyfrowego GTA VI to tylko kolejny gwóźdź do trumny pudełek. Czyli klasycznie – po sieci niesie się „bez pudełka won" i inne, a realia są takie, że lud po cichu klika, płaci i czeka na premierę. A prezes Take-Two Strauss Zelnick, który pewnie już może robić na koncie miejsce na kilkadziesiąt milionów rocznej premii, już zdążył wspomnieć o tym, że „pudełka na dobrą sprawę nie są wcale potrzebne", dodatkowo umacniając narrację. GTA VI tworzy natomiast kolejne marketingowe precedensy, które zaraz będą praktykować najpotężniejsi. Fakt premiery nowego materiału z gry na Netfliksie oczywiście wywołał falę jadu, którą jako subskrybent platformy obserwuję z lekkim rozbawieniem. Z jednej strony to ukrycie materiału promocyjnego za opłatą, choć naturalnie nikt nas nie zmusza do płacenia i daje możliwość obejrzenia „powtórki" później, może być odebrane jako cios poniżej pasa.

Jednak lament typu „Jak można promować produkt, ukrywając przed graczami trailery?" tylko obnaża nieznajomość reguł. Gracze i tak GTA VI kupią, zresztą jak wskazują wyniki – mnóstwo z nich to zrobiło. Wartością jest wyjście do publiczności, która albo tego fenomenu jeszcze nie zna, ale gdzieś tam o Grand Theft Auto słyszała, ale bynajmniej nie ma zamiaru kupić gry na premierę, bo na co dzień jej uwagę pochłaniają seriale. Miliarderzy zatem skupiają się na tym, jak zarobić kolejne miliardy, bo „business is business", jak to się mówi, bo cele finansowe po prostu były i będą najważniejsze.



KONSOLITE

W blasku gwiazd być…

Ostatnie dni, tygodnie, miesiące, a nawet lata to chyba jeden z dziwniejszych okresów w naszej branży. Odkąd gry stały się rozrywką nie tylko dla odludków, mamy zalew bezpiecznych pozycji, gigantycznych nakładów finansowych i totalnego absurdu. Gdy znajomy podrzucił fotkę z sesji motion capture z God of War: Laufey, na której Jack Quaid ma założone rurki PCV symulujące postać, w którą się wciela, pomyślałem, że to ten moment, kiedy ktoś z wiadomo czym na rozum się zamienił. Wciskanie aktorów do gier to nic nowego, mamy do czynienia z tym od lat 90. Trzeci Wing Commander, kilka części Teksa Murphy'ego miało znane gwiazdy, podobnie jak nowsze gry.

Obecnie to praktycznie standard, że mamy cyfrowe odpowiedniki jednostek znanych z ekranów kin. Jednak czy na dłuższą metę ma to sens? Podobnie z aktorami głosowymi, których jest cała masa, często wykonują zajebistą robotę, ale studio chce mieć któregoś z nich, bo jest rozpoznawalny, jednak niekoniecznie nadaje się do tego typu roli. Wielu aktorów i aktorek po prostu nie nadaje się do grania głosem. Inni z kolei mają potencjał, ale reżyseria wyciska z nich jedynie trociny i deklamację, która sprawia, że nawet najlepszy dialog będzie brzmiał sztucznie. Czy potrzebujemy aktorów w grach? Może mistrz Kojima, bo się z nimi przyjaźni lub chce się pochwalić, że ich zna. Zresztą pewnie podobnie jest z resztą twórców, którzy biorą do swoich produkcji aktualnie znanych lub tych, których byli fanami. Kolesiostwo i pragnienie bycia kimś z koneksjami są mocne w branży rozrywkowej, w giereczkowie także. Jednak na prawie każdą gwiazdę kina czy telewizji przypada mnóstwo aktorów od ruchu i głosu, którzy nie dość, że będą, bez obrazy, tańsi, to jeszcze wykonają lepszą robotę. Kiedyś aktor w grze był ciekawostką i specyficznym dodatkiem, obecnie to standard, nawet jeśli go w niej tak naprawdę nie ma.

Przekłada się to na dodatkowe koszty, które podobnie jak w przypadku reklamy trudno pokryć ze sprzedaży gier. Prawdopodobnie z punktu widzenia marketingu znane nazwisko przyciągnie konsumentów, tak jak ma to miejsce z filmami. Czy na pewno? Idę o zakład, że w wielu przypadkach graczy nie interesowało, że w danym tytule jest jakaś znana jednostka, tylko czy jest on dobry…



KOSO

Kiedyś to było!

Niedawno napisałem na X-ie, że wiem, że młodzi denerwują się na takie starcze gadanie, ale peak gamingowej kultury przypadł na epokę od PSX do PS3. I co ciekawe, bodaj żaden młody się na to starcze gadanie nie zdenerwował. Napisałem też, że od pewnego czasu żyjemy w epoce recyklingu. Jedynym nurtem pchającym elektroniczną rozrywkę do przodu są gry niezależne, gdzie wciąż zdarzają się niezwykłe perły, często generujące nowe gatunki (rewolucja deckbuilderów) lub z gracją odrestaurowujące stare (renesans roguelike'ów). Jednak w kategoriach gier AA czy AAA najlepsze już za nami, po prostu.

To w tamtych czasach (użycie konsol PlayStation to tylko skrót, chodzi o całe generacje) eksperymentowano, szukano rozwiązań, nie istniały standardy. Dziś odpalając dowolną grę, od razu wiesz, którym biec, którym skakać, a którym się strzela (pomijając fakt, że gra i tak Ci to powie w godzinnym tutorialu, mając za matoła), a całość prawdopodobnie działa na Unrealu. A kiedyś – autorskie silniki klejone dla jednej gry, systemy sterowania udziwnione do bólu, co FPS, to inny system sterowania. Pełna różnorodność napędzająca poszukiwanie złotych środków, standardów, punktów wspólnych. Pojawiały się pierwsze części serii, które trwają do dziś (Tekken, Devil May Cry, Silent Hill i pewnie ze 100 innych), stare cykle zyskiwały nową jakość (Metal Gear Solid), poznawaliśmy granie online, cyfrowe sklepy, achievementy…

TO CO NAJPIĘKNIEJSZE WYDARZYŁO SIĘ DAWNO TEMU

Mam za mało miejsca, by się tu rozpisać, a temat mógłby zająć nawet i pół numeru. Tak, „kiedyś to było". Po trochu dalej jest, dobrych gier nie brakuje, choć ich robienie jest droższe i bardziej czasochłonne niż kiedyś. Ale to, co najpiękniejsze, najbardziej dziewicze i fundamentalne, wydarzyło się już dawno temu. Nie wróci. Ale pozwala wciąż cieszyć się grami, również tymi dzisiejszymi, nawet jeśli żadna nie wyważa już żadnych drzwi, bo wszystkie od dawna pootwierane.

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 902c3afbed



GRA NUMERU PSX EXTREME

Cena: 299 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Rebel Wolves Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Czego powinniśmy się obawiać bardziej – stada czy watahy? Logika podpowiada, że większa liczebność daje przewagę niezależnie od sytuacji. Instynkt przemawia inaczej. Mniejszą grupę da się szybciej poprowadzić ku wspólnym celom i trudniej ją rozproszyć. Konrad Tomaszkiewicz przewodził i jednym, i drugim. Przy liczącej 500 nazwisk obsadzie wyreżyserował trzeciego Wiedźmina, następnie odłączył się od CD Projektu i powołał mniejszy zespół, złożony głównie ze współtwórców Dzikiego Gonu. Stworzenie w całości autorskiej historii rozgrywającej się w sercu Karpat pochłonęło cztery lata, czyli prawie tyle, ile poprzednia gra założyciela Rebel Wolves. Jej geny są obecne w debiutanckim tytule studia, The Blood of Dawnwalker.



Posługa krwi

W Kotlinie Sangorskiej, urodziwym (acz fikcyjnym) rejonie Karpat, prosty lud wiódł trudną, siermiężną egzystencję. Tutejsi władcy brali, co im się podobało, od podatków po i tak mizerne majątki. W roku 1347 te niesprawiedliwe rządy zakończył Brencis, wrakir, krwiożercza, arystokratyczna i władcza istota z rodowodem starorzymskim. Otoczył tę krainę opieką, wyplenił paskudną zarazę i wymazał wszystkie okrutne rody. W zamian zażądał posłuszeństwa i krwi upuszczanej okolicznym mieszkańcom podczas cotygodniowych mszy. Protagonista Coen to jeden z mieszkańców wsi Laslea (istnieje taka miejscowość na terenach dzisiejszej Rumunii). Prosty chłopak z pospolitego domu, uczynny i pracowity. Poznajemy go w niepokojących okolicznościach, gdy wraz z rodziną naraża się upiornemu lordowi tej odciętej od świata kotliny. Wskutek tragicznych wydarzeń główny bohater staje się hybrydą balansującą pomiędzy dziennym i nocnym światem. Ma zatem 30 dni i 30 nocy na ocalenie bliskich i powstrzymanie reżimu Brencisa wraz z jego wrakirzymi popleczni-kami, którym powierzył zarządzanie regionem, zewsząd otoczonym przez górskie wzniesienia.

Największą siłą The Blood of Dawnwalker jest historia. Twórcy wykładają na stół narzędzia do kształtowania własnej opowieści, a tę formujemy – wzorem Dzikiego Gonu – dzięki podejmowanym decyzjom. Styl prowadzenia konwersacji, konstrukcja zdań i wyborna gra aktorska są owocem doświadczeń wyniesionych z tamtej produkcji. Jest swojsko, klimatycznie i angażująco. Postaci drugoplanowe sprawiają wrażenie autentycznych, napisanych i odegranych z pełną pasją oraz poświęceniem. W każdej scenie uwagę zwracają najdrobniejsze szczegóły. Rozmowy angażowały mnie tak bardzo, że chłonąłem każdą linijkę tekstu, bo tak zgrabnie je napisano. Brawa dla zespołu pisarzy oraz aktorów dubbingowych (usłyszycie znajome głosy z Wiedźmina 3). Naczelny upiór Kotliny Sangorskiej A.D. 1349 (w tym roku toczy się akcja gry), Brencis, to bohater szalenie wyrazisty z cechami drapieżcy i ambitnego polityka. Jest on dziełem ciekawych inspiracji, a jego każdorazowe wejście na plan skrada całe przedstawienie. Działania Coena przeciw oprawcy zapełniają pasek Infamii sygnalizujący poziom zainteresowania Brencisa i jemu podobnych wokół czynów głównego bohatera. Wraz ze wzrostem Infamii na mapie zmienia się układ sił – mnożą się patrole żołnierzy prowadzone przez Uriaszy, rogatych kapitanów armii należącej do wrakirskich lordów. Każde działanie Coena niesie konsekwencje. Od dawna łaknąłem tak głębokiej immersji wynikającej z podejmowanych przeze mnie decyzji. W The Blood of Dawnwalker nie ma dobrej i złej drogi. Ścieżkę do celu wyznaczamy samodzielnie. Może się ona różnić zależnie od obranej pory.







Noce i dnie

W materiałach przedpremierowych uwagę publiki przykuwały wzmianki o upływie czasu w świecie gry. The Blood of Dawnwalker zaprojektowano z takim wyczuciem, abyśmy nie kończyli tej przygody pod presją licznika. W zależności od pory dnia lub nocy czas upływa w trakcie wypełniania zadań. W grze nie istnieje podział na aktywności poboczne i główne. Każde zadanie jest częścią historii, a jego ukończenie pochłania fragment paska sygnalizującego mijającą cząstkę dnia i nocy. Gra nie rozlicza nas za eksplorowanie krainy. Uczy natomiast, aby rozpoczętą sprawę doprowadzić do końca. Rebel Wolves nie godzą się na rozgrzebywanie zadań, i słusznie. Coen, wyposażony w nadludzkie moce aktywujące się nocą, mierzy się nie tylko z potężnym przeciwnikiem. Mierzy się sam ze sobą. Bohater musi opijać się krwią, ale nie każdy jej rodzaj odżywia tak samo, a na postaci ciąży ryzyko spaczenia, gdy krwi pije coraz więcej. Z kolei hamowanie głodu może mieć konsekwencje dla struktury opowieści. The Blood of Dawnwalker to druga po Dying Light produkcja, w której cykl dobowy ma tak ogromne znaczenie dla rozgrywki. Za dnia Coen walczy siłą mięśni, aby w blasku księżyca uwolnić wewnętrzną bestię. Wypełnianie zadań i ubijanie ludzkich (duże propsy za „wiedźmińskie" finiszery) oraz potwornych wrogów zapewnia punkty doświadczenia. Nie rozwiniemy jednak postaci bez nauki wyniesionej z odnajdywanych podręczników. Ich lektura jest wskazana najpierw do odblokowania, a następnie udoskonalenia konkretnych umiejętności. Te podzielono na aż trzy kategorie: czarnoksięstwa, fechtunku i wampiryzmu. Drzewka zdolności skonkretyzowano, każda z nich przydaje się w rozgrywce, więc nie ma tutaj zbędnego elementarza nauk.

THE BLOOD OF DAWNWALKER W LICZNYCH ASPEKTACH PRZYPOMINA WIEDŹMINA 3

Czas zmierzyć się z największym lękiem wszystkich oczekujących tej wyjątkowej przygody na konsolach. Grę testowałem zarówno na bazowym modelu PlayStation 5, jak i na wersji Pro. Polecam nie bawić się w tryb jakości, tylko przejść w opcję Balansu (40 klatek na sekundę). W chwili powstawania tekstu deweloperzy potwierdzili tryb wydajności w dniu premiery. Trudno zarzucić twórcom opieszałość w stworzeniu urzekającego świata. Grę zbudowano dzięki technologii Unreal Engine, gdzie kwestie takie jak oświetlenie działają bez zarzutu. Nie wykryłem również braku synchronizacji głosów z ruchami warg postaci. W produkcji składającej się z licznych dialogów to szalenie istotna kwestia i została ona należycie dopięta. Pochwalę jeszcze bardzo ciekawy system walki oparty na unikaniu, odbijaniu i kontrowaniu ataków. Polecam opanować sztukę blokowania ciosów manualnie, gdyż nie zużywa ona wówczas paska wytrzymałości. Istnieje tzw. omniblok, który niezależnie od kierunku ataku wroga odbija cios za cenę części staminy. Jednakże, Coen „wariuje", gdy atakuje go grupa napastników, a wówczas praca kamery momentami staje się z lekka drażniąca. To przypadłość jakby odziedziczona po Wiedźminie 3. Grze trudno odmówić projektanckiego uroku. W świetle dnia Kotlina Sangorska jest miejscem, do którego chciałoby się wybrać (bo przecież wycieczki do Karpat nikt nie broni, prawda?), malowniczym, niedostępnym dla reszty świata, porywającym i pełnym niebezpieczeństw. Wiele monstrów ma tutaj swoje leże. Pod osłoną nocy Coen może się wspiąć na jedną z kilku wież i wypatrywać miejsc wartych sprawdzenia. Twórcy na szczęście nie przesadzili z nadmiarem ikon. Jest spójnie i przez to chce się sprawdzić każdy pytajnik, choć to niemożliwe przy pierwszym przejściu. The Blood of Dawnwalker wymaga ponownych podejść. Ten fakt w ogóle mi nie przeszkadza, bo ten świat po prostu trudno opuścić.

Pogromca wrakirów

The Blood of Dawnwalker w licznych aspektach przypomina Wiedźmina 3. Trudno nie zauważyć podobnej gestykulacji Coena w trakcie konwersacji. Trudno nie odnotować zbliżonej natury dylematów moralnych, przed jakimi stawiają nas twórcy. Jak można nie rozpoznać zbliżonego konstrukcją oraz wyglądem interfejsu użytkownika? Jak nie delektować się nutą od Mikołaja Stroińskiego? Tych podobieństw wykryjecie znacznie więcej (tryb skupienia działający niczym wiedźmińskie zmysły), gdy już wejdziecie w to pociągające jak krew wampira uniwersum. W tej grze nie zabrakło, rzecz jasna, zgrzytów. Czasem jakiś wilk lub dzik zatnie się w oddali lub tekstura podłoża doczyta się na naszych oczach, ale są to problemy wieku dziecięcego. Rebel Wolves zapewne rozgryzą te mankamenty w następnych aktualizacjach, bo przecież która współczesna gra ich nie ma. A że Coen bawi się w Geralta? „Genów nie oszukasz" – przekazał mi niegdyś sam Konrad Tomaszkiewicz. ⊗ **Draka**



PS5, XSX, PC

+ historia, wybory, oprawa, system walki, muzyka, motyw związany z upływem czasu
– postać wariuje w grupowych starciach, drobne błędy techniczne

Rebel Wolves wyszli na żer. Cieszmy się, bo nadchodzi uczta.

9

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 299,99 zł Gatunek: akcja, przygodowa, RPG Deweloper: Capcom Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Demko Onimushy mnie nie zachwyciło, wręcz przeciwnie. Jednak pełna wersja po kilku godzinach wessała mnie do tego stopnia, że zrobiłem wszystko, co przygotowali autorzy. Niestety początek może być trochę bolesny – wprowadzenie i przedstawienie bohatera tej opowieści jest genialne. Miyamoto Musashi przybywa na pojedynek, który kończy się jego zwycięstwem, ale nie podoba się to ani pokonanemu mistrzowi, ani jego uczniom. Znakomicie wyreżyserowane ujęcia, pełne akcji, ze szczyptą humoru, sprawiają, że Musashi od razu zyskuje w oczach. Jego lekkoduszne zachowanie, polegające jedynie na walce i wynikające z chęci udowodnienia, że jest najlepszy, niestety dobiega końca. Trafia do piekła, gdzie mimo sprzeciwu otrzymuje rękawicę od tajemniczego mężczyzny w bieli i tym samym odzyskuje swe życie, będąc skazanym na zabijanie demonów, które nawiedzają Japonię. Trafiamy do Kioto, gdzie inny posiadacz podobnej rękawicy wyjaśnia sytuację, w której znalazł się Miyamoto, i werbuje go, by wykonał czarną robotę w zamian za pomoc w pozbyciu się rękawicy. Zadanie wydaje się proste – zgładzić panoszące się Genma oraz oczyścić Kioto z demonicznej korupcji. Jest to oczywiście tylko zalążek tego, co go czeka, gdyż wir wydarzeń, w jaki wpadł, jest o wiele bardziej złożony, zagrożenie większe, a plan mężczyzny w bieli bardziej skomplikowany, niż się wydaje.

NAJLEPSZYM ELEMENTEM WAY OF THE SWORD JEST WALKA

Kioto, miasto moje

Onimusha: Way of the Sword to nowy początek i nowa historia, w żaden sposób niepowiązana z wydarzeniami z tetralogii na PlayStation 2. Akcja toczy się głównie w Kioto w okresie Edo, żadnego Nobunagi czy nawiązań do poprzednich odsłon. Fani mogą się poczuć lekko oszukani z tego powodu, jednak na dłuższą metę to była dobra decyzja, szczególnie dla potencjalnych nowych graczy. Rozgrywka także przeszła sporą zmianę zarówno pod względem mechanik, jak i sposobu jej prowadzenia. Statyczne tła zniknęły już w czwartej części, więc i tu mamy pełny trójwymiar z perspektywy trzeciej osoby. Jest podział na jedną główną lokację, czyli Kioto, i kilka dodatkowych, które są osobnymi miejscówkami, choć nie tak rozbudowanymi jak miasto. Kioto funkcjonuje jako baza oraz spory teren z lekkimi naleciałościami metroidvanii. Wraz z postępem fabularnym oczyszczamy je z demonicznej korupcji, otrzymując dostęp do nowych segmentów oraz zadań pobocznych. Warto zaznaczyć, że wszystko jest zależne od naszego postępu i dodatkowa eksploracja na samym początku jest raczej karana niż nagradzana. Do wielu miejsc nie można się dostać, dopóki fabuła ich nie odblokuje. Podobnie z licznymi zadaniami pobocznymi, które stają się dostępne zazwyczaj dopiero po zaliczeniu pewnego etapu historii i nie da się zrobić ich przy okazji, tylko trzeba do nich wrócić. To trochę sztuczne wydłużanie, zwłaszcza że zarówno szukanie zagubionych psiaków, jak i większość zadań to ten sam pies. Zabić ukryte demony lub pogadać z kilkoma osobami, aby usunąć demona knującego w zakamarkach. Do tego pewne umiejętności są wymagane, aby odblokować dostęp do niektórych miejsc, więc lepiej będzie się zabrać za „czyszczenie" mniej więcej od połowy gry, gdy mamy już wszystko, co niezbędne. Nagrody to przedmioty i waluta, która służy do ulepszania naszego oręża, uzbrojenia oraz dodatkowych zdolności i technik walki. Nie wystarczą jedynie dusze, które wchłaniamy do naszej rękawicy. Teraz trzeba będzie otworzyć wiele skrzynek, by w pełni rozwinąć naszego samuraja. Natomiast lokacje to bardzo ładne rury, ale mimo wszystko rury, co sta-

eprasa.pl 902c3a0ed

nowi kontrast dla dość sporego i rozbudowanego miasta. Mamy sporą różnorodność i widać dbałość, by odwzorować ten okres, co jest na duży plus, mimo iż biegniemy jak po sznurku zabijać demony, aby ostatecznie stanąć do walki z bossem.







Na ostrzu miecza

Najlepszym elementem Way of the Sword jest walka. System jest genialny w swojej prostocie i, co ważne, nie wymaga konkretnego stylu grania. Musashi ma dwa rodzaje ataków: jedną ręką oraz oburęczne. Blok nikogo nie zdziwi, jednak cała reszta to czysta poezja. Możemy parować praktycznie każdy atak, ale nie musimy, możemy blokować i odbić atak, wciskając dodatkowy przycisk podczas bloku. Możemy także być kozakiem i wcisnąć przycisk na ułamek sekundy przed otrzymaniem ciosu, by błyskawicznie zakończyć egzystencję wroga. Jest tu masa mechanik i każda się sprawdza. Parowanie jest stosunkowo proste, podobnie jak odbijanie ataków. Z kolei technika Issen to duże ryzyko, ale z ogromną nagrodą. Jeśli źle wyczujemy, to szybko polegniemy, jednak jeśli opanujemy wzorce wrogów, to praktycznie każdy pojedynek można zakończyć w mgnieniu oka. Z czasem dochodzą dodatkowe umiejętności jak masowe wykańczanie kilku oponentów jeden po drugim oraz statusy, które się aktywują w miarę parowania ataków wroga. Często gdy nasz atak trafi na atak wroga w odpowiednim momencie, mamy starcie, które, jeśli je wygramy, kończy się efektowną wymianą ciosów i zgonem. Krew tryska srogo, a wrogowie są przecinani na rozmaite sposoby i nie nudzi się to aż do samego końca. Potyczki dają mnóstwo satysfakcji, szczególnie że możemy wybrać, jak walczymy. Zmiana taktyki potrafi zaskoczyć, silenie się na parry daje efekty, ale równie dobrze można powoli i metodycznie odbijać ataki. Niektóre potyczki wymagają konkretnej strategii, ale mamy swobodę w decydowaniu, którą wybierzemy.

Podstawowi wrogowie raczej nie stanowią zagrożenia, szybko możemy ich wykończyć bez większego wysiłku – to mięso armatnie. W przypadku bossów natomiast trzeba się postarać, wtedy gra przypomina soulslite. Poziom trudności od razu podskakuje i trzeba wyczuwać, kiedy atakować, kiedy parować, kiedy robić unik, a kiedy użyć specjalnej umiejętności. Do tego trzeba w odpowiednich momentach wchłaniać dusze, gdyż pozostawienie ich na później może się zemścić, gdy nasz przeciwnik je pożre. Cudo, zwłaszcza gdy cały pojedynek przeprowadzimy perfekcyjnie. Dodatkowe bronie Oni funkcjonują jako ataki specjalne, możliwe do wykonania po nakarmieniu ich duszami. Szkoda, że tylko w takiej formie, bo przez lwią część walczymy mieczem. Jedyne, co czasami psuje frajdę, to kamera, która potrafi zasłonić widok, oraz to, że okienka na parry pewnych ataków są dość dziwne. Bossowie to spore wyzwanie i w walkach z nimi wprowadzono kilka ciekawych pomysłów, choć druga faza dla prawie każdego to trochę tania zagrywka. Niestety część z nich pojawia się po kilka razy, bez większych zmian. Mimo to każdy z nich jest trudny, a wygrana daje cholerną satysfakcję.

Ryż smażony rozmaitości

Satoru Nihei wraz ze swoją ekipą tłukli nową Onimushę od 2020 r., co pod pewnymi względami czuć. Powtarzalne zadania poboczne, zbieranie śmieci, aby ulepszyć broń i nie tylko, drobne elementy RPG oraz półotwarty świat. Mamy tutaj wszystkiego po trochu i nie do końca się to zgrywa. Widać, że to miała być długa i rozbudowana gra, ale całość rozkręca się dopiero po kilku godzinach. Zdolności i nowe zabawki pojawiają się bardzo powoli, jest sporo gadania, biegania, przerywanego stosunkowo prostymi walkami i nieistniejącymi zagadkami. Twórcy położyli większy nacisk na realizm, mimo iż mamy do czynienia z japońskim folklorem. Ma to swój urok, a RE Engine nie przestaje zaskakiwać swą elastycznością. Wszystko może działać w 30, 60, a nawet 120 klatkach, pod warunkiem że mamy odpowiedni telewizor oraz przymkniemy oko na nieco mniej szczegółową szatę graficzną. Onimusha wygląda wystarczająco dobrze, by karać się graniem w mniejszej liczbie klatek niż 60, zwłaszcza przy tak płynnym i fantastycznym systemie walki. Możemy powtórzyć potyczkę z każdym bossem i nawet będzie za to nagroda, podobnie jak za wykonanie wszystkich zadań pobocznych. Ba, jest nawet New Game+ i dodatkowy poziom trudności, który przetestuje nasze umiejętności. Jednak po przeszło 30 godzinach nie miałem ochoty na więcej. Onimusha: Way of the Sword to cholernie dobra gra, mająca kilka dziwnych rozwiązań i problemów, jednak gdy już w nią wsiąkniemy, to chłoniemy fabułę oraz zagłębiamy się w możliwości systemu walki. Maniery i dość proste reakcje Miyamoto bawią oraz sprawiają, że chce się poznać zakończenie jego historii. Capcom dostarczył po raz kolejny, tylko trzeba się przemęczyć, aby w pełni nacieszyć się tą przygodą w wersji podstawowej, bez potrzeby wydawania kasy na specjalne edycje... ⊗ Konsolo



PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ system, bossowie, fabuła, New Game+
– mapa, tempo, sidequesty

Fantastyczna walka i niezła fabuła, która rozkręca się powoli.

8

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 85 zł Gatunek: platformowa Deweloper: House House Mutliplayer: TAK Wersja PL: TAK PEGI: 3

Możecie się z tym pogodzić lub nie. Dekadę temu gigantycznie wzrosło zapotrzebowanie na gry od niezależnych deweloperów. Wraz z przypływem graczy spragnionych niecodziennych wyzwań jak grzyby po deszczu wyrosły hybrydy różnych gatunków. Among Us było jedną z najchętniej obleganych gier 2020 r., dwa lata po debiucie. Jej opóźniony sukces stworzył ciekawy nurt – friendslop. Są to gry oparte wyłącznie na współpracy żywych graczy i kompletnie nie zdają egzaminu jako przygody dla samotników. Big Walk jest o wiele bardziej „ludzkie", niż sugeruje obrana przez twórców stylistyka. Fabuła? Prawie z życia wzięta. Wyruszacie z garstką bliskich lub dalekich znajomych na przechadzkę, spacer pośród drzew, gór, strumieni, rzek i wybrzeży. Typowe punkty krajobrazu dla domorosłych wycieczkowiczów. Brak oznaczeń szlaków, brak dzikiej zwierzyny, a jedyne, co słyszymy, to śpiew ptaków. Jedynymi przeciwnikami w Big Walk są przemyślane, złożone łamigłówki wymagające ciągłej komunikacji i współpracy. To fundament rozgrywki, bez którego polegniecie już w tutorialu testującym jednomyślność zespołu w rozwiązywaniu problemów.

Big Walk to gra piękna i stylistycznie prosta. Jednak ma pewien nieoczywisty wymóg. Tytuł wspiera rozgrywkę cross-play i oferuje zabawę dla nawet 12 graczy. I szczerze, nie polecam wspólnej zabawy z randomowymi towarzyszami. Na tę dwunastkę grających wypadałoby, abyście dobrze znali minimum trzech pobratymców. Gra niestety nie karze niegrzecznych towarzyszy, którzy po złości nie będą chcieli współpracować. Rekomenduję zabawę we własnym gronie. Wtedy zwykła przechadzka od puzzli do puzzli może zamienić się w ciekawą rozmowę. Czasem tylko po to uruchamiałem tę grę. Aby zrobić coś, co dzisiaj w realu zdaje się coraz trudniejsze, czyli wspólnie wędrować przez naturę, rozmawiać o wszystkim i niczym i wspólnie pokonywać coraz bardziej wymyślne przeszkody. Big Walk to jedna z tych gier, które najlepiej smakują w grupie przyjaciół. ⊗ **Graba**





PS5, SWITCH 2, PC

+ grafika, rozgrywka, kooperacja
– brak konsekwencji w przypadku złośników, grać tylko z przyjaciółmi

Najlepsza zdalna wycieczka z przyjaciółmi. Za grosze.

8



Cena: za darmo Gatunek: FPS Deweloper: MachineGames, id Software Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 18

Fani Quake'a nie mogli sobie zażyczyć lepszego prezentu na trzydziestolecie tego tytułu. Nowy, darmowy (jeśli posiadacie podstawę) dodatek zatytułowany Dawn of the Machine to praktycznie ewolucja cyklu w najczystszej formie. Poziomy są ogromne, wręcz gigantyczne, do tego mechanika teleportowania pomiędzy okresami i miejscami, mimo że myląca na początku, jest genialnym rozwiązaniem.

Technicznie to tylko trochę zmodyfikowane lokacje, ale dzięki zmianie tekstur i pewnych detali mamy do czynienia z dwiema wersjami danej mapy, na podobnej zasadzie co świat materialny i niematerialny w Soul Reaverze. Zagadki oraz szczególnie sekrety są momentami perfidne – fani „Kwejka" powinni sobie z nimi poradzić, jednak nawet i oni mogą mieć zagwozdkę, gdzie coś jest ukryte. Nowi przeciwnicy, a raczej mutacje znanych wrogów ze zbroją i nowymi zachowaniami, to znajome, ale inne doświadczenie. Podobnie z nowymi zabawkami do eksterminacji, o ukrytym poziomie trudności nie wspominając. Czuć od pierwszych minut, że ekipa MachineGames to miłośnicy Quake'a, którzy doskonale wiedzą, czego inni fani oczekują. Każdy poziom ma intrygujące elementy i mechaniki, choć powolne odzyskiwanie życia, abyśmy byli w pełni sił przed ostatecznym starciem, to coś, bez czego można by się obejść. Jednak dzięki temu dostajemy zalążek tego, czym pierwotnie miał być Quake, zanim stał się tym, czym jest. Smaczków jest cała masa, jednak to, co najważniejsze, to esencja tej serii, czyli eksploracja i walka. Areny, na których atakują nas hordy wrogów, to cudowne miejsca, gdzie sprawdzimy swoje umiejętności, natomiast poziomy pełne korytarzy, ukrytych przejść, skrótów i elementów platformowych to czyste zło(to).



Weterani będą w siódmym niebie, natomiast dla nowych to będzie nowy wymiar piekła, szczególnie jeśli grali tylko w „rurowe" FPS-y. Można się tu zgubić, by po dłuższej chwili odkryć, że przejście było banalne, gdy już je zauważyliśmy. Nowa ścieżka dźwiękowa jest jednocześnie niepokojąca i klimatyczna, a zarazem niezauważalna, będąc idealnym podkładem. Mamy 19 map, do tego kilka ukrytych, a na pełne zaliczenie większości z nich potrzeba nawet godziny. Czuć, że całość zrobili fani, którzy rozumieją, czym jest esencja Quake'a, dopieszczając niemalże każdy element. Dawn of the Machine to fantastyczny prezent dla miłośników serii, który nie dość, że nic nie kosztuje, to zapewni też godziny rozrywki. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, PC

+ rozmiar map, nowe zabawki, nowi wrogowie, klimat
– dużo błądzenia, mechanika odzyskiwania życia

Fantastyczny zestaw nowych map.

8

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 250 zł, Game Pass Gatunek: RPG akcji Deweloper: Game Freak Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 16

Czy twórcy gier z serii Pokémon, czyli Game Freak, mają zadatki na stworzenie innych tytułów spoza tego uniwersum? Właśnie się o tym przekonaliśmy, ponieważ po dość hucznych zapowiedziach zadebiutowało ich RPG akcji w japońskich klimatach zatytułowane Beast of Reincarnation. Jednak wystawianie swojej renomy na próbę potrafi się skończyć czkawką.



Od razu należy powiedzieć, że chociaż Beast of Reincarnation akcją stoi, nacisk położono przede wszystkim na fabułę. Już od początku w oczy rzuca się duża liczba filmików przerywnikowych z długimi dialogami. Akcja toczy się w postapokaliptycznej Japonii 2 tys. lat w przyszłości. Ludzkość próbowała wyrugować z siebie uczucia, ale tylko zniszczyła swoje dusze. Ponadto okresowo pojawia się Bestia Reinkarnacji, która sprowadzając zarazę, skaża i rozkłada wszystko, co żyje. Dodatkowo świat terroryzują potężne istoty naznaczone zarazą zwane Nushi.

Japonia 4026 roku

Śledzimy losy grupy zwalczającej Nushi i inne zagrożenia związane z zarazą. Główną bohaterką jest Emma, kobieta pozornie pozbawiona uczuć i duszy (trochę jak Lightning z FF XIII). Posiada mistyczne umiejętności Oczyszczania, więc otrzymała od tajemniczego Administratora rozkaz powstrzymania Bestii. Towarzyszy jej biały malefactor, duży wilk imieniem Koo, coś pokroju boskich bestii z japońskiego folkloru, wspierający Emmę w trakcie walki. Scenariusz nie jest niczym oryginalnym, ale o dziwo może zaintrygować, a dziewczyna, chociaż początkowo nudna, z czasem zyskuje w naszych oczach. Mimo że początek historii jest mało zachęcający, ogólnie jednak jest dobrze, chociaż gracze oczekujący więcej akcji mogą się zżymać na wspomnianą częstość i rozwlekłość dialogów.

GRA AKTORSKA JEST SŁABA I NIJAK NIE PASUJE DO KLIMATU PRODUKCJI

Beast of Reincarnation to klasyczny RPG akcji w świecie opartym na systemie połączonych lokacji, aczkolwiek całkiem rozległych. Oprócz własnych nóg podróżujemy też za pomocą gigantycznego robota wielkości małego bloku (jak chociażby w Metaphor), gdzie miejsca jest wystarczająco, by hodować kurczaki i rośliny zaspokajające głód. Niestety głód jest strasznie upierdliwym elementem zabawy, wymuszając powrót do robota częściej, niż byśmy chcieli. Zresztą twórcy i tak zmarnowali potencjał mecha, bo praktycznie niewiele więcej da się z nim zrobić.

Emma świetnie włada mieczem i jest niesamowicie szybka w akcji oraz doskonała w parowaniu. Ponadto potrafi strzelać ze zmodyfikowanej kuszy potrzebnej, by razić latających przeciwników. Walka jest intuicyjna i szybka, wzbogacona rzecz jasna o różne umiejętności specjalne oparte na QTE, aktywowane podobnie jak w wielu innych grach z tego gatunku. Po spełnieniu odpowiednich warunków dziewczyna jest w stanie wyprowadzić potężny finisher. Jak wspomniałem, w walce wspiera nas swoimi zdolnościami Koo. Co ciekawe, wchodząc do menu jego ataków, spowalniamy czas tak, że wydaje się, jakbyśmy grali w Expedition 33.

Nieosiągalne ambicje

Ponadto Koo jak w Pokémonach może się uczyć nowych ciosów od pokonanych potężniejszych wrogów. Niestety wilk pomoże jedynie wtedy, gdy jego pasek będzie odpowiednio wypełniony, co robimy, często parując ciosy przeciwników. Mimo wszystko walka jest emocjonująca i pełna zwrotów, zwłaszcza gdy walczymy z gigantycznymi przeciwnikami. Rozwój Emmy i Koo zachodzi dzięki tradycyjnym punktom doświadczenia, ale dodatkowe umiejętności można też wykupywać z drzewka talentów bądź poprzez zużywanie zdobywanego bursztynu.

Gra powstała na silniku UE5 ze wszystkimi jego wadami i zaletami. Początkowo straszyła błędami technicznymi, na szczęście szybko zostały wyeliminowane, więc animacja działa płynnie, nie strasząc już artefaktami. Wizja zniszczonego świata odzyskiwanego przez naturę, przedstawiona przez Game Freak, jest godna podziwu i wydaje się autentyczna, z zamieszkanymi przestrzeniami i opuszczonymi osadami, jednak samo wykonanie techniczne wciąż szału nie robi. Wprawdzie pewne detale mogą się podobać, jak kwiecisty ogon Koo, rozpuszczone włosy Emmy (również z kwiatami) czy wystrój niektórych lokacji, ale większość oprawy ani ziębi, ani grzeje. Drażnił mnie za to dubbing zarówno angielski, jak i japoński. Czuć, że gra aktorska jest słaba i nijak nie pasuje do klimatu produkcji.

Beast of Reincarnation to wciąż wart uwagi, ale jednak średniak z ambicjami. Znakomicie wpisuje się w obecny sezon ogórkowy, lecz niczym więcej być nie może. Mimo to warto w niego zagrać w wolnej chwili. ⊗ **Aysmel**

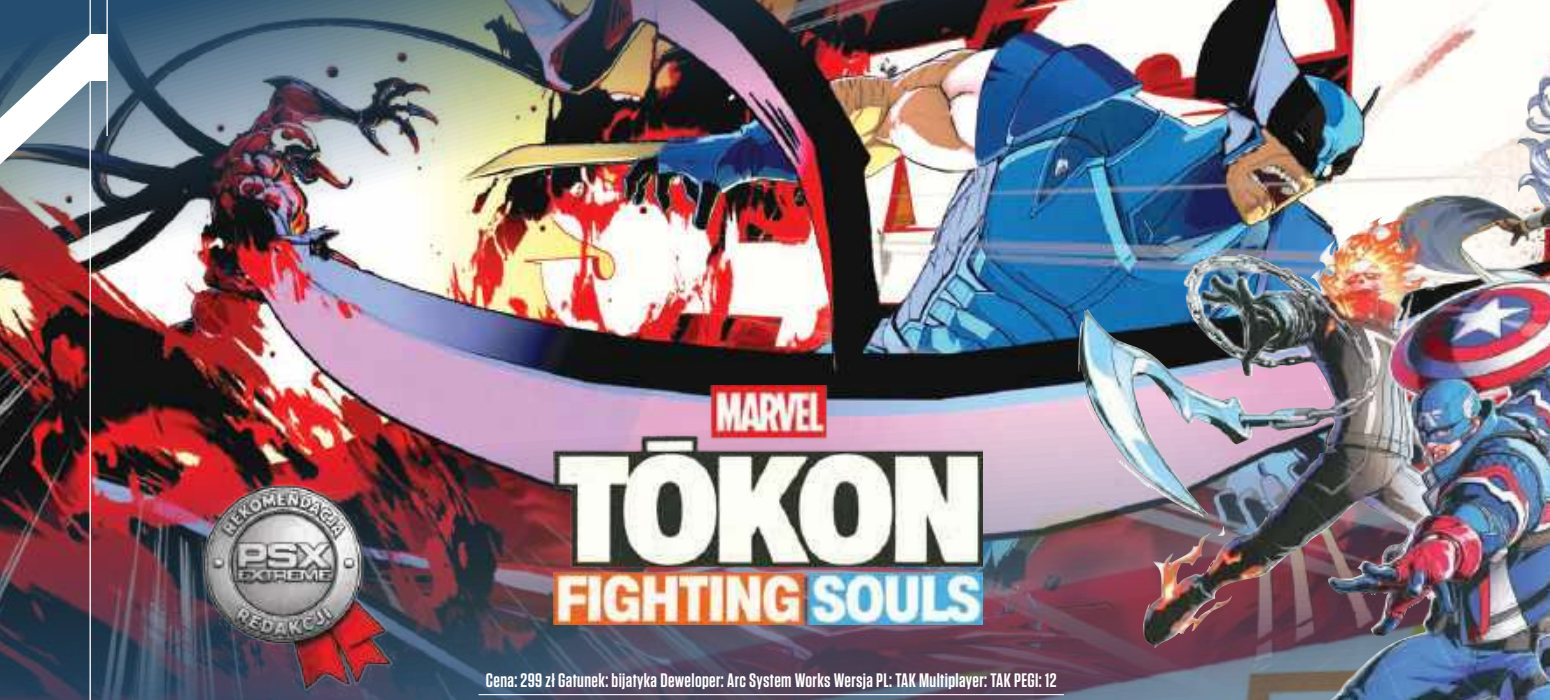


PS5, XSX, PC

\+ fabuła, walka, rozwój postaci
– dubbing, niektóre rozwiązania, średnie wykonanie

Przygoda w postapokaliptycznej Japonii przyszłości w sam raz na sezon ogórkowy.

6



REKOMENDACJA PSX EXTREME REDAKCJI

Cena: 299 zł Gatunek: bijatyka Deweloper: Arc System Works Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Ekipa Arc System Works po raz kolejny udowadnia, że każda bijatyka, którą robi, to zupełnie nowa jakość. Przez lata Capcom był niekwestionowanym królem mordobić, szczególnie tych 2D. SNK ostro próbowało wyrwać berło, jednak potęga licencji nie pozwalała na to. Arc dopiero raczkował, by w nowej erze automatów pokazać, jak powinny wyglądać dwuwymiarowe bijatyki z fenomenalnym Guilty Gear X. Mimo tego Capcom i reszta nadal używały sprite'ów z poprzedniej ery, dodając jedynie trójwymiarowe tła. Nie można odmówić Capcomowi innowacji oraz masy fantastycznych tytułów stworzonych na przestrzeni lat. Wszelkie crossovery to zupełnie inny podgatunek bijatyk, czego ostateczną formą był Marvel vs. Capcom 3, Infinite to wypadek przy pracy. Przynajmniej do dzisiaj, gdyż MARVEL Tōkon: Fighting Souls pod praktycznie każdym względem rozwija zamysł bijatyk drużynowych, zmieniając podstawową mechanikę i ustalając zupełnie nową formę.



Let's go crazy!

Tym razem system opiera się na pojedynkach czterech postaci w drużynie kontra druga czwórka, jednak z ogromną zmianą – cała ekipa dzieli ten sam zakres energii. W przeciwieństwie do innych tag fighterów zmiana postaci nie oznacza osobnego paska energii. Pierwszy wybrany zawodnik to tak zwany przywódca i wkracza pierwszy na ring, towarzyszy mu druga wybrana postać. Pozostałe dwie trzeba odblokować w trakcie walki, spełniając odpowiednie warunki. Podstawowym jest przebicie ściany na arenie lub uzyskanie efektu przyparcia do ściany. Jeśli przegramy rundę, to wtedy kolejna postać dołącza do zespołu z automatu. Może to się wydawać dziwne, że nie mamy



TŌKON WYGLĄDA F-E-N-O-M-E-N-A-L-N-I-E! RUCHOMY KOMIKS, PO PROSTU

dostępu do całego zespołu od początku, jednak ma to sens i wprowadza dodatkową warstwę strategiczną oraz daje wybór stylu rozgrywki. Jak wspominałem, nie ma potrzeby wymieniać postaci, możemy od początku do końca walki kierować tylko jedną. Sam wybór oraz jego kolejność mają znaczenie, gdyż mamy kilka asyst. System tradycyjnie polega na słabym, średnim i silnym ataku. Wciśnięcie każdego przycisku kilka razy generuje auto combo o sile i zakończeniu zależnym od siły ataku. Można je oczywiście także łączyć. Do tego oczywiście są ataki specjalne, które można wykonać za pomocą klasycznych kombinacji typu ćwierćkółka lub za pomocą przycisków skrótowych w połączeniu z kierunkiem. Wciskamy R2 lub R1 i mamy specjala, wciśniemy tył i R2 mamy innego. Logika systemu także zasługuje na pochwałę, gdyż kierunki podświadomie dyktują, jaki efekt będą miały ataki. Różnica w tym, czy korzystamy z „poprawnych" kombinacji, czy uproszczonych, sprowadza się do preferencji i czasu reakcji. Ataki specjalne uzyskane za pomocą klasycznych kombinacji nagradzają minimalnie większą siłą ataku, jednak nie są to kolosalne różnice. Jednak najważniejsze jest to, że dzięki temu systemowi zarówno zwolennicy kręcenia ćwierćkółek, jak i nowicjusze będą zadowoleni. Do tego można wybrać praktycznie każdą postać i stosunkowo szybko opanować jej garnitur ciosów, by następnie zagłębić się w mechaniki. Tych jest cała masa, począwszy od typowych połączeń combosów z atakami specjalnymi i superami, aż po łączenie superów i ostateczny atak grupowy – Tōkon Assemble, w którym cała drużyna będzie okładać przeciwnika. Wygląda to fenomenalnie! Jednak można to wykonać tylko raz na

eprasa.pl 902c3afbed



walkę i tylko w tej rundzie, która może być dla nas ostatnia, lub w decydującej o wygranej. Do tego dochodzą opcje defensywne, czyli Crossover, który wykonujemy, blokując. Można go nawet skontrować do tego stopnia, że zablokujemy dostęp do reszty postaci, jeśli wyczujemy moment. Jest jeszcze Tōkon Smash, który działa zarówno jako atak na kucających, jak i rozwiązanie problemu z postaciami plującymi atakami z odległości. Zamiast podbiegać, dashować i kombinować, by nie dostać kolejnym pociskiem, wykonujemy Assemble Smash i tym samym unikamy pocisku oraz skracamy dystans. Jest jeszcze parry, które pozwoli skontrować prawie każdy atak, w tym specjale i supery. Cały system jest realizacją powiedzenia „łatwa do nauczenia, trudna do opanowania", gdyż jest tu tyle warstw kombinowania, złożoności postaci i mnóstwa dodatkowych zmyłek, że pewnie bym o tym pisał przez połowę numeru.

Tōkon Assemble

Na starcie mamy 20 postaci, do tego bossa do odblokowania. Dobór balansuje na granicy oczywistego, ocierając się o nietypowe postacie. Iron Man, Kapitan Ameryka, Człowiek Pająk, Hulk, Logan, Deadpool, Doctor Doom czy Magneto nie są zaskoczeniem. Natomiast Magik, Penny Parker, Zielony Goblin czy Danger to ciekawe wybory, podobnie jak Carnage zamiast Venoma



czy Loki zamiast Thora. Robbie Reyes, czyli Ghost Rider z samochodem, pasuje tu o wiele lepiej niż Johnny Blaze, natomiast fakt, że to pierwsza bijatyka, w której pojawia się Blade, jest zaskakujący. Wszystkie postacie mają ciekawy zasób ciosów specjalnych, ale co ważniejsze są na tyle inne od siebie, że trzeba opanować nie tylko ich ataki, ale także specyfikę. Trudno uniknąć porównań z serią od Capcomu, jednak już po kilku godzinach widać kolosalną różnicę w projektowaniu postaci pomiędzy dwoma studiami. W Marvel vs. Capcom, nie licząc wyjątków, każdą postacią grało się bardzo podobnie. W MARVEL Tōkon każdą gra się podobnie, ale zupełnie inaczej. Spider-Man jest niesamowicie mobilny, dzięki pajęczynie jest w stanie błyskawicznie przemieszczać się po całej arenie i ma nawet counter z wykorzystaniem pajęczego zmysłu. Ghost Rider ma wskaźnik gniewu, który w miarę napełniania się zwiększa siłę jego ataków, jednak gdy się zagalopujemy, to wpadamy w chwilowe wypalenie. Hulk przy prawie każdym ataku ma zbroję, która niweluje ataki, rekompensując jego brak mobilności. Kapitan może używać tarczy w niemalże każdym kierunku, nawet do parowania nadchodzącego ciosu. Wolverine ma słaby zasięg, ale w kontakcie jest demonem szybkich ataków oraz może wejść w tryb berserk, by przebić obronę wroga. Natomiast Deadpool zasługuje na osobną stronę, by w pełni opisać jego mechanikę. Do wielu ataków ma dostęp jedynie po zadaniu sobie obrażeń, co nie tylko wymaga dobrej strategii, ale także koncentracji na tym, jak balansować energię, aby nie dać się zabić. Wysokie ryzyko, wysoka nagroda to jego zasada. Do tego mamy bazylion nawiązań do bijatyk w praktycznie każdym ataku, piącha w jaja, roman cancel oraz oczywiście poza Jack-O. Jeden jego super ma kilka wersji odwołań do bijatyk, a niektóre z nich rozpoznają tylko weterani.

Comic Book accurate

Wizualnie są inne bijatyki i bijatyki od Arc. Tōkon wygląda F-E-N-O-M-E-N-A-L-N-I-E! Ruchomy komiks, po prostu. Postacie zostały żywcem przeniesione z kart komiksów ze szczyptą japońszczyzny. Gundamowy Iron Man wygląda genialnie, zresztą każda postać prezentuje się fantastycznie. Niektóre areny mają kilka segmentów, więc w praktyce mamy ich o wiele więcej, niż by się wydawało. Do tego masa wizualnych smaczków w postaci paneli, kadrów i onomatopei. Mimo momentami gigantycznego chaosu na ekranie wszystko jest czytelne dzięki znakomitemu kontrastowi pomiędzy postaciami a arenami. Wszystkie supery to czysta poezja i orgia dla oczu. Muzyka to znakomite kawałki, z pełnym spektrum gatunków – idealnie pasujące do postaci, szczególnie utwór „Man in the Metal", który skomponował Daisuke. Trybów dla samotnego gracza jest całkiem sporo, choć nie ma co się rozpisywać, to jest co robić w przerwach od potyczek w sieci, które oczywiście sponsoruje znakomity rollback by Arc. Na ponad 500 walk miałem tylko kilka problemów z graczami PC, gdyż ten port jest chwilowo nienajlepszy przez wiele zabezpieczeń, jakie Sony wrzuciło, by skaszanić przesyłanie danych. Nie licząc tego detalu, gra się fantastycznie. Walki są dynamiczne, pełne szaleństwa i im dłużej siedzę, tym bardziej widzę, ile tu jeszcze jest do odkrycia na poziomie mechanik i zależności pomiędzy atakami oraz jak reagować na pewne sytuacje. Owszem, są megadługie kombosy, które potrafią zabrać masę energii, mimo iż licznik combo ma ograniczenie, ale są na to sposoby. Mamy także dość złożoną logikę kolejkowania i łączenia ciosów, ale także ogromną swobodę w kreacji własnych ścieżek combosów. Mimo tego skomplikowania w Tōkona może grać praktycznie każdy, gdyż gra pozwala na prawie bezbolesne wejście i widowiskowe pojedynki z minimalną znajomością systemu. ⊗ **Konsolite**



PS5, PC

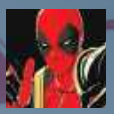
➕ system, oprawa, rollback, różnorodność postaci
➖ skórki premium, brak hitboksów w treningu, problematyczny port PC

Fenomenalna bijatyka zarówno dla świeżaków, jak i weteranów gatunku.

9

Hit me, baby, one more time

MOJE 3 GROSZE



DEADPOOL: Konsolite ma absolutną rację we wszystkim, co napisał! MARVEL Tōkon: Fighting Souls to najlepsza bijatyka, w jaką możecie obecnie zagrać. Rzekłem. Wcale nie dlatego, że ja w niej jestem, tylko że to jest moja gra, w której pozwoliłem ekipie Arc dorzucić resztę bohaterów i złoli z uniwersum Marvela. System jest tak łaskawy dla noobów, że nawet Roger będzie w stanie to ogarnąć (Roger: zaraz po Twojej starej). Nie wiem tylko, gdzie jest Cable, pewnie znowu jakieś problemy z licencją. Trudno, obejdziemy się bez niego, a Wy koniecznie odpalajcie moje superataki i dajcie znać w komentarzach, ile referencji wyłapaliście. Całuję, Deadpool.

11

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 259 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Asobo Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

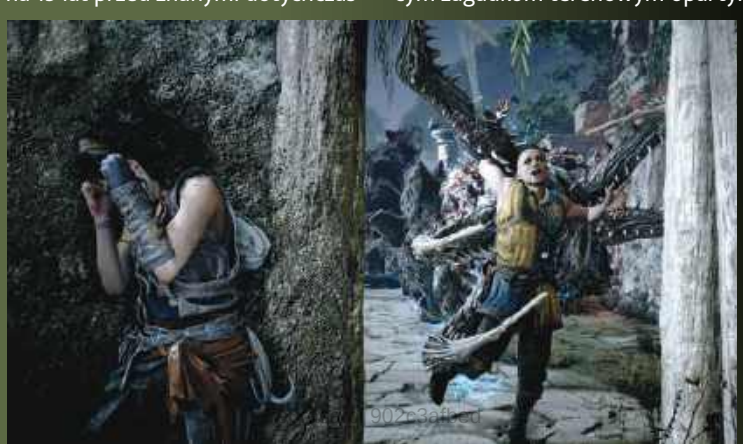
W przeszłości wielokrotnie deklarowałem na łamach, że od męczenia zużytego już flaka zawsze będę wolał śmiały eksperyment w ramach znanej powszechnie marki, choćby miał się on okazać mniej udany niż odcinający kupony pewniak. W tym konkretnym przypadku nie jestem już jednak tego taki pewien. Ot, mroczna dylogia o osieroconym rodzeństwie przedzierającym się przez średniowieczną Europę trawioną wojną, zarazą oraz plagą szczurów z piekła rodem miała charakter ostry jak brzytwa, mieszała makabrę z dramatem, ordynarność z subtelnością. W formule przygody z pogranicza interaktywnego filmu wypracowała także swój znak szczególny, stojący pomiędzy częściową bezradnością wobec zagrożenia a potrzebą opieki nad słabszym. Zamiast jednak dalej eksploatować znany sposób zabawy, Resonance: A Plague Tale Legacy z godną podziwu lekkością odstawia go na bok, proponując inną bohaterkę, miejsce akcji, tonację, stylistykę, a także ciężar rozgrywki.



Do góry nogami

Z jednej strony to dobrze, bo właściwie czemu nie, fantastyczno-historyczne uniwersum Asobo Studio ma wszak potencjał na więcej niż tylko jedną opowieść. Z drugiej jednak szkoda o tyle, że ta oryginalna nie zużyła się w stopniu wskazującym na zatracenie możliwości jej kreatywnego rozwoju. Tak czy inaczej Resonance wrzuca nas w trzewiki znanej już z drugiego planu A Plague Tale: Requiem pirackiej przemytniczki Sophii na 15 lat przed znanymi dotychczas wydarzeniami. Nie ma więc Amicii, Hugo, potopu gryzoni, usłanego stosami zwłok Królestwa Francji, silnego nacisku na skradanie i ciemności topiącej to wszystko w atmosferze horroru. Jest za to rezolutna bohaterka, słoneczna Kreta, tło historyczne rodem z mitologii starożytnej Grecji i wiodące nastawienie na widowiskową akcję. Fikołek na pozór całkowicie odmieniający reguły gry, jednak przy bliższej znajomości ujawniający także mniej ekspresyjną część swojej natury, czerpiącą wzorce od poprzedników. Przy pierwszym kontakcie całość prezentuje się więc jak całkiem współczesna przygodówka akcji. Wygląda i brzmi naprawdę dobrze, cieszy wartką narracją i wyrazistymi postaciami, w liniowej strukturze poziomów hołdując eksploracji, nieszczególnie skomplikowanym, ale satysfakcjonującym zagadkom terenowym opartym na zabawie światłem i wprawianiu w ruch rozmaitych mechanizmów, a także zaskakująco dużej dawce wspinaczki, skakania i walki wręcz. O ile jednak spora część sekwencji akrobatycznych jest kontekstowa i w dużej mierze spętana odgórnie wytyczonym przebiegiem, o tyle nad opracowaniem systemu walki ktoś musiał tutaj przysiąść dłuższą chwilę.

PRZYKŁAD WYJĄTKOWO ZRĘCZNEJ REINTRODUKCJI ZNANEJ MARKI



„Ratunku! Bije mnie!”

Sophia z gracją wywija bowiem mieczem, sztyletem oraz linką z hakiem, miota przy tym drobnymi przedmiotami, rozdaje kopniaki, wykonuje uniki, a także blokuje i paruje wrogie ciosy. Walka jest oparta na wyczuciu czasu, gdzie ułamek sekundy spóźnienia lub pośpiechu wiąże się z niesprawiedliwie bolesnym nadgryzieniem wskaźnika zdrowia, choć z drugiej strony każda powalona przeszkadzajka zapewnia możliwość jego szybkiej odbudowy. Wciąż jednak zręczne palce są tutaj krytycznie ważne, podobnie zresztą jak spostrzegawczość i szybkie kojarzenie faktów. Każdy typ przeciwnika ma bowiem swoje mocne i słabe strony, mowa ciała zapowiada z kolei rodzaj nadchodzącego ataku, co po chwili rozgrzewki pozwala skutecznie się bronić i kontratakować. Zresztą walczy nie tylko Sophia, bo linia fabularna młodej kobiety przeplata się z osadzonym w starożytności wątkiem Tezeusza, mitologicznego ateńskiego herosa i pretendenta do tronu Krety. Ciekawy zabieg, fajnie różnicujący motywy akcji, nawet jeżeli sam sposób operowania greckim wojownikiem nie odbiega od obłożenia kontrolera opisującego wiodącą bohaterkę. System walki uzupełniany jest też przez możliwość rozbudowy potencjału bojowego, czy tao dzięki odnajdywaniu biżuterii zapewniającej podbicie różnych parametrów, czy też odblokowywaniu nowych cech dających bonusowe możliwości, choćby wyprowadzenie bonusowego kopa, skuteczniejsze ogłuszanie lub chwilowy przypływ odporności. Mimo to pojedynki na standardowym poziomie trudności bywają bezlitośnie wymagające. Do tego stopnia, że autorzy przewidzieli opcjonalną automatyzację parowania, bloków i uników, a nawet... tryb nieśmiertelności. Można to interpretować jako ukłon w kierunku niedzielnych graczy albo po prostu świadomość implementacji zbyt wąskiego okna czasowego na wyprowadzenie wymaganego ruchu. Sam uważam, że przesadne ułatwienie jest w stanie odrzeć system walki z frajdy w równym stopniu co jego nadmierne wyżyłowanie. Ewidentnie przydałby się tutaj odrobinę zdrowszy balans.





Nić Ariadny

Na bardziej zaawansowanym etapie przygody do zabawy niespodziewanie dołącza jednak praktycznie zbędny wcześniej system skradania, a także atmosfera grozy. Tym razem już nie za sprawą inwazji diabolicznych szczurów, ale całkiem nowej bestii, zbiegłej ze swojego legowiska gdzieś w mitologicznym Labiryncie Minotaura. Mimo że to bardziej zjawisko niż potwór per se, kreatura jest bowiem wszędzie i nigdzie zarazem, depcząc Sophii po piętach z intensywnością, której pozazdrościć mogłyby jej najlepsze interaktywne deszczowce oparte na motywie niezwyciężonego prześladowcy. Podobnie jak gryzonie, stwór obawia się jedynie światła, z duszą na ramieniu będziesz więc w ciemnościach lawirował pomiędzy jego mackami, przystawał za przeszkodami, kiedy węszy, a także w panice uruchamiał kolejne mechanizmy oświetleniowe czy rozpalał wygasające szybko paleniska. Naprawdę świetna rzecz, zwłaszcza że niewdrożona do gry ani kosztem klasycznych pojedynków, ani eksploracyjnych zagadek, ani motywów zręcznościowych. A przecież to niejedyne nadprzyrodzone zagrożenia czyhające na bohaterkę, ale o tym sza!

Krótko, tanio i na temat

Dzięki temu zabiegowi Resonance: A Plague Tale to przykład wyjątkowo zręcznej reintrodukcji znanej marki, gdzie przygoda skupia się przede wszystkim na prezentacji nowych rozwiązań, a dopiero w drugiej kolejności na wprowadzeniu tych lepiej kojarzonych z jej dotychczasowym dorobkiem. Wciąż nie da się jednak ukryć, że pomimo pewnych podobieństw to gra o zupełnie różnej tonacji, atmosferze czy kolorystyce. Bardziej spin-off lub zaczątek czegoś całkiem nowego niż kontynuacja w klasycznym znaczeniu tego słowa. Obarczona przy tym pewnymi kompromisami charakterystycznymi dla produkcji z segmentu AA, jedynie pozującymi na produkcje z najwyższej półki. Takimi jak rzucająca się w oczy powtarzalność animacji wykonywania konkretnych czynności, okresowe czkawki w płynności działania, okazjonalne problemy z intuicyjnym wytyczaniem drogi naprzód czy też nieco zbyt duża powtarzalność elementów otoczenia. Przejście całości zajmuje przy tym 10 godzin, co czyni ją najkrótszym odcinkiem serii, nie tak wiele jednak znowu krótszym od pierwowzoru z 2019 r. Wydawca nie udaje przy tym, że jest inaczej, wyceniając grę na uczciwe 259 zł w wersji cyfrowej, a w pudełku bez większego trudu można namierzyć ją za 50–60 zł mniej. Niech więc będzie, że podtrzymuję swoje dotychczasowe stanowisko – od męczenia zużytego już flaka zawsze będę wolał śmiały eksperyment w ramach znanej powszechnie marki, choćby miał był mniej udany niż odcinający kupony pewniak! Zwłaszcza że ten tutaj wcale nie okazał się mniej udany. Odmienność to nie grzech. ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, PC

+ wiele nowych mechanik, motyw prześladowcy, świetna oprawa, system walki...
– ...ale kiepsko zbalansowany, szereg drobnych niedoróbek

Niby nowa część A Plague Tale, a jednak coś całkiem innego. Udany mariaż nowych i starych elementów.

8–



Cena: 69 zł Gatunek: przygodowa point & click Deweloper: OhNoo Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Jedenaście lat czekania, bo dostać kontynuację jednej z najmroczniej wyglądających polskich przygodówek point & click. Osiem lat zajęło dwuosobowej ekipie OhNoo Studio stworzenie Tormentum II, a historia ta mogła nie mieć happy endu. Na szczęście dla nas i miłośników surrealizmu i biomechaniki gra powstała. Tytuł ten to graficzny hołd dla H.R. Gigera i Zdzisława Beksińskiego. Wpływ twórcy ksenomorfa do filmu „Obcy – ósmy pasażer Nostromo" widoczny jest praktycznie na każdej z ponad 200 narysowanych odręcznie scen i lokacji. Gdy połączymy to z postapokaliptycznymi pejzażami, mrocznym surrealizmem i zdeformowanymi postaciami, jak żywo wyjętymi z dzieł mistrza Beksińskiego, otrzymujemy absolutnie unikalną oprawę. Za sam ten element należy się ocena maksymalna, ale jej składowe uwzględniają też inne aspekty. Co istotne, nie jest to fabularna kontynuacja pierwowzoru. W Tormentum II wcielamy się w programistę Davida, który w swoim dusznym mieszkaniu tworzy komputerową symulację świata, zamieszkanego przez istoty o inteligencji dorównującej ludzkiej. Pewne wydarzenia powodują, że fragmenty jego snu przenikają do rzeczywistości, a bohater budzi się w dziwnym, mrocznym, surrealistycznym i jakby znajomym miejscu... Pełnym niepokojących przestrzeni i postaci, które służą komuś, jakiejś nieznanej wyższej istocie.



Jest to klasyczny point & click, praktycznie bez animacji, gdzie zbieramy przedmioty, by użyć ich w konkretnych sytuacjach. Nie jest to jednak staroszkolna przygodówka, bo zagadki są proste, a kilka logicznych wyzwań wymaga ruszenia kilku szarych komórek. Nie idzie się tu zgubić czy zaciąć, zwłaszcza że świat to różnego rodzaju mroczne wyspy. Ciekawe są wybory moralne – dość niejednoznaczne, bo nie zawsze miałem pewność, czy dobrze postępuję – które kształtują losy napotkanych postaci, a długofalowo wpływają także na zakończenie (jest ich kilka). Napotkane istoty powoli naprowadzają bohatera na rozwiązanie, choć nigdy nie miałem pewności, czy są po mojej stronie. Zważywszy na fakt, że wyglądają dość niepokojąco, ten nastrój towarzyszył mi przez dużą część gry. Tormentum II nie jest odkryciem gatunku na nowo, ale za sam wygląd należy się wielka pochwała. Mroczny klimat potęguje niepokojąca i świetnie dobrana muzyka, idealnie pasująca do wykreowanych biomechanicznych form i posępnego świata. Warto było czekać te 11 lat, by przeżyć te siedem–osiem godzin interesującej przygody. Jest to dzieło dwóch osób, więc nie spodziewajcie się fajerwerków w mechanice czy zmieniających gatunek rozwiązań. Mimo to warto dać tej grze szansę, bo to niesamowite przeżycie. ⊗ **Kroolik**



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ wygląd świata i lokacji, inspiracje H.R. Gigerem i Beksińskim, fabuła
– animacje, a raczej ich brak, staroszkolny szyt

Należy zagrać choćby tylko dla wykreowanego świata. Za tę cenę nic lepszego w gatunku nie dostaniecie.

8



Cena: 45 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Hangar 13 Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Mimo że Man of Honor oferuje głupotki w postaci zadań w trybie swobodnej jazdy czy przedmioty kolekcjonerskie, każdy z nas wie, że do Mafii przychodzi się po fabułę. Ona jest daniem głównym. Cała reszta to – w najlepszym wypadku – lampka lokalnego wina podawana podczas biesiady. Jak zatem smakuje ta konsolowa pasta alla norma serwowana przez kucharzy z Hangar 13? Cóż, zjadliwa, ale bakłażan znajduję jako mdły, a sos pomidorowy nieco wodnisty i płaski. Ach, i przysiągłbym, że ricottę oraz bazylię kupiono w sieciówce, a nie na lokalnym mercato. Ale dość już tych narracyjnych wygłupów, do brzegu. Man of Honor to przede wszystkim dwa dodatkowe rozdziały – ogramy je między piątym i szóstym – wszyte w fabułę The Old Country. Jako element większej całości dają radę, uzupełniają skokowo przedstawianą drogę Enzo Favary, regulują tempo opowieści.

Problem w tym, że czwarta Mafia wyszła rok temu i raczej ten, kto miał ją ograć, już to zrobił. Takim osobom twórcy proponują natychmiastowe wskoczenie w fabułę DLC. Niestety jako odrębna całostka Man of Honor już nie do końca się broni. O ile samo zawiązanie akcji z wkroczeniem na scenę Salierego jeszcze daje radę, o tyle już punkt kulminacyjny czerpiący (raczej nieudolnie) z tradycji heist movie czy podsumowanie całości nie budzą większych emocji. Winę za to ponosi m.in. rozgrywka, na którą utyskiwałem już nieco w recenzji Old Country. Czuć, że twórcy chcieli pchnąć całość na nowe tory i pobawić się konwencją, jednak blokowała ich pętla „jedź z kimś pogadać –skradaj się – strzelaj". W efekcie wszystko, co nie jest przerywnikiem filmowym – te niezmiennie są bardzo dobrze zrealizowane – czy dialogiem przewijającym się podczas jazdy samochodem, nuży. A już w szczególności sekwencje skradankowe z natychmiastową przegraną po wykryciu. Bleh.

Mam też wrażenie, że z jakiegoś powodu Man of Honor cierpi na więcej bolączek technicznych niż produkcja sprzed roku. A to modele się zablokują, a to skrypt nie zadziała, a to przeciwnik zniknie po wczytaniu zapisu gry. Jasne, cena nie jest wygórowana, a Salieri pięknie wkomponowuje się w sycylijską dramę, jednak warto mieć na uwadze, że ta trzygodzinna (w porywach) przygoda traktowana jako osobna etiudka ma problem ze strukturą, proporcjami między długością aktów, tempem oraz oferuje w mojej opinii mało satysfakcjonujący finał. A to jak na tytuł z filmowymi aspiracjami poważne przewinienie. ⊗ **Adamus**



PS5, XSX, PC

+ DLC dobrze współgra z podstawką, Salieri
– nie broni się jako osobna opowieść, techniczne kiksy

Zamiast trzymającej w napięciu gangsterskiej etiudy otrzymaliśmy przeciętną opowiastkę bez pointy.

6

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 219 zł, 169 zł Gatunek: soulslike, RPG akcji Deweloper: Cold Symmetry Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Nie wiedziałem, że lekiem na przesyt soulslike'ami będzie średniobudżetowy klon Elden Ring w heavymetalowych klimatach. A jednak tu dotarliśmy. Z pierwszej części powraca mechanika zakładania powłok, czyli wchodzenia w skórę jednej z ośmiu nieżyjących (!) postaci. W takiej formie bohater może przyjąć więcej ciosów, ma inne statystyki i umiejętności specjalne. I to mniej więcej tyle punktów stycznych z jedynką, która przy Mortal Shell II wygląda jak nagrana na kaseciaku demówka przy profesjonalnie wydanej płycie.



Twórcy postanowili wyrzucić z gry pasek staminy, ale radosne mashowanie to proszenie się o kłopoty. Podstawowy żołnierz potrafi szybkimi cięciami zabrać lekko pół paska zdrowia. Brak staminy umożliwia odbiegnięcie lub zrobienie kilku szybkich uników i zmianę strategii walki. Gra oferuje trzy rodzaje tzw. pieczęci, dających postaci zdolność blokowania, parowania lub zamiany w kamień. Każda pozwala na odbicie ciosów i przełamanie przeciwnika, by zadać mu krytyczny cios.

Do dyspozycji gracza oddano osiem broni białych, w tym toporokatana (serio!), i tyle samo palnych, jak kusza czy „gwoździostrzał".

TWÓRCOM WYSZŁO STWORZENIE HEAVYMETALOWEJ GRY

Można modyfikować ich działanie dzięki specjalnym Kamieniom Taru, by np. dodać efekt wybuchania przeciwników w momencie, gdy zginą trafieni bełtem. Kamienie Taru, przedmioty o działaniu aktywnym i pasywnym, a także same powłoki, które mają swoje drzewka rozwoju, oferują sporą swobodę w tworzeniu buildów. Dlatego nie przeszkadza, że levelowanie postaci działa jak w Nightreign, nie pozwalając modyfikować poszczególnych statystyk.

Świat pełen niespodzianek

Otwarty świat jest o wiele bardziej ściśnięty niż w Elden Ring, za to pełen skrótów, przecinających się ścieżek i miejsc, do których można dotrzeć z kilku stron. Łatwo stracić orientację w terenie. Kluczowe miejsca stanowią Przystanie (ogniska), a także lochy, kopalnie, podziemne więzienia itd. Wejścia do nich raz są łatwo dostępne, a kiedy indziej trzeba rozwiązać zagadkę środowiskową, znaleźć klucz czy przyjść nocą, żeby się do nich dostać.

Kilka razy poczułem monotonię tego cyklu rozgrywki – przebiegnij do kolejnej Przystani, po drodze pokonaj albo omiń przeciwników, wyczyść napotkane lochy, powtórz. Mimo to przez większość z blisko 30 godzin spędzonych z grą czułem ekscytację, zastanawiając się, czym tym razem zaskoczą twórcy. Czy to będzie krótki korytarz z marnym skarbem, czy cała podziemna wioska? Ogólnie gra pełna jest niespodzianek. Przypadkowo spotkany boss okazał się nową powłoką, a wizyta nocą w lesie zakończyła się horrorowym doświadczeniem ukazanym w perspektywie pierwszej osoby.

W teorii niemal od początku można pójść w dowolną stronę i w dowolnej kolejności odblokować powłoki i broń. W rzeczywistości, ze względu na skok poziomu trudności, krainy znajdujące się na południu powinno się odwiedzić w drugiej połowie gry. To prowadzi do dość liniowej progresji, a biorąc pod uwagę limitowane ilości materiałów do rozwijania powłok, dla wielu osób może skończyć się to w taki sposób, że już do końca gry będą grali jedną z pierwszych odblokowanych postaci (u mnie była to Proxima). Do wymaksowania wszystkich powłok niezbędna będzie wizyta w NewGame+. Jego przedsmak daje opcja zmiany pory na noc – przeciwników jest więcej, stają się silniejsi i mają więcej życia. W zamian gra oferuje lepsze unikalne nagrody i miejsca do odwiedzenia, a nawet sprzedawcę Kamieni Taru.

Heavy metal souls

Różnorodność przeciwników rozczarowuje. Po kilku godzinach gry widziałem większość, a później wpadałem na ich silniejsze wersje. W późniejszych etapach gra męczy samym rozmieszczeniem przeciwników i Przystani. Bywa aż za gęsto od wrogów, tak jakby twórcy celowo rzucali wyzwanie streamerom. Mnie to nie kręci i od pewnego momentu starałem się przebiegać obok tych skupisk, niż walczyć ze wszystkimi po kolei. Niestety odbiło się to na eksploracji i na pewno ominąłem kilka ciekawych miejsc oraz przydatnych przedmiotów. Z kolei Przystanie występują zbyt rzadko, co męczy, zwłaszcza gdy trzeba powtarzać przebieżkę do bossa. Czuję, że twórcy nie umieli wyważyć poziomu trudności i kolejne patche wprowadzą liczne zmiany.

Wyszło im za to stworzenie heavymetalowej gry. Mówię tu ogólnie o świetnej ciężkiej muzyce, stylistyce poszczególnych krain, brutalnych finisherach i bryzgającej jusze, projektach broni, powłok i przeciwników (szczerze nie cierpię wariacji na temat pająków i psów), a także o bossach, z których warto wspomnieć o typie z urwanymi rękami i głową przeciętą w pół ogromnym mieczem. Nie przekonałem? A co powiecie na to, że znalazło się tu nawet miejsce na hołd dla DOOM-a w postaci odwzorowanego poziomu E1M1? Trudno nie złapać zajawki, widząc takie smaczki w grze. Najważniejsze, że są tu tylko wisienką na torcie. Już czekam na Mortal Shell III. ⊗ Mikołaj



PS5, XSX, PC

➕ swoboda rozwoju postaci, brak staminy, otwarty, zróżnicowany świat, klimat

➖ różnorodność i rozmieszczenie wrogów, mało Przystani, balans poziomu trudności

Mamy Elden Ring w domu... i to nie jest wstyd. Niewątpliwy powiew świeżości w gatunku.

8+

cdrasa.pl 902c3afbed



Cena: 170 zł Gatunek: sieciowa strzelanina Deweloper: Expression Games Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

Hell Let Loose uważam za najlepszą sieciową strzelankę wszech czasów. Dlatego na sequel o wojnie wietnamskiej czekałem z wywieszonym jęzorem jak napalony wilk z „Droopy'ego" od MGM. Niestety po tygodniu od premiery po tym podnieceniu nie ma już śladu.

Hell Let Loose: Vietnam w obecnym stanie w ogóle nie powinno się pojawić na konsolach. Obraz w tym sieciowym shooterze to pociągnięta marnym upscalingiem, ledwo trzymająca 60 FPS-ów, kipiąca i rozmazana zupa szczawiowa, w której trudno dostrzec przeciwników. Jeśli mimo wszystko zamierzacie wkroczyć w wietnamską dżunglę na PS5 Pro, PS5 czy XSX, to od razu kupcie sobie paracetamol na migreny. Obraz bywa w gęstej roślinności tak niestabilny, że dłuższa rozgrywka grozi bólem głowy.

Warstwa graficzna lepiej prezentuje się na PC – szczególnie z DLSS na kartach NVIDIA RTX (gra zadebiutowała niestety bez AMD FSR). Bo upscaling to jedyny pomysł studia Expression na optymalizację Unreal Engine 5. Z kartą RTX 5060 Ti 16 GB uzyskuję w HLL Vietnam idealnie stabilne 60 klatek w 4K wyłącznie dzięki DLSS Ultra Performance, a grzebanie w opcjach detali graficznych zapewnia niestety minimalne profity.

Wietnamski RoboCop

To nie koniec problemów technicznych. Przeciążone serwery potrafią się zawiesić i wyrzucić wszystkich biorących udział w bitwie na zbity pysk. Irytuje też szwankująca komunikacja VOIP, zmieniająca czasem głos sojuszników w bełkot robota, tak że człowiek się zastanawia, czy to przemawia wietnamski RoboCop, czy może zasuwający na opancerzonym wózku Stephen Hawking. Dobrze chociaż, że dźwięk przestrzenny stoi na wysokim poziomie. Dźwięki kroków żołnierzy są wyjątkowo czytelne kierunkowo. Dopracowania wymaga tylko audio rykoszetów i gwizdu kul przelatujących nad głową – w HLL 1 było to zrealizowane lepiej.



Wspominam o problemach z komunikacją głosową, bo to kwestia kluczowa w HLL: Vietnam. Bez dobrej koordynacji oficerów plutonów z dowódcą kompanii nie ma mowy o zwycięstwach w trakcie trwających często ponad godzinę sieciowych batalii dla 100 graczy (50 vs. 50). Dobrze w tym kontekście, że wreszcie pojawiły się sensowne samouczki, które czytelnie tłumaczą zasady rozgrywki i role poszczególnych klas żołnierzy. Poświęcenie 1,5 godziny na naukę sztuki bitewnej jest tutaj niezbędne. W HLL: Vietnam liczy się bowiem skoordynowany wysiłek całej grupy, która nieustannie konstruuje kolejne posterunki i garnizony, czyli punkty respawnów. A te są arcyważne, bo trup ściele się tutaj gęsto – żołnierze padają najczęściej już po jednym trafieniu.

Sześć dostępnych na starcie map jest przepastnych i ładnie wykonanych, chociaż brakuje w nich większego zróżnicowania – walk w dużym mieście, w nocy czy w deszczu. Prawie zawsze jest tu miejsce dla manewrów oskrzydlających i działań na tyłach wroga, głęboko za linią frontu. Tutaj pojawiają się największe innowacje, czyli amerykańskie helikoptery oraz tunele Wietnamskiej Armii Ludowej, dzięki którym można błyskawicznie okrążać oponentów. Lotnicze maszyny USA wymagają większej finezji, ale potrafią być bardzo skuteczne, jeśli tylko

... CZY TO PRZEMAWIA ROBOCOP, CZY MOŻE STEPHEN HAWKING

znajdzie się osoba ze smykałką do pilotażu. Podobnie działają łodzie motorowe. To mobilne, uzbrojone punkty desantowe, dzięki którym można zaskakiwać adwersarzy.

Skrócony dystans

Walki w Wietnamie są bardziej żywiołowe niż w HLL 1. Mało tutaj wzgórz, a prawie wszystko zasłania gęsta roślinność, utrudniającą życie snajperom. Bitwy rozgrywają się więc często na bardzo krótkim dystansie, gdzie dosłownie widać krew lejącą się z rozrywanych czy podpalanych napalmem ciał wrogów. Doskonale wypada w tym kontekście zamiana nudnej, statycznej artylerii z HLL 1 na ciekawsze, dwuosobowe zespoły moździerzowe. Czołgiści mają natomiast trudniejsze życie, bo nie poszaleją w gęstej dżungli. Być może dlatego wzmocniono ich odporność na broń przeciwpancerną piechoty – mam wrażenie, że aż do przesady.

Gunplay wypada w HLL: Vietnam realistycznie i miodnie, nawet jeśli wybór giwer w grze nie jest największy, szczególnie po stronie amerykańskiej (aktualizacja wprowadzi jednak niedługo m.in. M14). Do poprawienia są natomiast niedokładne hitboksy niektórych zapór oraz kompletny brak penetracji pociskami cienkich i delikatnych materiałów. Pistolety są też nieco za słabe na krótkim dystansie.

Zapaleni fani Hell Let Loose mogą rozważyć zakup Wietnamu już teraz, ale wyłącznie na mocnych PC. I ze świadomością, że mamy tutaj do czynienia z czymś w rodzaju wczesnego dostępu, który udaje wersję 1.0. Graczom konsolowym radzę natomiast poczekać przynajmniej pół roku na poprawki wydajności i grafiki. ⊗ Zak



PS5, XSX, PC

+ gunplay, taktyka, realizm walk
– grafika na konsolach, kiepska optymalizacja, bugi, problemy z serwerami

Sieciowa strzelanka, która wymaga poprawek. Ocena 7 na PC i tylko 6 na konsolach.

7

prasa.pl/b2c3afbe



Cena: 239 zł Gatunek: sportowa, RPG Deweloper: Tamsoft Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 12

Mimo że od czasów, gdy Polonia 1 walkowała kolejne odcinki Tsubasy, minęło już ponad 30 lat, wciąż mam ciary na plecach, gdy odpalam nową grę z jego udziałem. Captain Tsubasa 2: World Fighters nawet przez sekundę nie próbuje rywalizować z EA Sports FC. I bardzo dobrze! To czysty, niczym nieskrępowany zręcznościowy fun, który potężnie rozbudowuje udane fundamenty poprzedniczki.



Chaos, faule i laserowe podania

Pierwsze, co uderza po wejściu na mangową murawę, to podkręcona dynamika i miodne, płynne 60 klatek na sekundę. Twórcy rozszerzyli mechanikę – do dyspozycji mamy nie tylko ikoniczne, mocarne strzały, ale też całą gamę superakcji: zjawiskowe dryblingi, podania przecinające pół boiska niczym laser czy wślizgi odbierające gałę, za które w prawdziwej piłce zawodnik wyleciałby z boiska z dożywotnim zakazem gry. Sędzia milczy, bo zasady fair play tu po prostu nie obowiązują – nie ma tu fauli, a pojęcie spalonego w ogóle nie istnieje! Agresywną, ofensywną grę napędza nowy system Chain. Płynne łączenie podań i omijanie rywali nabija wskaźnik, który przekłada się na większą siłę i większą szybkość ładowania strzału. Haczyk? Błąd i strata piłki natychmiast przekazuje cały nabity poziom Chain przeciwnikowi. Prawdziwa jazda na krawędzi.

Jak złamać bramkarza?

Przebudowano też starcia z golkiperami, którzy niczym wrogowie w bijatykach dysponują teraz własnym paskiem energii (HP). Pojedynki 1 na 1 przypominają taktyczną minigrę w „papier, kamień, nożyce". Wybieramy jedną z sześciu trajektorii strzału, a bramkarz próbuje przewidzieć kierunek i wyciągnąć się jak struna. Trafienie w jego intencje oznacza małą stratę HP. Pudło o dwa kierunki? Potężny ubytek sił. Celem jest całkowite wyczerpanie paska wytrzymałości bramkarza – gdy spadnie do zera, wjeżdża status BREAK, a piłka dziurawi siatkę. Brzmi to rewelacyjnie, choć w praktyce potrafi sprowadzić mecz do bolesnego schematu. Zamiast pięknej, kombinacyjnej gry często opłaca się po prostu katować najprostszą strategię: zasypywać bramkarza strzałami z absolutnie każdej pozycji, byle tylko jak najszybciej go zmęczyć.

Siła przyjaźni na ekranie wczytywania

Głównym mięsem gry jest tryb Opowieści, obejmujący wydarzenia z mangowej sagi „World Youth Arc", gdzie celem jest zdobycie mistrzostwa świata U-20. Jako Tsubasa Ozora szlifujemy umiejętności w brazylijskim São Paulo, a w międzyczasie doprowadzamy licealne Nankatsu do finału z odwiecznym rywalem – Toho z Kojiro na czele. Historia zahacza o Real Japan 7, azjatyckie kwalifikacje i turniej główny, na szczęście nie będąc ślepą kalką mangi 1:1. Wrzucono dodatkowe scenariusze, ale niestety ograniczają się one do obejrzenia przegadanych scenek czy wyboru drętwych opcji dialogowych, z których nic nie wynika. Co gorsza, w trybie fabularnym twórcy zaserwowali nam sztuczne utrudnienie – w większości meczów wycięto dogrywki i rzuty karne, przez co każdy remis traktowany jest z automatu jako nasza porażka i wymaga powtórzenia meczu.

Animowane wstawki w samej akcji wyglądają obłędnie, ale niestety towarzyszą im częste loadingi. Ekran ładowania wybija z rytmu w najmniej odpowiednim momencie. Czasem człowiek chciałby po prostu pokopać, zamiast słuchać kolejnego monologu o sile przyjaźni wygłaszanego wprost ze środka boiska. A fakt, że gra wczytuje dane nawet wtedy, gdy piłka wypadnie na aut albo gdy na treningu chcemy zmienić ćwiczenie, to już lekkie przegięcie.

Na osłodę powraca kreator własnego zawodnika – znacznie bardziej rozbudowany, bo w trakcie fabuły gromadzimy doświadczenie i pakujemy postać nowymi umiejętnościami. Zagramy też wreszcie z żywym graczem (lokalnie oraz online, ale testowana wersja gry jeszcze na to nie pozwalała). Na ogromny plus zasługuje oprawa dźwiękowa z nieśmiertelnym „Moete Hero" w nowej aranżacji oraz obecność komentatora (wersja japońska i angielska do wyboru), który kapitalnie podkręca klimat rodem z anime. Co ważne, to pierwsza odsłona serii, która otrzymała oficjalną, polską wersję językową (napisy).

TO WCIĄŻ TYTUŁ SKIEROWANY GŁÓWNIE DO FANÓW TSUBASY

To wciąż tytuł skierowany głównie do fanów Tsubasy, którzy nie szukają tu sztywnego symulatora. Schematyczność przy atakach na bramkę, brak wskaźnika miejsca spadku bezwładnej piłki i potykająca się o własne nogi narracja meczowa potrafią lekko zirytować. Jednak gdy po serii efektownych dryblingów podajemy gałę przez pół boiska, a potem z powietrza kropimy z rykiem orła w samo okno – tak, że piłka dymi i grzęźnie w reklamowym standzie – zapominamy o wszystkich niedociągnięciach i chcemy po prostu więcej. ⊗ Bajk



PS5, XSX, SWITCH, PC

+ większe tempo zabawy, widowiskowe akcje podczas meczów
– częste loadingi, schematyczna i zbędnie uproszczona rozgrywka

Solidna kontynuacja listu miłosnego do fanów Tsubasy.

8–

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 185 zł Gatunek: RPG Deweloper: Bethesda Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Czwarty rozdział The Elder Scrolls poznałem za czasów PlayStation 3. Urzekły mnie rozmach świata, potok zadań pobocznych i sposób narracji zapisany w setkach dialogów. Od tamtej pory nie istniał dla mnie tytuł zdolny w jakikolwiek sposób przytłoczyć zawartością Obliviona. Z czasem moje podejście się zmieniło. W ubiegłym roku gra zaliczyła tzw. shadowdropa, pojawiła się nagle, bez zapowiedzi, wsparta nową technologią Unreal Engine. Teraz tę przygodę można sprawdzić na konsoli Nintendo i jest to bardzo łaskawy port, jeśli chodzi o cenę.



Zacznijmy od podstawowego pytania – czy granie w The Elder Scrolls IV: Oblivion w 2026 r. ma sens? Archaizmy i siermiężna walka dają się we znaki, lecz nie odrzucają. Ten świat wciąż może się podobać, a poddany liftingowi ma swoje momenty. To produkcja oparta na eksplorowaniu nieznanych miejsc, wdawaniu się w interesujące rozmowy z napotykanymi NPC-ami i wypełnianiu dziesiątek zadań. Czy wybór edycji na Switcha 2 jest trafny? Po pierwsze, odświeżone wydanie borykało się z problemami technicznymi, które następnie łatano. Grę zacząłem na handheldzie (900p + 30 klatek) i efekty były średnio zadowalające. Przede wszystkim kulała wydajność. Wiem, że Oblivion nie należy do gier szybkich i kipiących intensywną akcją, lecz na tym polu lepiej poradziło sobie recenzowane w numerze Elden Ring. Większe problemy ze spadającymi klatkami animacji zauważyłem w mniejszych pomieszczeniach niż w otwartym świecie. Rozum podpowiada mi, że powinno być odwrotnie. Nietrudno dostrzec nagminny draw distance. Obiekty oddalone po prostu klatkują. Drzewa rosną na naszych oczach, okoliczne bestie pojawią się poklatkowo. Nie było to dla mnie wielce uciążliwe, bo koniec końców grać się dało, jednak te elementy wymagają popremierowej aktualizacji. Oblivion nadal ma w sobie cząstkę dawnego uroku, gdy pozostawał liderem otwartych światów. Gdybym jednak miał wybrać, wybrałbym edycję PS5/XSX. ⊗ **Graba**



SWITCH 2

+ przygoda, świat, przyjemne sterowanie, tryb TV
– wydajność, archaizmy, DLSS nie zawsze działa skutecznie, cena

Poprawny port dwudziestoletniej przygody. Tylko poprawny.

7



Cena: 318 zł Gatunek: soulslike Deweloper: FromSoftware Multiplayer: TAK Wersja PL: TAK PEGI: 18

Najcenniejsze z medialnego punktu widzenia tytuły coraz śmielej pojawiają się na Switchu 2. Gdy ujrzałem przed kilkoma laty Elden Ring, byłem niezmiernie ciekaw, jak studio FromSoftware, czyli praojcowie soulslike'ów, poradzi sobie w otwartym świecie. Ziemie Pomiędzy porwały mnie na dobre 100 godzin i kraina ta zrobiła to ponownie dzięki Elden Ring: Tarnished Edition. Grę w wersji na Switcha 2 zaprezentowano w ubiegłym roku i wtedy też zaplanowano jej debiut. Wydawca, Bandai Namco zdecydował się na późniejszy termin ze względu na rażące problemy techniczne. Produkcja miała kłopoty z utrzymaniem stałej wydajności. Podchodziłem z dużą rezerwą do tego wydania, scalającego znane i nowe rozszerzenia – Shadow of Erdtree i Tarnished DLC. Pakiet świeżej zawartości trafił na wszystkie pozostałe platformy. Nie ostudziło to jednak moich obaw co do jakości rozgrywki. Uprzejmie donoszę, że Elden Ring uruchomione na drugim Switchu nie ma powodów do wstydu na tle pozostałych wersji największej z gier FromSoftware. Wystarczy pierwszy rzut oka na rejon Pogrobna, aby zrozumieć, że twórcy bardzo starannie przenieśli znane doświadczenie. Jako Zmatowieniec poszukujemy fragmentów roztrzaskanego Eldeńskiego Kręgu. Spotykamy Melinę, która ofiaruje nam wierzchowca Strugę, i wyruszamy, prowadzeni światłem łaski.

Historię rozpocząłem w trybie przenośnym. Grafika ani trochę nie straciła na atrakcyjności znanej z poprzednich wersji. Z oczywistych względów przygoda działa w docelowej, niższej rozdzielczości (1080p) z uwagi na mniejszy wyświetlacz. Jednak frajda wynikająca z uczestnictwa w onirycznym świecie Ziem Pomiędzy z dala od konsoli przykutej do telewizora jest ogromna. W Elden Ring wsiąkam niezależnie od platformy. Bardzo dobrze wypada sterowanie za pomocą Joy-Conów. Postać działa responsywnie, nie zauważyłem rażących input lagów, które doskwierały tej edycji podczas ubiegłorocznych testów. Największym marudom zapewne będzie przeszkadzać skromna czcionka tekstów (dialogów i opisów przedmiotów). Mnie o wiele bardziej zmartwił krótki czas pracy baterii w porównaniu do innych tytułów multiplatformowych (np. Resident Evil: Requiem). Tryb przenośny jak najbardziej polecam, choć gra porusza się nieco lepiej z zadokowaną konsolą. Większość ukończyłem w ten sposób i polecam wykorzystywanie Pro Controllera. Wtedy widać jak na dłoni, że Elden Ring: Tarnished Edition prezentuje się tak samo dobrze jak wszędzie indziej, tylko że w tej wersji oferuje jeszcze przygodę z każdego zakątka Ziemi. Czy poleciłbym ten tytuł komuś, kto dobrze poznał ten świat? I tak, i nie. Gdy zacząłem podróżować na grzbiecie Strugi (animacja nie zgrzyta), znów dałem się porwać poszukiwaniom kawałków Eldeńskiego Kręgu. Mimo to cena jest i tak zbyt wysoka. ⊗ **Graba**



SWITCH 2

+ wydajność, jakość oprawy, dobrze działa w trybie przenośnym, nowa zawartość
– krótki czas pracy baterii na tle pozostałych gier multiplatformowych, cena

Powrót do Ziem Pomiędzy na małym i dużym ekranie. Pod logotypem Ninny.

9

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 89 zł Gatunek: strategiczna Deweloper: Black Tower Basement Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Wydany w 1986 r. Defender of the Crown zdeklasował na Amidze 1000 całą konkurencję, oferując niespotykany wcześniej przepych graficzny. Czterdzieści lat temu byłem jeszcze robiącym w pieluchy kaszojadem, więc w cudeńko Cinemaware zagrałem dopiero kilka lat później, na Amidze 600. I nawet wtedy kalifornijski projekt wciąż wgniatał w krzesło, wyglądając jak okno do wirtualnej rzeczywistości. Wielu graczy wspomina z łezką w oku tego protoplastę Mount & Blade, który połączył motywy strategiczne ze zręcznościową akcją w trakcie minigierek. Studio Black Tower Basement postanowiło skorzystać z tej nostalgii, proponując nam na konsolach i PC odświeżony remake klasyka. Po włączeniu The Legend Returns w menu głównym mamy do wyboru trzy różne wersje gry. Zaczynamy od edycji retro, w której nie zmieniono nic oprócz przeskalowanej rozdzielczości względem amigowego klasyka. Następnie jest remaster z upiększoną grafiką, ale tradycyjnym gameplayem i wreszcie ostatnia opcja: remake, czyli Defender of the Crown polany sosem roguelite'a i karcianki. Niestety recenzowany pakiet jest tak banalny pod względem strategicznej mechaniki, że podbicie całej Anglii zajęło mi zaledwie 20 minut od pierwszego włączenia gry. Nawet w remasterze sztuczna inteligencja oponentów prawie nie istnieje, a wyzwanie jest bliskie zera.

Gameplayu nie ratują ociężałe, nieprecyzyjne zręcznościowe minigierki, podczas których krzyżujemy miecze ze strażnikami, strzelamy z katapulty i kruszymy kopie z innymi rycerzami podczas turniejów. Mechanika starć jest tutaj tak prymitywna, że aż bolą zęby. W szczególności słabe okazują się „taktyczne" bitwy, podczas których manewry, takie jak oskrzydlanie czy ostrzał z dystansu, wydają się nie mieć żadnego wpływu na końcowy wynik starcia, bo liczy się tutaj tylko startowa liczebność armii. Pomyłką okazuje się też próba zamiany Defender of the Crown w roguelite'a. Zamiast zadbać o lepszą sztuczną inteligencję, dodać nowe minigierki i dopieścić sterowanie, deweloperzy poszli w trybie remake na karcianą łatwiznę. Gromadzenie talii i używanie jej przy brzydko wykonanym stole to totalna nuda, okraszona najgorszą muzyką, jaką słyszałem w grze z ostatniej dekady. Nasz redaktor naczelny Ściera często mówił, że gry z dzieciństwa lepiej zostawić w spokoju – niech żyją w pięknych wspomnieniach. I dokładnie tak jest po 40 latach z Defender of the Crown, którego nie sposób polecić nawet za te kilkadziesiąt złotych na premierę. Już lepiej włączyć emulator Amigi na PC. Kompletnie za darmo. ⊗ **Zax**



PS5, XSX, PC

+ niezły pixel art, nostalgia dla fanów Amigi i Atari ST
– muzyka, SI oponentów, sterowanie/interfejs, minigierki, karcianka w remake'u

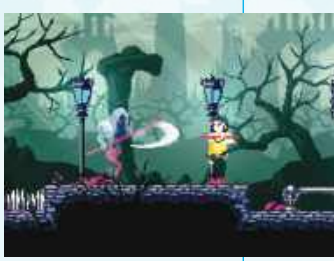
Rozczarowujący remaster/remake. Już lepiej włączyć emulator.

4



Cena: 69 zł Gatunek: metroidvania lite Deweloper: Contrast Games Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Są metroidvanie, które chce się skończyć w pełni, zbadać każdy zakamarek i mieć sto procent. Są też takie, które po prostu się przechodzi i mimo iż było to przyjemne doświadczenie, to w zupełności wystarcza. Akatori to właśnie taka metroidvania, choć bardziej platformówka z elementami metroidvanii. Całość jest dość prosta, czyli nie krążymy i wracamy do poprzednich lokacji. Od samego początku mamy praktycznie komplet zdolności, a wszystkie dodatkowe zdobywamy na moment, kiedy są potrzebne. Wyzwanie polega raczej na wykorzystaniu dostępnych zdolności niż kombinowaniu, dokąd iść. Mako sama potrafi walczyć i skakać, ale to tytułowy Akatori zamieniający się w kij daje wszelkie pozostałe umiejętności. Specjalne portale pozwalają nauczyć się nowych technik walki, jak choćby rzucania i przyciągania przeciwników (choć nie wszystkich) do siebie, a nawet szybkiej kontry i kilku innych. Eksploracja jest „po sznurku", biegniemy w zasadzie przed siebie, bez skomplikowanych korytarzy. Na mapie jest zaznaczone miejsce, dokąd należy się udać, natomiast droga prowadząca do celu raczej nie sprawi problemów. Jedynie niektóre ukryte pomieszczenia wymagają dłuższego pokombinowania, ale nagrody są błahe, więc można je pominąć.



Gra zawiera trochę zagadek platformowych, które zazwyczaj rozwiązujemy, korzystając z podwójnego skoku, dashowania w powietrzu i przyklejania się do ścian. Większość przeciwników nie grzeszy inteligencją, ale nadrabia siłą ataków. Na szczęście jest masa waluty oraz napojów regenerujących energię, a mechanika soulsowa z ogniskiem sprawia, że można dość szybko nabić fundusze. Bossowie, choć jest ich niewielu, są w miarę pomysłowi. Bez szału, ale to miła odmiana od monotonii zwykłych przeciwników. Wizualnie mamy połączenie ślicznego pixel artu ze szczegółową animacją oraz prostą grafikę 3D w tle. Wygląda to uroczo, jest kolorowo i całość jest czytelna, choć momentami kolory się nieco zlewają. Ogólnie to ładna, urocza platformówka z całkiem dobrym systemem walki, który niestety rozkręca się dopiero od połowy gry. Nic wyjątkowego czy porywającego. Niektóre sekwencje zręcznościowe, szczególnie pod koniec, mogą być irytujące, skoki poziomu trudności poprzez rozmieszczenie wrogów na ekranie także nie pomagają. Akatori to poprawny czasozabijacz, o którym zapomina się zaraz po wyłączeniu konsoli. ⊗ **Konsolite**



PS5, XSX, PC

+ mechanika, zagadki, bossowie
– brak teleportu, brak mapy na ekranie

Miła, dość prosta metroidvania „na raz".

5

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 149,80 zł Gatunek: symulator życia Deweloper: Game Freak, Omega Force Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Oskali pozytywnej niespodzianki, jaką dla mojej ograniczonej wyobraźni stanowił Pokémon Pokopia, mogliście poczytać pięć numerów temu (PE#343 – ocena 8+). Tego samego nie będę jednak w stanie niestety powiedzieć o rozszerzeniu Bubbly Basin. Bynajmniej nie dlatego, że coś tutaj nie gra czy też obniża jakość zabawy znanej z podstawowej wersji. Wręcz przeciwnie, wszystko jest na swoim miejscu i zabawa jest równie przednia, choć na dłuższą metę tak samo żmudna jak dotychczas. Ot, to po prostu więcej tego samego, tyle że w nowej, nieco odmiennej stylistycznie scenerii.

W DLC trafiamy bowiem do kolejnej zdewastowanej kataklizmem miejscowości znanej z pierwszych odsłon cyklu. Tym razem padło na w całości zatopione Cerulean City. To główna nowość – zaklęty w quasihumanoidalną formę Ditto nauczył się nurkować i swobodnie pływać we wszystkich kierunkach, dzięki czemu nawigacja po klockowej lokacji jest sprawniejsza i przyjemniejsza niż wcześniej. Z drugiej strony potrafi też przysporzyć nowych problemów, bo miniaturki wszystkich zniszczonych obiektów zamiast opadać na dno, lewitują na swoich miejscach, utrudniając zbieractwo. Wraz z dodatkiem zadebiutował także patch 2.0 poprawiający jedną z najbardziej uciążliwych bolączek wersji premierowej – konieczność przeczesywania skrytek w poszukiwaniu odłożonego gdzieś mimochodem przedmiotu. Sprawę rozwiązuje skrzynia teleportująca zawartość wszystkich skrytek w jedno miejsce. Poza tym całość dodaje 50 kolejnych typów pokémonów do osiedlenia, choć są to wyłącznie znane już z przeszłości modele.



Największym problemem pozostaje jednak cena. Bubbly Basin można zakupić wyłącznie w ramach przepustki sezonowej, która obejmie finalnie jeszcze dwa DLC, jednak zadebiutują one kolejno w marcu i wrześniu przyszłego roku. Zakup pojedynczego rozszerzenia, tak mało zmieniającego dotychczasowe doświadczenia płynące z gry za niemal 150 zł, to obecnie po prostu kiepski interes. Zalecam powściągliwość. ⊗ **Komodo**



SWITCH 2

+ nurkowanie, skrzynia teleportująca przedmioty, kolejne poksy do osiedlenia
– problemy ze zbieractwem surowców, brak odczuwalnych nowości

Więcej Pokopii, po prostu. Jeśli nadal Ci mało i masz za dużo pieniędzy, śmiało!

5



Cena: 99,99 zł Gatunek: platformowa 3D Deweloper: Weird Beluga Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Dobrych platformerów 3D nigdy dość, szczególnie takich, w których od pierwszych minut czuć pasję i to, że robili je ludzie ogarniający temat. W Duskfade najlepsze jest to, że gra nagradza za eksplorację – każdy segment nie z głównej ścieżki coś skrywa, nie zawsze coś wyjątkowego, jednak samo to, że jeśli gdzieś się dostaniemy, nie będzie to pusta platforma, jest miłe. Walka nie jest zbyt wymagająca czy ambitna, ale spełnia swoje zadanie i nie licząc kilku potyczek z bossami, gdzie mamy podział na walkę i sekwencję zręcznościową, jest poprawna. Sporym zaskoczeniem i powiewem świeżości jest brak typowych lokacji, czyli żadnych lasów, zimowych krain i wulkanów. Większość miejsc jest opartych na motywie czasu – pełno zębatek, wątków czasoprzestrzennych i tym podobnych. Wszystko jest utrzymane w dość bajkowej oprawie, balansującej pomiędzy animowaną baśnią a filmem CGI.

Uroczy design i odważne barwy sprawiają, że mamy unikalnie wyglądające lokacje, choć zazwyczaj skąpane w odcieniach fioletu i dosyć mroczne. Samo skakanie jest dobrze wyważone, podwójny skok dostępny od początku ułatwia eksplorację, by z czasem stać się narzędziem niezbędnym do pokonania pewnych sekwencji. W miarę rozwoju nasz bohater uzyskuje dodatkowe umiejętności, które oczywiście szybko sprawdzamy w akcji. Całość to praktycznie platformówka w trzecim wymiarze wyrwana z ery PlayStation 2, w najlepszym znaczeniu. Pod względem wizualiów nie można się do niczego przyczepić, jest kolorowo i bajkowo. Kamera działa, jak powinna i tylko sporadycznie ma tendencję do zawieruszenia się. Jeśli jednak podążamy główną ścieżką, to dzielnie się nas trzyma i pokazuje wszystko, co powinniśmy widzieć. Niektóre etapy są trochę niezbalansowane, ale ogólnie poziom trudności nie należy do wysokich, czasami trzeba po prostu przemyśleć strategię i tyle. Gra się przyjemnie, wyzwanie jakieś jest, to po prostu dobra platformówka dla fanów trzeciego wymiaru. Jeśli nie jesteście przekonani, to może demo pomoże Wam w podjęciu decyzji. ⊗ **Konsolite**





PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ oprawa, mechanika, nieliniowość
– kolizje, czytelność, kamera

Świetny platformer 3D.

7

eprasa.pl 902c3afbed



METAL GEAR SOLID Vol. 2
MASTER COLLECTION

Cena: 219 zł Gatunek: skradanka, akcja Deweloper: Konami Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Umówmy się, że wydane w 2023 r. Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1 pozostawiało sporo do życzenia. Bynajmniej nie tylko z powodu wyboru tytułów, obejmujących pierwsze Metal Gear Solid (PSX, 1998), jego kontrowersyjną kontynuację Sons of Liberty (PS2, 2001), kultowe Snake Eater (PS2, 2005), a także staroszkolne, pikselkowe odcinki z ery MSX i NES-a. Wszystkie na przestrzeni lat cyklicznie wznawiane w ramach różnych wydań, na dobrą sprawę Konami nie pozwoliło więc nikomu przesadnie się za nimi stęsknić. Wiodącym problemem była jednak jakość samych portów, gdzie tytuły z czasów PS2 żywcem przeniesiono z edycji HD Collection (PS3, X360, 2012), premierowo pracowały więc w żenującej rozdzielczości 720p, natomiast klasyk z pierwszego PlayStation w natywnym dla epoki 240p. Szczęśliwie jednak w przypadku Master Collection Vol. 2 autorzy podeszli do sprawy trochę bardziej odpowiedzialnie. Szkoda, że nie całkiem.



Fair Play

Druga kompilacja klasyki spod znaku Metal Gear Solid obejmuje tym razem tylko trzy tytuły, za to zdecydowanie rzadziej widywane. Gwoździem programu jest oczywiście Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, które opuszcza pierwotną platformę (PS3, 2008) pierwszy raz od czasu swojego debiutu. Towarzyszy mu Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP, 2010), widziany później we wspomnianym HD Collection, a także niekanoniczny Metal Gear Solid rodem z ośmiobitowego przenośniaka Nintendo (GBC, 2000), który podobnie jak Guns of the Patriots nigdy nie był oficjalnie wydany poza swoją docelową konsolą. Całość uzupełniają cyfrowe wersje scenariuszy dwóch większych gier, przewodniki po ich meandrach fabularnych, a także cyfrowa ścieżka dźwiękowa z wyborem kilkunastu najlepszych utworów. W sumie to przynajmniej 45 godzin zabawy. Szczerze – bardzo przyzwoita oferta, zwłaszcza że wydawca nie przesadził z ceną, szczególnie w przypadku wersji pudełkowej. Ale nie tylko dlatego.

SZCZERZE – TA KOLEKCJA TO BARDZO PRZYZWOITA OFERTA

Naked Sin

Niewidziany od 18 lat Metal Gear Solid 4 działa wszak na PS5 i XSX w natywnej rozdzielczości 2160p, trzymając przy tym stabilne 60 klatek na sekundę, co stanowi przepaść w stosunku do jego pierwotnej kondycji, zablokowanej na poziomie 720p/30 klatek. Obraz jest więc ostry jak brzytwa zarówno w trakcie samej gry, jak i generowanych na silniku gry przerywników filmowych, z małymi wyjątkami w postaci dwóch prerenderowanych scenek, zapisanych niestety w oryginalnej rozdzielczości. Poza drobną zmianą w obłożeniu przycisków i szlifem pojedynczej kwestii dialogowej nie dopatrzyłem się tutaj żadnych innych poprawek. Ale dzięki temu mamy najlepszy dowód na to, jak wydajnym faktycznie sprzętem było PlayStation 3 i do jak doskonałego poziomu doprowadziła branżę era jego panowania. Guns of the Patriots wciąż wygląda bowiem naprawdę przyzwoicie i po przepracowaniu archaicznego już nieco sterowania oraz przetrawieniu japońszczyzny rzadko spotykanej dziś w tak końskich dawkach całość nadal pozostaje ukoronowaniem najlepszego rozdziału w dziejach serii, zanim nie zboczyła ona w dyskusyjnym kierunku wraz z Peace Walkerem.

Ten dziwny epizod

No i właśnie – Peace Walker. Abstrahując od przeniesienia ciężaru gatunkowego ze szpiegowskiej noweli fabularnej na rzecz skradankowego akcyjniaka z mniejszą ilością narracji, przetrzymał on próbę czasu odczuwalnie gorzej niż jego starszy brat. Podział na krótkie misje, nacisk na powtarzalność czynności oraz nadmierna promocja trybu kooperacji z perspektywy czasu wcale nie podnoszą jego atrakcyjności, podobnie jak dość uboga oprawa wprost z PlayStation Portable. Co gorsza, deweloper nie zadał sobie trudu, aby odrestaurować grę w taki sam sposób jak czwórkę. Całość działa więc wprawdzie w 60 klatkach, ale przy rozdzielczości 1080p, a zatem niewiele wyższej niż w wersji z HD Collection. Nie prezentuje się to zatem najlepiej, a prawdziwym wizualnym dramatem są rozpaćkane jakościowo przerywniki, tutaj w formie delikatnie animowanych ilustracji autorstwa komiksiarza Ashleya Wooda. Co stało na drodze implementacji jakości 2160p? Czy scenek nie dało się wyrenderować na nowo? Dziwna gra, słaby port.

„War has changed"

Jest tu jeszcze wprawdzie umowna wizualnie wersja na GBC, w celu lepszej przystępności opatrzona możliwością przewijania akcji do tyłu, aby skorygować popełniony błąd, nie zmienia to jednak faktu, że większość ciężaru całego wydawnictwa spoczywa na barkach Metal Gear Solid 4. Mimo że są to bary potężne z urodzenia, a tym potężniejsze po nowożytnej optymalizacji, nie miały jednak obowiązku w pojedynkę dźwigać całego doświadczenia, które w innych okolicznościach mogłoby wypaść bardzo dobrze. A tak wypadło jedynie dobrze. „This is good... Isn't it"? ⊗ **Komodo**



PS5, XSX, SWITCH2 , SWITCH, PC

✚ MGS 4! I to świetnie zoptymalizowany, MGS z GBC, dodatki, dużo zabawy
– podła jakość portu MGS: Peace Walker i jego przeciętna grywalność

Mniej znaczy więcej – zdecydowanie lepsza składanka niż za pierwszym razem.

7+

eprasa.pl 902c3a1bed



Cena: ok. 115 zł Gatunek: symulator życia, RPG Deweloper: PixelCount Studios Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 12

Na pierwszy rzut oka Kynseed sprawia wrażenie po prostu kolejnego, urokliwego następcy Stardew Valley. Znajoma pikselowa oprawa, sielskie życie na farmie i codzienna praca na roli szybko usypiają naszą czujność. Jednak już po kilku godzinach zabawy staje się jasne, że twórcy z PixelCount Studios mierzyli znacznie wyżej. Trudno się temu dziwić, zważywszy, że za projekt odpowiadają współtwórcy legendarnej serii Fable. Ich najnowsze dzieło to ambitna próba splecenia symulatora życia z mechanikami RPG oraz mroczną, magiczną baśnią o dziedzictwie. Przygodę w krainie Quill zaczynamy jako sierota pod opieką wuja Billa, ale leniwy rytm codzienności wkrótce przerywa potęga istot Fae i mistycznego nasiona Kynseed. To właśnie z nim wiąże się najodważniejszy pomysł gry: autentyczny upływ czasu. Bohaterowie starzeją się, odchodzą, a my kontynuujemy zabawę jako ich potomkowie, budując historię rodu ciągnącą się przez dziesięciolecia.

Wielopokoleniowa saga to jednak zaledwie wierzchołek góry lodowej, bo skala możliwości potrafi mocno przytłoczyć. Zamiast zasypywać gracza nieskończoną listą farmerskich czy bojowych obowiązków, gra pozwala w dowolnej chwili całkowicie zmienić ścieżkę kariery. Nic nie stoi na przeszkodzie, by porzucić grządki na rzecz prowadzenia własnej kuźni, świetnie prosperującej apteki albo gwarnej karczmy. Co ważne, rzemiosła te rzadko sprowadzają się do bezmyślnego klikania – ubrano je w pomysłowe minigry, nadające codzienności niespodziewaną głębię. Całości dopełnia rozległa, usiana sekretami mapa przesiąknięta specyficznym, brytyjskim folklorem. Rewelacyjny pixel art doskonale akcentuje ten unikalny klimat: na przemian sielankowy i subtelnie niepokojący. Niestety to przytłaczające bogactwo systemów ma swoją cenę, a nie wszystkie obietnice zrealizowano z równą starannością. Społeczność krainy bywa na dłuższą metę jednowymiarowa. Brakuje tu wyrazistej chemii, przez co budowanie relacji i zakładanie rodziny wypadają znacznie bladziej niż u słynnej konkurencji. Problemy ma też innowacyjny system pokoleń. Mimo że na papierze brzmi rewelacyjnie, w praktyce otaczający nas świat rzadko potrafi w przekonujący i naturalny sposób zareagować na fakt, że na naszych oczach minęły właśnie całe dekady. Mimo tych potknięć i ewidentnego braku umiaru ze strony twórców Kynseed to produkcja o niezwykłym charakterze. Przypomina fascynującą hybrydę Stardew Valley, Fable, a momentami nawet Crusader Kings. To projekt ogromny, ekscentryczny i miejscami odczuwalnie przekombinowany, dlatego z pewnością nie sprawdzi się jako lekki relaks na pół godziny przed snem. Jeśli jednak szukacie ambitnego symulatora, który potrafi zaskoczyć zupełnie nową mechaniką, to trudno o lepszy wybór. ⊗ **Mazzi**



PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

+ system wielopokoleniowego dziedzictwa, rewelacyjny pixel art
– klęska urodzaju w mechanikach, jednowymiarowi mieszkańcy

Ogromna, ambitna i nieco przekombinowana wariacja Stardew Valley.

8–



Cena: 69,99 zł Gatunek: rail shooter Deweloper: Gameplay Group International Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Nintendo od lat nie ogarniało, co zrobić z marką Star Fox, praktycznie każda gra z tej serii to swoisty rimejk. Wielu fanów próbowało stworzyć coś podobnego, wiele projektów nadal jest tworzonych i może się ich kiedyś doczekamy. Tymczasem dostajemy Wild Blue Skies, które jest Star Foksem pod niemalże każdym względem. Mamy eskadrę furasów, gadki pomiędzy misjami, ale nie tak irytujące jak „zrobić beczkę" co chwilę. Mechanika dzieli się klasyczną „na szynach" oraz częściowo otwartą. Pewne poziomy oraz segmenty to arena, na której latamy swobodnie. Jest to miłe urozmaicenie, choć czuć, że nie do końca pasuje to do tego typu gry. Oprawa jest śliczna, przyjemny dla oka i kolorowy cel shading znakomicie uzupełnia animowane wstawki. Te ostatnie to praktycznie sobotnia kreskówka. Całość jest dość czysta, a mimo to często występują problemy z czytelnością i rozpoznawaniem wrogów na ekranie. Po części ze względu na zbyt blisko ustawioną kamerę, a po części z braku kontrastowych kolorów dla wrogów w pewnych lokacjach.

Łącznie gra składa się z 13 etapów, ale w praktyce za jednym podejściem musimy zaliczyć tylko sześć, aby zobaczyć zakończenie. Możliwość zmiany trasy jest urozmaiceniem w kolejnych sesjach, zwłaszcza że poziom trudności skacze bardziej niż Mario po grzybkach. Niektóre misje są banalne, inne wymagają sporego skupienia i uważania na wszystko, gdyż kolizje są umowne. Strzelanie jest przyjemne, ale momentami czuć, że autorzy wymagają zbyt wielkiej precyzji lub hitboksy są nietrafione. Mamy „beczkę", przyspieszenie oraz spowolnienie, które pozwala na lepszą kontrolę nad naszym myśliwcem. Reszta eskadry nie jest bierna i aktywnie uczestniczy w walce, a także może być zestrzelona. Eksplozje, które zasłaniają pole widzenia, także nie pomagają, nie wspominając o spadkach płynności w kilku lokacjach. Te są dość zróżnicowane i mocno inspirowane produkcją od Nintendo, co nie będzie chyba wielkim zaskoczeniem.

Mimo to cena gry jest atrakcyjna, natomiast porażki zachęcają do wykucia misji na pamięć i kolejnych podejść. Szczególnie że ograniczona liczba żyć wymaga kilku podejść, aby zobaczyć zakończenie. Przydałyby się większe doszlifowanie hitboksów oraz tryb treningowy dla zaliczonych etapów lub normalna opcja zapisu, aby nie zaczynać za każdym razem od początku. Mimo to dla fanów strzelanin na szynach oraz Gwiezdnego Lisa Wild Blue Skies to pozycja warta sprawdzenia. Jeśli nie jesteście przekonani, macie demo, ale przy tej cenie trudno szukać lepszej alternatywy, zwłaszcza jeśli nie macie sprzętu od Nintendo. ⊗ **Konsolito**



PS5, XSX, PC

+ oprawa, mechanika, nieliniowość
– kolizje, czytelność, kamera

Mamy Star Foksa w domu...

6

eprasa.pl 902c3afbed



Cena: 210 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Frogwares Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Normiki uważają nas, graczy, za dziwaków. I w zasadzie trudno im się dziwić. W naszych ukochanych grach aż roi się od nielogicznych absurdów, choćby takich jak niemożliwość przeskoczenia nad taboretem czy brak opcji zabrania ze sobą tak lekkich przedmiotów jak klucze, bo schowek bohatera jest już pełny. W próbującej naśladować markę Resident Evil ukraińskiej grze takich osobliwości jest od groma.

The Sinking City 2 przypomniało mi, jak dalece, jako gracze, zostaliśmy wytresowani do akceptowania tego, że znalezionego przedmiotu leczniczego nie da się użyć z marszu (najpierw trzeba dla niego znaleźć miejsce w schowku), że wątłych drzwiczek nie sposób wyważyć z kopa i że niska sofa to nieprzekraczalna bariera. Recenzowany tytuł, zamiast przerażać grozą inspirowaną opowieściami Lovecrafta, częściej wywołuje uczucie frustracji ograniczeniami i wymogiem nieustannego mikrozarządzania zbieranymi manatkami.

Resident z Temu

Gracz włóczy się po kolejnych miejscówkach The Sinking City 2, poszukując kluczyków, artefaktów i innych przepustek służących do odblokowania kolejnych zapór. Co chwila napotykamy też zagadki, przy których prawie zawsze trzeba wczytać się w zbierane dokumenty. Na szczęście te łamigłówki zaprojektowano już w sensowny sposób. Nikt nie będzie biegał tutaj po poradę do wujka YouTube'a jak w przekombinowanym Crimson Desert. I to jest duża zaleta ukraińskiej produkcji. Na pochwały zasługuje też wzorowo zaprojektowana, przejrzysta mapa, do której wciąż trzeba zaglądać, by zorientować się w labiryntach pomieszczeń wielkiego targu rybnego, teatru czy szpitala.



Tyle słodzenia, czas na krytykę. Mocno reklamowane pływanie po podtopionych ulicach Arkham okazuje się humbugiem. Kanały, które przemierzamy łodzią, są zbudowane totalnie liniowo. Tu naprawdę nie ma nic do odkrywania! Podobnie jest z resztą środowiska gry studia Frogwares. W The Sinking City 2 nie sposób zboczyć ze ścieżki narzucanej przez deweloperów. W grze można co prawda przegapić dwie giwery i kilka nieciekawych udoskonaleń broni palnej, ale trzeba by się o to naprawdę postarać, ignorując wbijanie kodów do sejfów. Zmierzam do tego, że Arkham to niestety makieta, a nie prawdziwe miasto. Lokacje przypominają klaustrofobiczną serię ekstremalnie liniowych etapów.

TEN SURVIVAL HORROR POPEŁNIA GRZECH CIĘŻKI

Marka wyraźnie odeszła od roleplayowo-kryminalnego charakteru rozgrywki z części pierwszej, próbując naśladować Resident Evil. Strzelba, pistolet czy karabin to narzędzia używane na okrągło w The Sinking City 2, bo autorzy wysyłają na nas całe hordy wciąż powtarzających się oponentów takich jak wypełnione „pijawkami" zombie czy przerośnięte pajęczaki. Jest tego masa – po zakończeniu gra wypluła informację, że przez 12 godzin rozgrywki zabiłem ponad 326 przeciwników.

Discorobaczki

Zarzucanie gracza batalionem oślizgłych brzydali jest kiepskim pomysłem. Nieprecyzyjny mechanizm starć, z ociężałym sterowaniem, nie jest na tyle mocny, by udźwignąć potyczki z całymi grupami potworków. Strzelanie da się jeszcze zaakceptować, ale walka wręcz, gdy bohater chybia, stojąc o krok przed oponentem, przypomina discorobaczkowy taniec paralityka. Pewnie z tego powodu twórcy pozwalają włączyć w opcjach nie tylko niski poziom trudności, ale nawet nietykalność głównego bohatera.

Pod względem wizualnym prezentuje się to dobrze, o ile tylko nie skupiamy się na sztywnych animacjach protagonisty. Na mocnym PC lokacje potrafią wyglądać fotorealistycznie. Niestety optymalizacja Unreal Engine 5 nie powala. Wiele osób, by utrzymać 60 FPS-ów w bardziej wymagających miejscach, będzie zmuszonych włączyć na swoim blaszaku Frame Generation albo drastycznie obniżyć detale graficzne, tak że obraz zacznie przypominać wtedy zaszumioną mamałygę.

Scenariusz, w którym występuje zaledwie kilku NPC-ów, a rozmów jest tyle, co kot napłakał, też wypada niespójnie. Tak jakby ktoś pociął tę historię na mniejsze kawałki, nie mogąc dowieźć do celu szerszej, pierwotnie planowanej wizji gry. Jednak to nie mało koherentna opowieść, z nierównym tempem narracji, jest tutaj największym problemem. Ten survival horror popełnia grzech ciężki w swoim gatunku. The Sinking City 2 po prostu nie straszy. Zawodzi na tym polu niewyraźna, słabiutka muzyka. Śladowe napięcie jest też notorycznie rozładowywane przez kwestie wypowiadane przez kiepsko zdubbingowanego głównego bohatera, który wydaje się znudzony oglądanymi okropnościami. Zblazowany byłem również ja po ujrzeniu mizernego zakończenia tej nierównej produkcji. ⊗ Zax



PS5, XSX, PC

+ przejrzysta mapa, dobre łamigłówki, piękne lokacje
− nierówny system walki, liniowość, fabuła, mało typów wrogów, muzyka

Frogwares porzuciło unikalne cechy części pierwszej i próbuje naśladować Resident Evil.

6+

STAR WARS ZERO COMPANY

Cena: 269 zł Gatunek: strategia, taktyczna Deweloper: Bit Reactor Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Od kiedy Disney przejął „Gwiezdne wojny", marka zaczęła być wręcz drenowana, ale też coraz bardziej rozbudowywana. Nie powiem, zapowiedź gry taktycznej bazującej na kultowym uniwersum mnie zaskoczyła, choć w sumie można się było tego spodziewać. Gry taktyczne mają swoje liczne grono fanów, a krótko mówiąc, taktyczne Star Warsy nam się po ludzku należały.



Mocna kompania

Star Wars: Zero Company w zasadzie powstawało jako niezależny projekt Bit Reactor, studia zbudowanego m.in. z byłych pracowników Firaxis Games, także pracujących przy serii X-Com, jak art director Greg Foertsch. Zadziwiającym ruchem EA podbiło projekt licencją „Gwiezdnych wojen", który napędził jego skalę. Czuć ją od razu po uruchomieniu gry. Trzeba zaznaczyć już na wstępie, że nie mamy tu do czynienia z kolejnym taktykiem, tylko z pełnoprawną historią z uniwersum Star Wars, zdolną zawstydzić takie SW: Outlaws z miejsca.

Akcja wrzuca nas na obrzeża „Wojny klonów", pozwalając wcielić się w rzezimieszka wplątującego się w liczne kłopoty, z czego na wstępie czeka nas spłacenie gigantycznego długu dla karteli. Historia poboczna, ale też świetnie pokazująca rozwój wpływów separatystów pod wodzą generała Grievousa i Nute'a Gunraya i jak to rzutowało na życie różnych osób na obrzeżach galaktyki. Co więcej, SW: Zero Company zaskakuje nie tylko zasadniczą fabułą, ale też jej podaiem. Core stanowią oczywiście walki taktyczne, ale jestem pełen podziwu, jak potraktowana została warstwa fabularna. Jest tutaj ogrom cutscenek, sekwencji TPP (które stawiają dość wysokie wymogi sprzętowe jak dla takiej gry w wersji PC) oraz niezliczona liczba dodatkowych dialogów i misji, często wybiegających poza zasadniczą fabułę. Nie chodzi wyłącznie o HUB, w którym dokonujemy rekrutacji czy ulepszeń dla załogi – tutaj cały czas mamy główne wątki, które potrafią być zaskakujące. I poprowadzone raczej obok świetlnych mieczy, mocy Jedi i Sithów, bardziej jak szpiegowski Cassian Andor. Poza starciami z droidami D1 i D2, Droidekami czy STAP-ami sporo czasu spędzimy, walcząc z piratami, którzy stanowią dość istotną frakcję w świecie „Gwiezdnych wojen", by wspomnieć chociażby Vane'a, Captaina Silvo, Brutusa czy Hondo Ohnakę.

Nie ma co ukrywać – w tym okresie w Star Wars możemy się spodziewać istotnej zmiany sił rządzących galaktyką, tuż przed przewrotem Sithów i wydaniem rozkazu 66 dla klonów. My działamy zasadniczo na obrzeżach i poniżej zasięgu radarów, co jednak zmieni się wraz z rozwojem fabuły. Star Wars: Zero Company wygląda przepięknie jak na grę taktyczną, nie ma też powodu do wstydu za produkcję „story driven" w uniwersum. Wszystkie dopracowane modele postaci trafiają na pole batalii, a dzięki dynamicznym kamerom przy atakach nawet na taktycznym poziomie tytuł prezentuje się widowiskowo. To dziwny mezalians, gdy mamy fragmenty wymagające zwiedzania w TPP, jednak bez elementów action adventure (o takie rozwiązanie wręcz by się prosiło), nie ma jakiegokolwiek skakania,



śmigania po platformach czy przeciskania się przez szczeliny. Ani tym bardziej strzelania, ani żadnego „celowniczka", ani Quick Time Events. Zwykłe bieganie i rozmawianie, a w przypadku starcia rzut zmienia się na izometryczny. Plus jest taki, że szczegółowość obiektów otoczenia, postaci w drużynie i wrogów pozostają na takim samym, wysokim poziomie, z ray tracingiem włącznie. SW: Zero Company to istny rarytas i obecnie najlepiej wyglądająca gra taktyczna.

Zero Tactics

Może to określenie nieco na wyrost, bo gra wymaga jednak taktyki. Tyle tylko, że gdy już poznamy jej niuanse, to walka na poziomie Normal to jest kultowe „hold my beer". Rozwijając postacie i ekwipunek, zyskujemy ogromny potencjał taktyczny: od ataków obszarowych, przez rzucanie granatami i mocne asysty, po podbijanie dodatkowych punktów akcji dla zioma z plutonu. Niestety AI jest tutaj na poziomie klapka Kubota i jeżeli tylko nie damy zapędzić się w kozi róg tudzież nie popełnimy krytycznego błędu (typu ostrzał bez zasłony), to misje idą gładko. Owszem, można utknąć w misjach z nieustannym wsparciem dla przeciwnika, generującym po kilka jednostek w różnych punktach respawn, jeżeli nie będziemy odpowiednio zarządzać taktycznym odwrotem do punktu ewakuacji i zostawimy kompanów pod naciskiem sił wroga.

Jednak „bezpieczna" gra, przyczajka na pojedynczy ruch z overwatch, często jest rozmontowana przez wydarzenia w trakcie misji. Jak np. konieczność uratowania zakładnika przed skończeniem, jak zawsze małej, liczby tur. Dość wyjątkowa i kluczowa do zwycięstw jest opcja wspierania ogniem. Wykorzystując ten skill, „podpinamy się" pod wybraną postać, dokładając własną salwę przy ataku. To potężne narzędzie defensywne, jak i ofensywne, które potrafi zmienić obraz walki. Myśląc o zwycięstwie, musimy zatem pamiętać o kilku rzeczach. Kosić odsłoniętego wroga lub niszczyć jego zasłony, kryć się za zasłonami i jak najczęściej korzystać ze wsparcia ogniowego towarzyszy.

MAMY DO CZYNIENIA Z PEŁNOPRAWNĄ HISTORIĄ Z UNIWERSUM STAR WARS

Jest jednak w czym grzebać, by uczynić swój uderzeniowy skład bardzo potężnym. Mamy osiem zasadniczych klas: od klasycznego żołnierza, przez medyka, snajpera i zwiadowcę, po dość unikatowe, jak mistrz blastera stanowiący zgrozę dla droidów czy pogromca, likwidujący wrogów na średnim i krótkim dystansie. W tej grze bowiem dozwolone jest nie tylko strzelanie, ale i ataki wręcz – także odrzucające przeciwników zza zasłony. Wiele z nich jest zniszczalnych, co zawsze warto mieć na uwadze. Nawet gdy mamy małą szansę trafienia przeciwnika, to możemy mimo wszystko zniszczyć mu zasłonę i dobić innymi postaciami, które będą miały dość czysty strzał na odległość. Z tym jednak różnie bywa. Przyznam szczerze, że dawno nie widziałem „taktyka", w którym metoda na „snajpera-kampera" by nie działała. Tu jest z tym trudno. Raz, że obrażenia na odległość mają zbyt małą celność, dwa, że trudno znaleźć tutaj dogodne miejsca dla snajpera/snajperów. Owszem, w niektórych misjach są wyższe kondygnacje, ale zdarzają się dość rzadko w porównaniu standardowych bitew. A te toczą się zarówno na statkach, jak i planetach – od zamkniętych baz po skute lodem powierzchnie czy pustynne, kultowe lokacje.

Jest jednak czym się bawić, zwłaszcza że misje często mają różne efekty. Zarówno dla naszego skarbca i zasobów, jak i... relacji pomiędzy postaciami. Masz jasno określony status relacji z każdym członkiem składu, także rezerwowym. Niektóre decyzje w misjach mogą wpłynąć właśnie na relacje z konkretnymi kamratami, a nie ma co się czarować, że zależy nam na ich jak najwyższym poziomie, który odblokowuje specjalne akcje, jak np. możliwość wspólnego treningu podnoszącego zdolności.





O takie Star Warsy prosiłem

Star Wars: Zero Company zaskoczyło mnie swoją skalą, dopracowaniem fabularnym, jak i samymi mechanikami walki. To naprawdę dobry „taktyk" i jeszcze lepsze Star Warsy, jeżeli chodzi o grową fabułę. Mamy sporo wstawek i sekwencji TPP, które jednak pomimo żadnej mechaniki walki są twórcze, pozwalając odblokować dodatkowe, często istotne dialogi, ale przede wszystkim mają za zadanie pokazać nam, jak dopieszczona graficznie jest ta gra. Nie wszystko też działa idealnie. Interfejs, całkiem rzeźki, ma klasyczne problemy ze zmianą poziomów, co przy czasem wertykalnej walce prowadzi do irytacji. Stojąc na „schodach", nie mogę wycelować w przeciwnika piętro niżej, a kursor przeskakuje na wyższe piętro. Także wskaźniki misji i zadań pobocznych potrafią wpędzić w konsternację i czasam trudno jest realizować side-questy. Moim zdaniem poziom trudności jest zbyt niski. Nawet nie chodzi o permadeath (jest kapitalna tablica pamiątkowa z wynikami danego zabitego), po prostu AI zatrzymała się na konstrukcji cepa bojowego, idąc pod nasze – przygotowane do kontry – lufy karabinów. Nie potrzeba snajpera, by powstrzymać wrogą ofensywę czy wręcz przejąć inicjatywę. Co jednak istotne, ten tytuł fabularnie bardzo dowozi. Zaskakująco jest to jedna z ciekawszych historii, jakie zapodało nam to uniwersum w ostatnim czasie. Oczywiście osoby znające „Wojny klonów" i „Atak klonów" wyciągną z tej pozycji najwięcej elementów uderzających w serducho. ⊗ Kall



PS5, XSX, PC

+ warstwa fabularna, prezencja, mała presja
– łatwa, nic do zrobienia w TPP poza dialogami

Zaskoczenie – Star Warsy w wersji turowej! Nad wyraz udanej, a przy tym prezentującej się bardzo zacnie!

8

eprasa.pl 902c3af6ed

REPLAY

Roger: Replay nie zwalnia tempa. Jak zwykle nie wszyscy będą zgodni. Jedni zakochają się na nowo w Black Flag, inni będą kręcić nosem na remaki, a jeszcze inni znajdą swoją grę roku tam, gdzie najmniej się tego spodziewali. Nie pozostaje więc nic innego, jak zaprosić Was do lektury. Jest trochę zachwytów, trochę narzekania (Dareczku, dziękujemy) i kilka ocen, które z pewnością rozkręcą dyskusję.

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG RESYNCED

Shiver me timbers! Odświeżenie najlepszej gry o piratach ze szczyptą skrytobójstwa jest dokładnie tym, czego potrzebowałem. Po raz kolejny zrobiłem wszystko, pływałem, słuchałem szantów, plądrowałem, polowałem, szukałem skarbów, zabijałem i fantastycznie się bawiłem. Wszelkie poprawki, ulepszenia oraz ułatwienia, wywalenie sekwencji z abstergo, odświeżona oprawa wizualna oraz nowe misje były tutaj mile widziane. Nowe elementy oraz mechaniki pasują jak ulał i rozwijają, choć upraszczają rozgrywkę, jak choćby potyczki na wodzie i zdobywanie okrętów. Wywalenie misji śledzących to istne zbawienie, nie dość, że ich nie ma, to można jeszcze zabić cel i z notatki dowiedzieć się, dokąd mamy się udać. Opcja przeistoczenia swojej załogi w szkielety, mimo iż kosztowna, daje masę radochy. Specjalne misje w animusie są interesującym dodatkiem, ale jest ich zaledwie kilka i chciałoby się więcej. Cotygodniowe misje z anomaliami, dzięki którym zdobywamy dodatkową walutę do sklepiku, bawią, choć podobnie jak w Shadows po pewnym czasie nie zachęcają do powrotu. Jest tu mnóstwo zajęć i rzeczy do odblokowania, co z chęcią zrobiłem. Black Flag w wersji Resynced to znakomity tytuł, który zapewnił mi kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy. Niższa cena także jest na plus, więc Yo ho ho and a bottle of rum! **Konsolite**



+ brak animusa, wywalenie śledzenia, nowe misje i questy
– losowość floty, farma pewnych przedmiotów, losowy wiatr

8



GOTHIC REMAKE

Gothic Remake spolaryzował graczy. Jedni śmiali się z Alkimii, sięgając po walaszkowe „dałem z siebie całe 30%", inni z cierpliwością bagiennego sekciarza powtarzali jak mantrę przy każdym wywaleniu się gry do menu konsoli: „to element doświadczenia, tak miało być". Jestem gdzieś pośrodku. Męczą mnie niedoróbki, do szewskiej pasji doprowadzają problemy – na szczęście konsekwentnie łatane – z mechanizmami działającymi w tle, które odpowiadają za logikę zadań pobocznych czy symulację żyjącego ekosystemu, drażni pewna pokraczność całości. Jednocześnie bardzo (na tyle, że w oceniaczce widzicie siódemkę) cenię sobie staroszkolne podejście do progresji, utrzymanie charakterystycznej dla serii krzywej trudności oraz niechęć do cackania się z graczem. Tak, to zdecydowanie Gothic, czy nam się to podoba, czy nie. Odświeżenie przypomina tego dziwnego typa z ziemistą cerą, krzywym zgryzem, brudem pod paznokciami i rozciągniętą koszulką z logiem od dekady martwej punkowej kapeli, z którym i firmę założysz, i spieprzysz komuś wesele, i popłyniesz kajakiem przez ocean. Wszystkiego tego będziesz oczywiście żałował, ale co przeżyjesz, to zapamiętasz na długo. **Adamus**

+ staroszkolne podejście do rozgrywki, ziemisty klimat
– błędy, ogólna toporność

7-

eprasa.pl 902c3afbed



DENSHATTACK!

Ostateczny dowód, że Dreamcast i pierwsza połowa życia PlayStation 2 to już własny ekosystem retro, odrębny nadgatunek. Ale spokojnie, Denshattack! nie ogranicza się wyłącznie do nostalgicznego ewokowania początku lat zerowych. Z oczywistych inspiracji – Tony'ego Hawka i SSX-a – pobiera zaledwie części DNA, które dzięki elementom absolutnie autorskim (ścisłej liniowości dziesiątek tras, wyreżyserowanym, efektownym sekwencjom) zamienia w coś świeżego, co na szóstej generacji wystarczyłoby do zbudowania olbrzymiej marki. Każdy poziom doprowadza do ekstazy, system trików i kombosów zniewala, a 80 utworów stworzonych przez najcudowniejszy kolektyw mistrzów muzycznych fuzji stanie się zapewne moim albumem roku. Jak przeczytałem w sieci, to gra „Piechota na dziesięć" – trudno polemizować. Nie mogę nie czuć dumy; dawno temu podejrzewałem, że zespół Undercoders ma w sobie jakąś iskrę. Nie spodziewałem się jednak dzieła aż tak kompletnego.

Piechota

+ system trików, szalone poziomy, genialna ścieżka dźwiękowa
– przy dużej zadymie na ekranie: niektóre zadania poboczne

10



HALO CAMPAIGN EVOLVED

Na chwilę w kategorii najbardziej zbędny rimejk/remaster wygrywa u mnie „nowe" Halo. Wizualnie wypada dobrze, trudno, aby było inaczej, skoro śmiga na Unrealu, choć Cortana wygląda mało kobieco, a wiele przerywników jest o wiele słabszych pod względem reżyserii. Rozgrywka bez większych zmian, nadal się fajnie strzela, choć uproszczenia i strzałki pokazujące dokąd iść to lekka przesada. Szczególnie gdy niewidzialni wrogowie, których i tak widać, mają dodatkowo ikonki, aby było jeszcze bardziej wiadomo, gdzie celować. Praktycznie całość mnie bawiła, po czym zaczęła irytować, by pod koniec znudzić. Nowe misje są bez polotu. Pomysł, by niektóre czaszki pozwoliły pozbyć się pewnych mechanik, to nowy rodzaj debilizmu, zwłaszcza w dzisiejszych czasach. Brak multiplayera oraz wielu innych elementów z oryginalnego Halo to jakaś kpina. Jest wiele problemów i bugów, drażnią też debilne sposoby odblokowania skórek z kodów. Doprawdy, kto uznał, że tak wykastrowana wersja gry będzie dobrym pomysłem? To nie jest Campaign Evolved, tylko Campaign Devolved. Jeśli tak ma wyglądać przyszłość Halo i na tyle stać Halo Studios, to zaczynam tęsknić za 343. Na szczęście zostaje Master Chief Collection...

Konsolite

+ oprawa, muzyka, rozgrywka
– brak multi, ogłupienie graczy, bugi

6



MOUSE: P.I. FOR HIRE

Ależ zazdrościłem red. Adamusowi, gdy kilka numerów temu dostał Mouse P.I. For Hire do recenzji! Strzelanka utrzymana w klimacie amerykańskich kreskówek z lat 30. XX w. od rodzimego Fumi Games to tytuł, na który czekałem od momentu ogłoszenia premiery. Mimo że miała ona pierwotnie wyłącznie formę cyfrową, to warto było poczekać do lipca, aby zgarnąć nie tyle pudełeczko, ile edycję kolekcjonerską za nieco ponad 250 złociszy. Warto, bo ten myszasty FPS przywrócił mi iście dziecięcą radość z grania w grę wideo. OK, przed premierą było trochę obaw o to, że to kolejny boomer shooter w stylu Disneya w krzywym zwierciadle, ale ekipa z Fumi Games udowodniła, że można przedstawić dane konwencje w taki sposób, jak nikt dotąd tego nie robił. Rozgrywka jest dynamiczna i świetnie zbalansowana, ale to nic w porównaniu do kierunku artystycznego i muzyki. Mimo że samą rozgrywkę rozpisano na nieco ponad 12 godzin, to każda chwila spędzona w Mouseburgu jest fascynującym doświadczeniem. Bez dyskusji jedna z moich gier roku. Przemyślana, dopracowana produkcja, której największą zaletą jest radość z grania – a o to przecież (chyba jeszcze) chodzi?

Kochaniec

+ kierunek artystyczny, gameplay, skondensowany czas rozgrywki
– wrogowie mogliby być bardziej zróżnicowani

9+

eprasa.pl 902c3afbed



Ellison był nie tylko autorem opowiadania, na którym wspierała się produkcja od Cyberdreams, i współautorem scenariusza. Podkładał również głos pod głównego antagonistę – AM, zaś jego twarz zdobiła pudełko z grą.

HARLAN ELLISON'S I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM



Tytuł wydano 31 października 1995 r., czyli w Halloween. Data wręcz idealna dla depresyjnego, przytłaczającego horroru point-and-click.

Już w czasach, gdy cyfrowa branża przypominała raczkującego po kulturowej macie niemowlaka, istnieli twórcy, którzy chcieli zerwać przyklejaną do ich dzieł etykietkę z napisem „rynek zabawkarski". Kręcili nosem na wystawców umieszczających pudełka z grami obok nakręcanych robotów i samochodzików na baterie, próbowali udowodnić, że rodzące się nowe środki przekazu nie tylko gwarantują świetną rozrywkę, ale są także pełnoprawnym nośnikiem opowieści. To, co dziś uznajemy za oczywiste, dekady temu rodziło się na polu marketingowej i ideologicznej bitwy.

Jednym z ambitniejszych doświadczeń, stanowiących forpocztę w przedefiniowaniu tego, jak postrzegać można (a wręcz powinno się) gry wideo, był point-and-click pt. I Have No Mouth, and I Must Scream. Za przygodówkę tę odpowiadało Cyberdreams Interactive Entertainment (do spółki z The Dreamers Guild). Założyciele firmy wpadli na ambitny pomysł, który zakończył się artystycznym sukcesem i, niestety, finansową katastrofą – otóż chcieli legitymizować nowe medium, zapraszając do współpracy nad tworzonymi doświadczeniami znanych artystów: Syda Meada, H.R. Gigera czy Harlana Ellisona. Dzięki temu ostatniemu otrzymaliśmy opisywaną dziś grę.

I Have No Mouth (pozwolę sobie skracać tytuł dla jasności wywodu i oszczędności znaków) jest rearanżacją napisanego w ciągu jednej nocy (1967) opowiadania o tym samym tytule. Nie mówimy o prostym przetłumaczeniu historii na język obrazu i rozgrywki, raczej o twórczym rozwinięciu zasygnalizowanych w tekście źródłowym wątków. Rozszerzono naszkicowany ledwie w literackiej miniaturce świat, przebudowano charakter, motywacje i przeszłość bohaterów. Zachowano przy tym nastrój oryginału i uszanowano koncept, który za nim stał. To bardziej „tekst w duchu" niż „adaptacja".

109 lat samotności

Opowiadanie, które w 1968 r. uhonorowano prestiżową Nagrodą Hugo, to tekst niekomfortowy w odbiorze i pesymistyczny. Zdecydowanie wyprzedzał swoje czasy. Punktował zagrożenia płynące z bezrefleksyjnego zawierzenia SI, nie uciekając się przy tym do szybko tracącego na świeżości profesjolektu i technicznego żargonu – korzystał raczej z metafory i psychologizacji przestrzeni (wydana w 1995 r. gra podążała tą samą ścieżką na cztery lata przed premierą Silent Hill!). Ellison mieszał biblijne odniesienia, mrugnięcia okiem w kierunku różnych filozoficznych szkół, defetyzm i sadystyczną nutę ze smutnym (ale zawsze) humanizmem. Utwór miał wszystko, by sprawiać wrażenie nieadaptowalnego na cyfrowy język. W dodatku sam pisarz, choć szalenie inteligentny, był raczej szorstki w obyciu, co mogło utrudniać potencjalną współpracę („To łobuz o złotym sercu, który nie toleruje idiotów", wspominał jeden z projektantów I Have No Mouth). Tak, Harlan zdecydowanie nie miał łatwego charakteru. Nie miał też... komputera, więc i pojęcia o grach wideo. Chciałbym teraz uspokoić Was i powiedzieć, że przynajmniej dewowie byli absolutnymi wyjadaczami, ale prawda była zgoła inna. Ot, taki David Sears – jeden z trzech autorów scenariusza – nim zaczął pracować nad I Have no Mouth, zarabiał jako twórca poradników do gier i dziennikarz. Wszystko to brzmi jak przepis na katastrofę. A jednak!

Malowanie traum

Ellison napisał 103 strony skryptu, Sears z kolei podzielił go na pięć segmentów, każdy poświęcony innej postaci. To właśnie strukturę – te kilka psychologicznych winiet – uznaję za największą siłę tytułu. Otóż w I Have No Mouth praktycznie cały świat przedstawiony jest dziełem szalonego superkomputera, więc twórcy mogli pozwolić sobie na kreatywne odpięcie wrotek. Każda, złożona z kilkunastu teł diorama jest tu przeglądem traum, lęków i niespełnionych pragnień konkretnej postaci. Gwarantuje to stylistyczną różnorodność oraz tematyczną świeżość. Ellison marzył, by bohaterowie uderzali w róż-

eprasa.pl 902c3afbed



Konfrontacja w windzie jest chyba najsłynniejszą sceną z całej gry. Mullich, kiedy ją pisał, próbował oddać przerażenie, jakie widział w oczach pacjentów oddziału onkologicznego (jego synek przechodził tam chemioterapię).

ne tabu, mamy więc historię zgwałconej kobiety, sugestię ludobójstwa, eksperymenty na ludziach czy obraz skrajnej paranoi. Cały ten treściowy sadyzm uzasadniano faktem, że zasady świata przedstawionego ustalał psychopatyczny władca marionetek, utytłany we własnych urojeniach cyfrowy bóg (sam Ellison nazywał się zatwardziałym, żydowskim ateistą i bez ogródek mówił: „bóg jest g*****"). Jedocześnie nie serwuje się nam żadnego manifestu i nie narzuca światopoglądu. Gra jest raczej próbą zobrazowania, jakim piekłem dla człowieka jest wędrówka przez labirynt własnych traum. Na szczęście udało się uniknąć epatowania bezsensowną przemocą, a całość nie zasadza się na taniej kontrowersji – czuć tu zrozumienie dla opisywanych cierpień i empatię.

Oko cieszy oprawa. To znaczy – pewne jej aspekty. Patrząc jedynie przez pryzmat rozwiązań technologicznych, można mieć wrażenie ogólnej przeciętności, ale doświadczenie nadrabia kreatywnością, wszytymi w obraz metaforami (w każdym z około 60 teł szalenie ważną rolę odgrywa np. użyta kolorystyka) i zróżnicowaniem lokacji – zwiedzimy średniowieczny zamek, tech-piramidę, obóz zagłady, wnętrze sterowca czy bar pośrodku niczego. Zachwyca niepokojąca ścieżka dźwiękowa opracowana przez Johna Ottmana, którego usłyszeliśmy później w takich filmowych produkcjach jak „Gothica", „Dom woskowych ciał", „Superman: Powrót", „Walkiria", „Sierota", „Bohemian Rhapsody" czy seria „X-Men".

Point-and-click z twistem

Dla części współczesnych odbiorców sposób interakcji gracza ze światem przedstawionym może się wydawać przestarzały – w I Have No Mouth nie ma wygodnego, kontekstowego interfejsu. Zamiast tego wybieramy czynność z listy ulokowanej u dołu ekranu i dopiero potem klikamy na konkretny obiekt. Najpierw decyzja, potem działanie. Ogranicza to zmorę większości przygodówek, tj. klikaninę „wszystkiego na wszystkim". Same zagadki skrojono zresztą naprawdę sensownie i nie wymagają one przestawienia myślenia na logikę gry wideo (gumowy kurczak w The Secret of Monkey Island albo kozioł w Broken Sword, sami rozumiecie).

Inna kwestia, że takie określenia jak zagadka czy łamigłówka nieszczególnie do opisywanego doświadczenia pasują. Tytuł funduje nam raczej dylematy moralne i wielopoziomowe problemy, które rozwiązujemy za pomocą klasycznych dla gatunku mechanik. Nasze poczynania popychają historię do przodu – pytanie, czy w takim kierunku, który nas satysfakcjonuje. Droga do celu może się różnić w zależności od gracza i jego podejścia. „Chciałem stworzyć grę stymulującą intelektualnie", zaznaczał David Mullich, producent oraz trzeci obok Ellisona i Searsa scenarzysta.

Z możliwością różnorakiego podejścia do fabularnych pułapek wiąże się inna ciekawa mechanika, tj. istnienie duchowego barometru. W zależności od tego, czy zrozumiemy traumy bohaterów i pomożemy im się z nimi uporać (najczęściej poprzez decyzje o empatycznym charakterze), tło za portretami postaci będzie zmieniać kolor. Ma to wpływ na wyświetlone zakończenie, choć od razu uprzedzę, że nawet to idealne w każdej innej grze uważane byłoby za „bad ending". Warto wiedzieć, że kwestia odpowiedniego domknięcia fabularnych wątków zaowocowała w studiu niemałą kłótnią. Ellison optował za tym, by dobrego zakończenia w ogóle nie było – gra, podobnie jak opowiadanie, miała pozostawiać odbiorcę z poczuciem pustki, beznadziei, a ostatnie spędzone przy niej chwile smakować gorzko. Sears forsował bardziej klasyczne podejście i nalegał, by chociaż jedna opcja, ta najtrudniejsza do ujrzenia, oferowała nieco mniej defetystyczny wydźwięk. Wypracowany kompromis okazał się jednym z czynników, z których wynika nieśmiertelność I Have No Mouth. Po latach powszechnym szacunkiem darzy się odwagę, jakiej wymagało złożenie komfortu gracza na ołtarzu wizji artystycznej i spójności doświadczenia. „Napisałem tę grę tak, by nie dało się w niej wygrać. Jedynym sposobem na «wygranie» było granie w szlachetny sposób. Im szlachetniej się grało, tym bliżej było do sukcesu, ale tak naprawdę nie dało się go ostatecznie odnieść. To strasznie wkurzało ludzi", wspomina z dumą pisarz.

Gdy zakładam rogowe okulary obserwatora historii medium, trudno mi ukryć wielki szacunek, jakim darzę I Have No Mouth. Gdy je ściągam i patrzę na tytuł wzrokiem zwykłego gracza, zaczynam mieć z opisywanym tytułem drobny problem. Kocham go za inne rzeczy niż podczas pierwszego kontaktu. Wydaje mi się, że siłą opowiadania był jego enigmatyczny charakter i niedopowiedzenie, gra zaś stara się mówić zbyt wiele. Pisać świat, który lepiej radził sobie jako rozmazane tło. Trochę samozaparcia wymaga też początkowe przyzwyczajenie się do kilku z lekka przestarzałych rozwiązań gameplayowych (acz tytuł bardzo szybko wynagradza cierpliwość). To wciąż intrygująca produkcja o zaskakująco aktualnym wydźwięku, ale prawda jest taka, że większą przyjemność z obcowania z nią czerpie Adamus-badacz niż Adamus-gracz. Niemniej są tu elementy, które pozwalają widzieć w niej coś więcej niż jedynie wyprzedzającą swoje czasy, awangardową ciekawostkę. ⊗ **Adamus**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

CYBERDREAMS	HORROR, PRZYGODOWA
GRAFIKA:	★★★★★★☆☆☆☆
DŹWIĘK:	★★★★★★★☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★★☆☆☆☆

PLUSY

▲ NIEPOKOJĄCA ATMOSFERA I OGÓLNA DZIWNOŚĆ, ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA

MINUSY

▼ OPRAWA, NIERÓWNE TEMPO, ANTYPATYCZNI BOHATEROWIE

7-



PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ odważny i uniwersalny scenariusz, kulturotwórcza waga
– trochę archaicznych rozwiązań, miejscami przeciętna oprawa

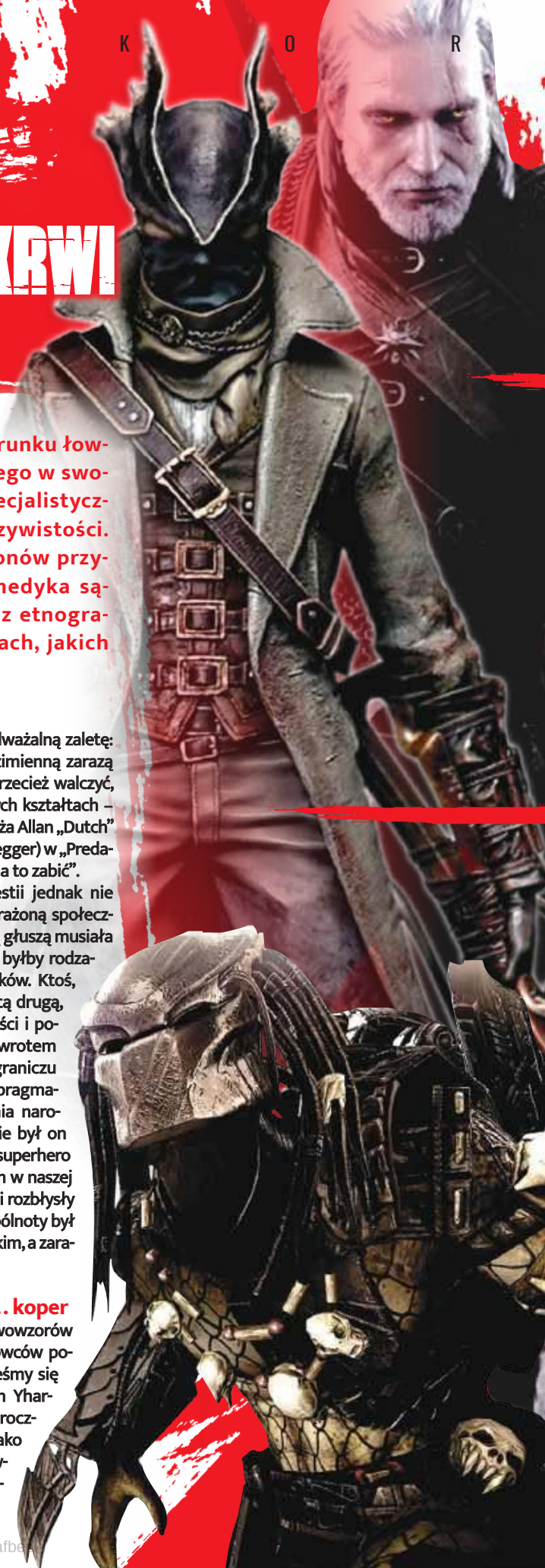
To historycznie ważna, działająca na emocje nawet po trzech dekadach produkcja.

8+

eprasa.pl 902c3afbed

ETNOGRAFIA CIENIA I KRWI

O dawnych łowcach potworów



Różnorodne teksty kultury przyzwyczaiły nas do wizerunku łowcy potworów jako jednoosobowej armii. Wykształconego w swoim fachu profesjonalisty z arsenałem różnorodnej i specjalistycznej broni, za sprawą której dokonuje deratyzacji rzeczywistości. Tymczasem autentyczny, historyczny pogromca demonów przypominał raczej połączenie pogrążonego w transie medyka sądowego z wiejskim egzorcystą. Sprawdźmy więc, ile z etnograficznych pierwowzorów zostało w największych łowcach, jakich ukształtowała elektroniczna rozrywka.

TEKST:
KOCHANIEC

Zanim potwór trafił do bestiariusza, któremu przypisano następnie konkretny przycisk na padzie, czaił się na pograniczu świata, gdzie granice wyznaczało światło ogniska. W świecie, w którym piorun był gniewem niebios, nieurodzaj – wynikiem klątwy, a nagła śmierć łóżkowa dziecka efektem nocy przespanej przy złym układzie gwiazd, natura, z całą swoją nieprzewidywalnością i bezwzględnością, była zbyt obfita, by pojąć ją w sposób czysto racjonalny. Człowiek musiał więc oswoić przerażającą niewiedzę, nadając jej twarz, imię, a przede wszystkim – cielsko, które będzie można zranić. Tak narodziła się antropomorfizacja lęku. Ludzki umysł ma bowiem to do siebie, że nie znosi informacyjnej próżni, a jeśli już ją wypełnia, to z upodobaniem do horror vacui. W świecie pozbawionym badań laboratoryjnych, wiedzy meteorologicznej czy nowoczesnej anatomii pustkę metodologiczną zaczęła więc wypełniać niezwykle bogata demonologia.

Nieznane i wrogie siły przyrody zmaterializowały się w postaciach strzyg, chmurników, upiorów, zmor itd. Susza nie była więc wynikiem zawirowań meteorologicznych, ale oznaczała szalejące demony, które wypijają rosę z pól. Gdy całą wioskę dziesiątkował pomór, to nie mikroskopijna bakteria zbierała żniwo, lecz wampir składał wizyty swoim dawnym sąsiadom. Nadanie chaosowi formy potwora miało jedną niepodważalną zaletę: dawało iluzję kontroli. Z bezimienną zarazą czy suszą nie sposób było przecież walczyć, ale z potworem o konkretnych kształtach – już tak. Bo jak słusznie zauważa Allan „Dutch" Schaefer (Arnold Schwarzenegger) w „Predatorze" – „skoro krwawi, można to zabić".

Samo wykreowanie bestii jednak nie wystarczało. Pomiędzy przerażoną społecznością a bezkresną, złowrogą głuszą musiała pojawić się tarcza. Ktoś, kto byłby rodzajem powiernika ludzkich lęków. Ktoś, kto znałby zasady rządzące tą drugą, mroczną stroną rzeczywistości i potrafiłby odegnać zło z powrotem w stronę kniei. Tak na pograniczu mitu, medycyny ludowej i pragmatycznej potrzeby przetrwania narodził się łowca potworów. Nie był on jednak od razu komiksowym superhero w skórzanym płaszczu. Zanim w naszej wyobraźni zadźwięczała stal i rozbłysły magiczne znaki, obrońca wspólnoty był kimś znacznie bardziej swojskim, a zarazem niepokojąco obcym...

Srebro, piołun, dym i... koper

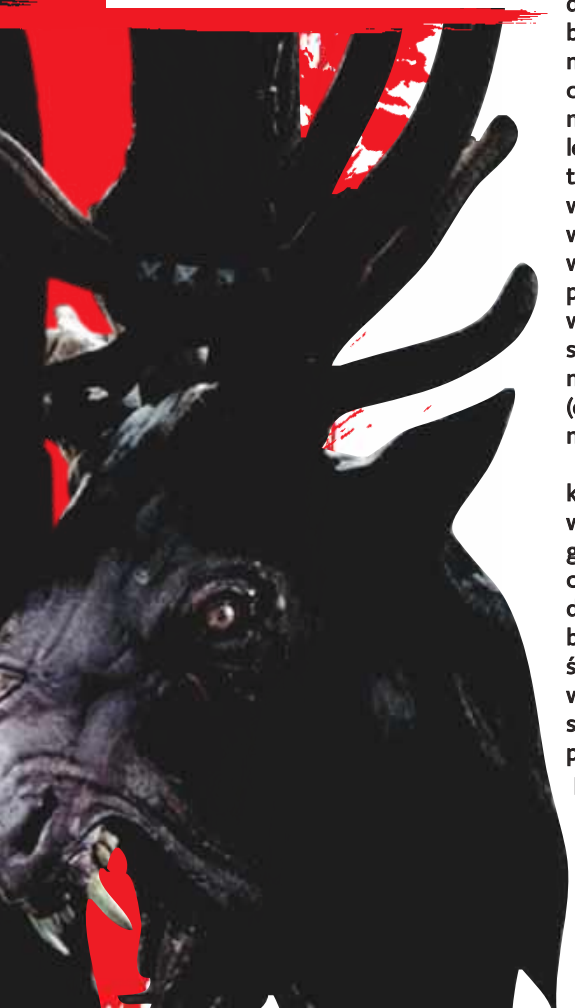
W celu poszukiwania pierwowzorów dla znanych z popkultury łowców potworów na początek przenieśmy się do znanego nam wszystkim Yharnam, którego krwawe i mroczne ulice przemierzaliśmy jako wchodzący w senny trans łowcy. Fundament świata przed-

eprasa.pl 902c3afbe

„Później mówiono, że człowiek ten przyszedł od północy, od Bramy Powroźniczej…" – tak zaczyna się historia najsłynniejszego łowcy potworów. Ale w Geralcie z Rivii bije archaiczne serce. Sapkowski stworzył jego postać, sięgając do słowiańskiego bestiariusza, którego treści przefiltrował przez pryzmat literatury zachodniej. Jego wiedźmin to wprawdzie kulturowa hybryda – scalająca cechy celtyckiego wojownika, rewolwerowca z westernów i arturiańskiego bohatera – ale u podstawy jego fachu leży dokładnie ta sama ludowa pragmatyka. Geralt ze swoim społecznym wyobcowaniem, biologiczną mutacją i wieczną nędzą to w gruncie rzeczy uwspółcześniony, popkulturowy dhampir. Płatny rzemieślnik od czarnej roboty, bez którego wieś zginie, ale którym po zrealizowaniu zlecenia i tak wszyscy gardzą.



Miyazaki stworzył wizję nowoczesnej deratyzacji rzeczywistości, ale jej korzenie tkwią w bałkańskich i włoskich podaniach o „widzących", którzy opuszczali swoje ciała nocą, by ratować wieś przed pomorem.





Taumaturg (gr. thaûma – cud, érgon – czyn) – słownikowo: cudotwórca lub osoba obdarzona zdolnością czynienia rzeczy nadprzyrodzonych. W uniwersum gry studio Fool's Theory przearanżowało to pojęcie: taumaturg to nie świecki święty, lecz dziedzic ezoterycznej wiedzy i powiernik ludzkich skaz. Odpowiednik dawnego szeptuna i „widzącego", który potrafi dostrzec duchowe anomalie, czytać emocjonalne ślady na przedmiotach oraz pętać salutory – niepokojące byty zrodzone z ludzkich namiętności i słowiańskich podań.

stawionego w Bloodborne przez Miyazakiego ma swoje głębokie korzenie w folklorze krajów Europy Południowej. Zanim bowiem wirtualne Yharnam zalała krew bóstw, a my chwyciliśmy za broń, mieszkańcy bałkańskich wiosek i włoscy chłopi od wieków opowiadali historie o ludziach, którzy w snach opuszczają swoje ciała, by toczyć śmiertelne pojedynki o przetrwanie wspólnoty. Wśród ludów bałkańskich, ze szczególnym uwzględnieniem Słowenii i Dalmacji, od pokoleń funkcjonowała żywa wiara w to, że prawdziwe niebezpieczeństwo nie koncentruje się w ciele z kości i krwi. W tradycji Bałkanów pole bitwy o przetrwanie wspólnoty znajdowało się w świecie duchowym, a do walki na tym niewidzialnym froncie w określonym czasie stawała specyficzna grupa ludzi. Określano ich podobno „widzącymi" lub „kroczącymi", ale wśród funkcjonującej terminologii tego obszaru geograficznego najczęściej spotykaną nazwą jest „Krsnik" (Kresnik) lub Zduhać (określenie szczególnie używane na północnych Bałkanach).

Gdy nadchodziła noc przesilenia, wielkiego święta lub nagłego zagrożenia, Kresnik wpadał w stan głębokiego, przypominającego śmierć transu. Jego ciało zazwyczaj spoczywało bez ruchu w chałupie, podczas gdy dusza opuszczała materialną powłokę, przybierając zazwyczaj postać białego psa lub świetlistego woła. Na granicach światów, na wiejskich rozdrożach i mrocznych uroczyskach, czekał już odwieczny wróg Kresnika, przybierający postać czarnego psa lub wieprza – Kudlak Był on najczęściej złym czarownikiem, wampirem lub upiorem powstałym z człowieka urodzonego w czarnej błonie płodowej. Ich starcie w wyobrażeniach ludowych było bezwzględną, makabryczną rzezią. Gdy w świecie duchowym Kresnik uderzał Kudlaka, na ciele leżącego w izbie człowieka pojawiały się realne sińce i rany. Stawka tego podziemnego pojedynku była gigantyczna: wygrana Kresnika oznaczała obfite plony, zdrowie bydła i czystą wodę w studniach. Przegrana dawała oponentowi władzę nad wsią, sprowadzając zarazę, suszę i pomór dzieci.

Łowcą nie można było jednak zostać ot tak. Rekrutację stanowił wyrok natury i powiązany z nim swoisty pakt ze światem duchów. O tym, kto przekroczy granicę między światem żywych a demonów, decydowało przeznaczenie wpisane w ciało wybrańca w momencie narodzin. Najważniejszym i powszechnie uznawanym znamieniem było przyjście na świat „w czepku" (błonie płodowej). W kulturach bałkańskich i południowosłowiańskich wierzono, że dziecko urodzone „z czepkiem" posiada dwie dusze lub ciało podwójne, umożliwiające opuszczanie powłoki cielesnej bez uszczerbku dla życia. Wyznaczeni przez los od najmłodszych lat charakteryzowali się specyficznym zachowaniem. Byli melancholijni, podatni na nagłe stany głębokiego snu, z których nie sposób było ich wybudzić, a ich oczy często patrzyły „poza" widzialną rzeczywistość.

Sam przebieg walki nie grzeszył jednak finezją. Nie było tu młynków ani piruetów, a nikt z Kresników nie przechodził mistycznego szkolenia inicjacyjnego. Czym więc walczono w świecie duchów? Jak zauważa Éva Pócs, etnolożka i autorka książek o wierzeniach ludowych we wczesnonowożytnej Europie, uzbrojenie stosowane przez poskramiaczy demonów było głęboko archaiczne. Nie były to kute w srebrze miecze, lecz przedmioty o silnym ładunku symbolicznym i wegetacyj-

eprasa.pl 902c3afbed

nym. Podstawową bronią Kresnika czy Zduhacia były gałęzie drzew uznawanych za święte lub ochronne. Przede wszystkim dębu, głogu, orzecha włoskiego oraz tarniny. Często walczono również narzędziami rolniczymi, które w przestrzeni transu zyskiwały potężną siłę: ożogami, kociołkami, łopatami do chleba czy kijami od maselnicy. W starciach astralnych z wampirami czy chmurnikami (demonami sprowadzającymi grad) powszechnie używano kija z głogu lub leszczyny ściętej bez użycia żelaza. Co ciekawe, zdarzały się też bitwy pomiędzy łowcami, które miały często charakter zbiorowy: Zduhaci z jednej wioski lub prowincji łączyli się w powietrzne hufce, by walczyć ze Zduhaciami z sąsiedniego regionu o to, po której stronie spadnie życiodajny deszcz, a kogo dotknie susza i mór.

Wbrew naszym współczesnym wyobrażeniom o łowcach potworów, których często spowija aura tajemnicy i wyobcowania, bałkański „widzący" to zwykły wieśniak. Na co dzień orał ziemię, wypasał bydło i uczestniczył w życiu wiejskiej społeczności. Nie wyróżniał się strojem, choć współmieszkańcy znali jego tajemnicę i odnosili się do niego z mieszaniną głębokiego szacunku i lęku. Przemiana w wojownika następowała nieoczekiwanie – najczęściej podczas gwałtownych zmian pogody, przesilenia letniego czy nocy św. Jana.

Druga strona Adriatyku przynosi jeszcze bardziej fascynującą, ale i drobiazgowo udokumentowaną historię. W XVI- i XVII-wiecznym włoskim regionie Friuli (obecnie Friuli-Wenecja Julijska) działała społeczność tzw. Benandanti („Dobrze Idących"). Ich działalność w przestrzeni poskramiaczy potworów została przeanalizowana i wyciągnięta na światło dzienne z archiwów inkwizycji przez historyka Carlo Ginzburga, który opisał swoje badania nad Benandanti w książce „Nocne walki". W jednym z protokołów inkwizycyjnych z 1580 r., studiowanych przez Ginzburga, możemy np. przeczytać wyznania niejakiego Battisty Moduco – jednego z „Dobrze Idących", który tak opisywał swoje nocne wyprawy: „Jestem Benandante, ponieważ cztery razy w roku, w Suche Dni, udaję się nocą w stanie niewidzialnym wraz z innymi; ciało zostaje z tyłu, a my idziemy w służbie Chrystusa przeciwko czarownicom diabła; walczymy ze sobą: my z pęczkami kopru włoskiego, a one ze łodygami sorgo".

Końcówka tego wyznania brzmi może jak opis pojedynku Makłowicza z Okrasą, ale nietrudno się domyślić, że kryje głębokie przesłanie symboliczne. Jak wspomina inny z Benandanti pojawiający się w pismach Ginzburga, Michele Soppe, „Stawka bitwy zawsze była wysoka. Jeśli czarownice wygrają, wypiją całą czystą wodę ze studni, nasikają do beczek z winem i sprowadzą głód na całą prowincję". Wspomniany więc „specjalistyczny" oręż miał swoje istotne znaczenie. Gałązki kopru włoskiego reprezentowały życie, czystość i urodzaj. Z kolei suche łodygi sorgo (rośliny do dziś wykorzystywanej do produkcji mioteł) utożsamiano z bezpłodnością i zniszczeniem. Benandanti również rodzili się „w czepku", a w noc tzw. Suchych Dni (kwartalnych dni postu) padali na łóżka bez tchu. Z ich ust wykradała się dusza pod postacią gacka, motyla lub małego zwierzęcia, by udać się na wyznaczone pola bitewne (np. pod Cormòns czy Gradisca). Tam dochodziło do walki na śmierć i życie.

W obydwu tych tradycjach – bałkańskiej i włoskiej – odnajdujemy fundamenty nowoczesnego archetypu łowcy potworów. Na pierwszy plan wysuwa się przede wszystkim „inność" powiązana przeważnie z jakimś rodzajem naznaczenia, które czyni z łowcy postać liminalną. Zawieszoną pomiędzy światem żywych i umarłych; pomiędzy cielesnością i duchowością, co ma swoją egzemplifikację w relacjach zachodzących między łowcą a społecznością. Relacjach opartych głównie na częściowej akceptacji, ale podszytej podskórnym lękiem. Inność i naznaczenie determinują więc podwójną egzystencję łowcy – kolejny z filarów, na którym budowane są popkulturowe wyobrażenia. Fundamenty te dopełnia obraz zmęczonej, poturbowanej istoty, która bierze na własne barki duchowy brud całej społeczności, by ta mogła o świcie spokojnie wyjść w pole.



PODEJRZENIE O WAMPIRYZM SPADAŁO NAJCZĘŚCIEJ NA OSOBY ZMARŁE NAGLE

Wampiryczni rzemieślnicy

W kontraście do starć z demonami, których głównym polem walki była sfera ducha, konfrontacja z wampirem była aż nadto fizyczna i namacalna. Studium Tatomira Vukanovicia dotyczące wampiryzmu na Bałkanach oraz badania Łukasza M. Stanaszka nad polskimi pochówkami antywampirycznymi ukazują obraz społeczności, która wypracowała rytualny system obrony przed krwiopijcami, sięgający od codziennych praktyk wiejskich po usługi wysoko opłacanych fachowców.

W przypadku walki z wampirami, zanim na scenę wkroczy specjalista, społeczność wiejska podejmowała szeroko zakrojone działania zapobiegawcze i ratunkowe. Podejrzenie o wampiryzm spadało najczęściej na osoby zmarłe nagle; samobójców, zmarłych bez ostatniego namaszczenia, a także ludzi wyobcowanych za życia, np. posiadających zrośnięte brwi (sic!) czy podwójny rząd zębów. Zarówno na ziemiach polskich, jak i na Półwyspie Bałkańskim rytuały antywampiryczne miały charakter prewencyjny oraz interwencyjny. Stanaszek wskazuje, że w naszych stronach podstawą było niedopuszczenie do tego, by zmarły „powstał". W tym celu ciało w grobie układano w pozycji skurczonej (na boku) lub twarzą do dołu – wierząc, że podejmując próbę ucieczki z grobu, wampir będzie gryźć ziemię, wpijając się coraz bardziej w głąb zamiast na powierzchnię (jeśli coś jest głupie, ale działa, to nie jest głupie). Do ust wkładano monety, czosnek, grudki żelaza lub maku. Sam mak i siemię lniane wysypywano także na drodze z domu na cmentarz oraz wewnątrz trumny. Po co? Ano po to, aby obarczyć potencjalnego upiora pośmiertnym natręctwem liczenia, co zatrzymywało go prawdopodobnie aż do pierwszego piania koguta.

Gdy jednak zabiegi prewencyjne zawodziły, a w wiosce zaczynały chorować dzieci lub padało bydło, podejmowano decyzję o ekshumacji. Otwarcie grobu było momentem nie lada próby. Jeśli ciało zmarłego nie uległo rozkładowi, jego twarz była zaróżowiona, a w ustach znajdowała się świeża krew, przystępowano do egzekucji. Używano kołków głogowych, dębowych lub żelaznych gwoździ, które wbijano bezpośrednio w serce



eprasa.pl 902c3afbed

lub potylicę. W Polsce powszechną praktyką było odcięcie głowy łopatą lub sierpem i złożenie jej między nogami zmarłego, by nie mógł jej odnaleźć i nałożyć na szyję. Gdy wiejskie metody zawodziły, a strach paraliżował całe osady, wzywano jedynego człowieka, który posiadał biologiczną przewagę nad potworem – dhampira (w tradycji bałkańskiej zwanego też „vampirarzem").

Jak szczegółowo opisuje Tatomir Vukanović, dhampir był synem wampira i żywej kobiety. Wiersze i legendy bałkańskie głosiły, że wampir powracający nocą do swojej wdowy mógł zapłodnić ją po śmierci. Zrodzone z takiego związku dziecko nosiło w sobie niezwykłe dziedzictwo. Dhampirzy byli ludźmi pozbawionymi kości w niektórych partiach ciała (wierzono, że ich ciałom brakuje sztywności) oraz obdarzonymi zdolnością widzenia niewidzialnych dla zwykłych ludzi wampirów.

Dhampirom daleko jednak było do postaci na wzór Blade'a. Jeśli już szukać porównań do tego uniwersum, to łowcy ci bardziej przypominali mentora wiecznego łowcy – Abrahama Whistlera. Dhampir był bowiem wziętym i poszukiwanym rzemieślnikiem. Kimś w rodzaju pozaświatowego cyrulika, który za swoje usługi żądał przeważnie opłaty w złocie, żywności lub inwentarzu. Jego praca charakteryzowała się metodycznością i chłodnym podejściem do rozwiązywania problemów wampirycznych. Przede wszystkim należało zlokalizować grób. Dhampir obchodził więc cmentarz, często prowadząc ze sobą czarnego, niewymienionego na żaden inny ogiera lub czarnego psa bez ani jednej białej plamki. Miejsce, w którym koń stawał dęba i odmawiał przejścia, wskazywało legowisko „nie-martwego". Dhampir potrafił też dostrzec wampira wędrującego po wsi pod postacią niewidzialnej dla innych plamy, cienia, wołu czy skórzanego worka wypełnionego krwią. Rytuał unicestwienia wytropionego krwiopijcy obejmował użycie przedmiotów przesiąkniętych magiczną symboliką. Dhampir bardzo często posługiwał się pistoletem ze srebrną lub poświęconą kulą, specjalnie wykonanym głogowym kijem bądź wilczą skórą. Zgodnie z relacjami Vukanovicia dhampir potrafił „zepchnąć" lub powalić niewidzialnego wampira na ziemię, a następnie przebić go starym żelazem lub kołkiem. Niekiedy używał strzelby nabitej prochem zmieszanym poświęconą solą i ziołami, głośno wykrzykując zaklęcia i imię zmarłego. Gdy wampir został obezwładniony w grobie lub schwytany w przestrzeni wiejskiej, dhampir nadzorował spalenie zwłok na stosie z drewna głogowego lub dębowego, a popioły wrzucano do bieżącej wody, co uniemożliwiało jakąkolwiek odnowę potwora.



Tradycja nocnych wizji Benandante doprowadziła do tego, że rzymska inkwizycja oskarżyła kobiety należące do „kroczących" o bycie czarownicami i złowrogimi satanistkami, co przedstawiono na tym drzeworycie z 1508 r.

Dziedzictwo łowcy

Gdy dziś odpalamy Wiedźmina, oglądamy przygody Van Helsinga czy przemierzamy kolejne korytarze w Castlevanii, dostajemy do rąk gotową, efektowną i immersyjną fantazję. Współczesny łowca ma na sobie skórzany, stylowy płaszcz, w dłoniach kunsztownie kuty miecz, a jego pas ugina się pod ciężarem eliksirów. W grach staliśmy się estetycznymi profesjonalistami od likwidowania zła, dla których potwór jest mechanicznym wyzwaniem, kolejnym bossem do rozpracowania dającym cenny loot. Jednak pod całą tą warstwą efektownych animacji, kombinacji przycisków i kinowego rozmachu wciąż bije to samo archaiczne serce. Geralt ze swoim społecznym wyobcowaniem, mutacją i wieczną nędzą to przecież nikt inny jak dhampir, płatny rzemieślnik, bez którego wieś zginie, ale którym jednocześnie gardzi. Transowe wyprawy łowcy z Bloodborne'a stanowią bezpośrednie dziedzictwo bałkańskich Kresników i włoskich Benandanti, którzy w snach toczyli batalie o przetrwanie wspólnoty. Mamy też Wiktora Szulskiego z rodzimego The Thaumaturge, które całymi garściami czerpie ze słowiańskiego bogactwa tradycji ludowej. Szulski sięga do nieco innej, ale równie głębokiej tradycji ludowej – do wiejskiego zamawiania, znachorstwa i wiary w to, że ludzkie namiętności, jak tłumiony żal, potrafią przyciągać niematerialne byty. Szulski, podobnie jak wiejscy ezoterycy, nie walczy orężem, lecz dostrzega duchowe skazy, rozpracowuje ludzką psychikę i pęta salutory (ludowe demony i omamy) siłą woli oraz dzięki znajomości sekretnych praw rządzących tym, co ukryte przed wzrokiem zwykłych śmiertelników.

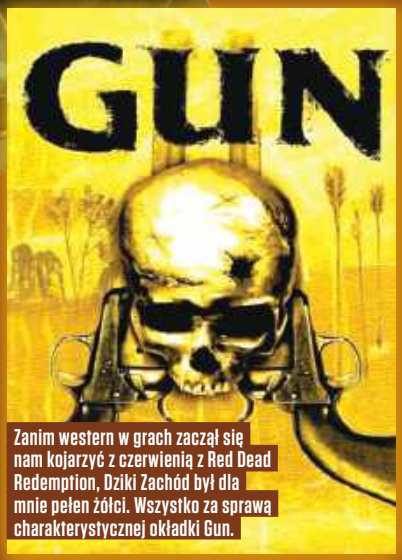


Kresnik i Kudlak to postaci pojawiające się w serii gier jRPG Shin Megami Tensei. Powyżej interpretacja łowcy wampirów – Kresnika. Trzeba przyznać, że ta tradycyjna figura łowcy ma świetną prasę w popkulturze. Crusnik pojawia się m.in. w mandze i anime „Trinity Blood" jako wampir żywiący się krwią innych wampirów. W Tales of Xillia (PS3) mamy superbroń o nazwie Lance of Kresnik, a także maszynę Kudlak. Z kolei w powieści „Darkness Hunt" mamy seryjnego mordercę wierzącego, że jest polującym na Kudlaki Kresnikiem.

Popkultura nie wymyśliła więc łowcy potworów na nowo. Ona jedynie uzbroiła go w efektowne klingi i ubrała w estetyczne wdzianko. Ale sedno pozostało nienaruszone. Za każdym razem, gdy bierzemy do ręki pada i ruszamy w noc, wciąż odgrywamy ten sam, mający setki lat rytuał. Stajemy na granicy światła i cienia jako tarcza, która chroni osamotnioną wspólnotę przed przerażającą, nieokiełznaną głuszą. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed

COVER STORY



Zanim western w grach zaczął się nam kojarzyć z czerwienią z Red Dead Redemption, Dziki Zachód był dla mnie pełen żółci. Wszystko za sprawą charakterystycznej okładki Gun.



Alternatywna okładka BioShock Infinite wybrana przez fanów w głosowaniu.



Udana okładka Dead Space. Kolejne części nie miały tyle szczęścia.



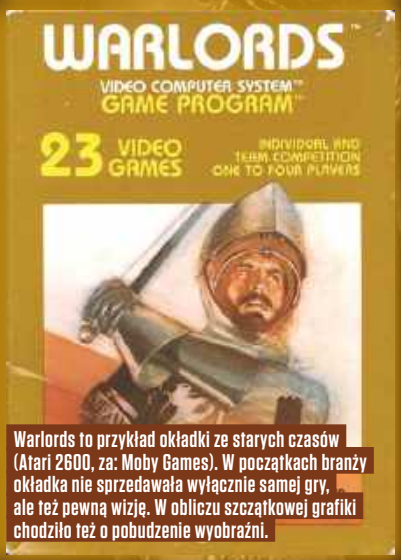
Jeśli gry mogą być sztuką, to ich okładki również. ICO to jeden z najwyżej cenionych frontów w historii.



Zgadniecie gatunek gry po okładce? Rise of Nations: Rise of Legends (RTS).



Alien: Isolation to przykład okładki skoncentrowanej na zbliżeniu twarzy postaci. Twórcy udało się przemycić dodatkowe akcenty: emocje bohaterki oraz sylwetkę Obcego.



Warlords to przykład okładki ze starych czasów (Atari 2600, za: Moby Games). W początkach branży okładka nie sprzedawała wyłącznie samej gry, ale też pewną wizję. W obliczu szczątkowej grafiki chodziło też o pobudzenie wyobraźni.

Kiedy w 2012 r. studio Irrational Games ujawniło światu okładkę gry BioShock Infinite, fani nie kryli rozczarowania. Zamiast enigmatycznej grafiki oddającej ambitniejszy charakter tworzonych przez Kena Levine'a produkcji na pudełko trafił bohater kina akcji ze strzelbą na ramieniu. Wybuchów w tle co prawda zabrakło, ale iskier i płomieni już nie. Levine tłumaczył decyzję względami marketingowymi, a odpowiedzią na wyrażane powszechnie niezadowolenie było głosowanie na alternatywną okładkę umieszczoną wewnątrz pudełka. Dziś brzmi to jak historia z innej epoki, ale oprawy gier to wcale nie taka błaha sprawa.



Okładka Resistance 3 należy do moich ulubionych. Trzyma fason nawet w wersji Essentials, czyli obdarzonej specyficzną szatą graficzną kolekcji klasyki.

TEKST:
BUCZYŃSKI

Pamiętacie okładkę pierwszego Dead Space z 2008 r.? Jeśli nie, to śpieszę przypomnieć, że centralnym elementem kompozycji jest unoszące się w przestrzeni kosmicznej oderwane przedramię. Pozostałości zniszczonego kombinezonu pozwalają domniemywać, że właścicielem ręki jest Isaac Clarke, czyli główny bohater. Mimo że postronny obserwator miałby pełne prawo tych faktów nie połączyć, to pamiętajmy, że w trakcie kampanii promocyjnej charakterystyczny strój protagonisty był mocno eksponowanym elementem i dla osób zainteresowanych tytułem sugestia była dość czytelna. O ile drastyczna okładka nie każdemu musiała przypaść do gustu, o tyle odpowiadającemu za zdobiącą pudełko grafikę artyście udało się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Oprawa nie tylko wiernie oddawała charakter produkcji, ale też zwyczajnie przyciągała wzrok i zapadała w pamięć. Niech swoistym znakiem jakości będzie fakt, że okładka Dead Space w pewnym momencie przyciągnęła uwagę nawet mojej niezainteresowanej grami mamy. Niestety nie w sposób, na który bym liczył. Eksponowana na półce pod telewizorem ręka Isaaca sprowokowała długą rozmowę, w trakcie której zmuszony byłem przekonywać rodziców, że wszystko ze mną w porządku. Do dziś nie jestem pewien, czy się udało, ale grę pozwolono mi dokończyć. Mieliście podobne przeżycia?



Łatwo zapomnieć, że pudełko z grą to przede wszystkim przedmiot handlu. Swego czasu wiele kontrowersji wzbudziła okładka Batman: Arkham City w wersji GOTY. Marketingowymi hasłami zapełniono każdy centymetr przestrzeni.

Teoria ewolucji

Ponoć na chwilę przed śmiercią całe życie przelatuje człowiekowi przed oczami. Na szczęście nie miałem okazji się o tym jeszcze przekonać na własnej skórze, ale po lipcowym ogłoszeniu Sony poczułem coś zbliżonego. Mimo że od dawna fizyczne wydania gier kupuję sporadycznie, to kiedy dowiedziałem się o planowanym przez Niebieskich wygaszeniu tego kanału dystrybucji, niemal z marszu zalała mnie fala związanych z pudełkami wspomnień. Zorientowałem się, że przywołując ogrywane niegdyś tytuły, często myślę o ich oprawach. Być może wynika to z tego, że w czasach pierwszego PlayStation często patrzyłem na publikowane w prasie oferty, próbując domyślić się na podstawie okładki, jak te tytuły mogą wyglądać w ruchu. Dziś sytuacja wygląda zupełnie inaczej, a przed zakupem gry wiemy o niej zdecydowanie więcej. Mogłoby się wydawać, że w epoce dystrybucji cyfrowej okładki zupełnie stracą na znaczeniu, ale mimo zmian gry wciąż potrzebują wyróżniającej je graficznej identyfikacji. Pod tym względem cyfrowy sklep wydaje się nie różnić tak bardzo od swojego stacjonarnego odpowiednika. Nie bez powodu reprezentatywną dla danego tytułu grafikę serwują nam nawet wirtualne listy życzeń. Oprawa wciąż potrafi też wzbudzać emocje, co dobrze pokazuje przypadek GTA VI. Mimo że większość kopii tego nadchodzącego hitu sprzeda się zapewne cyfrowo, to Rockstar w celu ujawnienia okładki zdecydował się sięgnąć po specjalny zwiastun.

Twórcy dość szybko się zorientowali, że dobrze przygotowana oprawa pomaga przyciągnąć odbiorcę. W teorii produktu nie ocenia się po opakowaniu, ale już w czasach automatów arcade o naszą uwagę konkurowano w pierwszej kolejności wyglądem samej maszyny. Jaskrawe obudowy, wymyślne obrazy na bokach automatu czy specjalne kontrolery nie były dziełem przypadku. Wraz z upowszechnieniem sprzętu do zabawy w domowym zaciszu filozofię przeniesiono na pudełka gier. W obliczu skromnych możliwości technicznych ówczesnych sprzętów obraz na okładce miał jednak nie tylko sprzedać tytuł, ale też pobudzić wyobraźnię gracza i pomóc mu wczuć się w atmosferę. Za pomysłodawcę takiego podejścia uważa się dziś Nolana Bushnella, który do historii przeszedł jako współzałożyciel Atari. Steve Hendricks, jeden ze współpracują-

eprasa.pl 902c3afbed

cych ze wspomnianą firmą grafików, wspomina: „Bardzo ważna była rozmowa z projektantem, aby dowiedzieć się, o co w ogóle w danej grze chodzi. Za okładkę często zabierano się jeszcze przed pojawieniem się grywalnego prototypu (...). Dla mnie to było trochę jak praca nad oprawą książki". Okładki z lat 80. i 90. zawdzięczają swój charakterystyczny wygląd przede wszystkim wykorzystaniu klasycznych technik plastycznych. Obrazy powstawały przy użyciu ołówka, tuszu oraz nakładanych aerografem farb. Poglądowo przywołam okładki takich produkcji jak Warlords (1981), Haunted House (1982) oraz Last Resort (1992).

W latach 90. wśród plastyków coraz powszechniejsze stawały się komputery, co znalazło swoje odzwierciedlenie w zmianie stylu prezentowanych okładek. Pędzle i aerografy stopniowo wypierane były przez takie programy jak Deluxe Paint oraz Photoshop. Palma pierwszeństwa w kwestii przygotowania okładki w całości opracowanej na komputerze należy do Denisa Loubeta. Mowa o Ultima Underworld II: Labyrinth of World (1992). W kolejnych latach nastąpiła też inna duża zmiana, co stanowiło efekt postępującej profesjonalizacji. Okładka przestała być efektem pracy zlecanej pojedynczemu plastykowi, stając się elementem przechodzącym przez wiele działów. Rozwój grafiki i możliwości sprzętowych powodował, że twórcy okładek mogli w większym stopniu opierać się na materiałach pochodzących bezpośrednio z gry. Na ich wygląd w dużym stopniu wpływał też format opakowania. W epoce ośmiu bitów, kiedy gry dystrybuowano na kasetach, miejsca potrafiło być naprawdę mało. Pudełka w różnych rozmiarach, z popularnymi wśród gier pecetowych big boksami na czele, pojawiły się dopiero z czasem. Stwarzało to możliwość dorzucenia do nich materiałów dodatkowych: książeczki, mapki, plakatu czy poradnika. Dość wcześnie zarysował się również trend przygotowywania odmiennych okładek w zależności od potrzeb regionu. Praktyka pokazała, że wrażliwość estetyczna Japończyka odbiega od wrażliwości konsumenta z USA czy Europy. Ciekawych obserwacji w tym względzie może dostarczyć m.in. prześledzenie różnic w wersjach okładki kolejnych części The Legend of Zelda. Co ciekawe, im bliżej czasów obecnych, tym różnice wydają się mniejsze.

Do ciekawych przeobrażeń w kwestii okładkowych trendów doszło na przełomie wieków. Branża zdążyła nabrać rozpędu, a gry na dobre zadomowiły się w sklepach z elektroniką. Granie stopniowo przestawało być domeną świetnie zorientowanych zapaleńców, a producenci próbowali dotrzeć do mas. Jak przełożyło się to na



Spec Ops: The Line to przykład często wykorzystywanego na okładkach motywu „angry man with a gun". Rozdźwięk między oprawą gry a jej przekazem raził mnie dużo bardziej niż w przypadku BioShock Infinite.

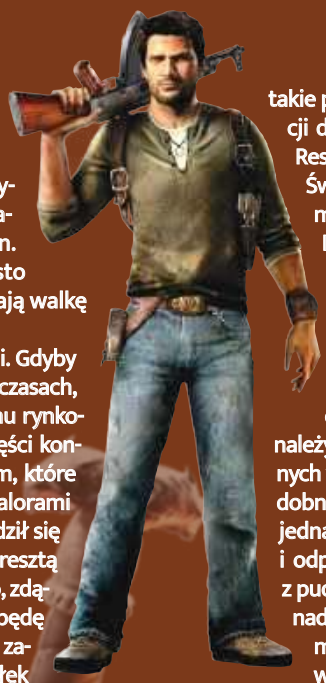
Triumfalny marsz metalowych pudełek rozpoczął się w roku 2004

okładki? W pierwszej kolejności warto zauważyć, że producentom sprzętu do grania zależało na czytelnej identyfikacji docelowej platformy. Przyłożono się do standaryzacji kształtów i kolorów pudełek, mocniej wyeksponowano sprzętowy logotyp. Wraz z nastaniem epoki CD/DVD oraz upowszechnieniem się gier multiplatformowych standaryzacja nabrała dodatkowego znaczenia. Zwróćmy uwagę, że w czasach siódmej generacji wersje gier na poszczególne konsole dostawały zazwyczaj identyczną okładkę, co dawniej nie było regułą. Nie zapominajmy też o pojawieniu się prawnego wymogu informowania klienta o klasyfikacji wiekowej (np. działający w Europie od 2003 r. PEGI). W epoce PS4/Xboksa One do tego wszystkiego doszły jeszcze oznaczenia typu „Day One Edition". Niby to drobnostki, ale przypominające, że pudełko to koniec końców przedmiot handlu, a informacji do upchnięcia jest naprawdę dużo. Skoro technikalia mamy za sobą, to popatrzmy na trend artystyczny. W ogólnym ujęciu można by powiedzieć, że okładki gier upodobniły się do filmowych plakatów. Stawiano na dynamiczne ujęcia, próbując przy okazji wydobyć na wierzch najbardziej charakterystyczne elementy danej produkcji. Popatrzmy na europejskie fronty takich tytułów jak Driver (1999), Prince of Persia: Piaski czasu (2003), DOOM 3 (2004), Rise of Nations: Rise of Legends (2006), Heavenly Sword (2007) czy Bayonetta (2009/2010). Nawet nie mając pojęcia o danej grze, to zerkając na pudełko, raczej od razu się domyślimy, z jakim tytułem przyjdzie nam obcować. Zwróćmy też uwagę, że bardzo często serwowano nam po prostu głównego bohatera, który prężył do nas muskuły z centrum kadru. W pamięć szczególnie zapadły mi dwie tego typu okładki: Red Dead Redemption (2010) oraz Wiedźmin 3: Dziki Gon (2015). Mimo że kompozycja obu ilustracji wydaje się bliźniacza do przywoływanej we wstępie okładki trzeciej części BioShocka, to w ich przypadku obyło się bez kontrowersji. Skoro mówimy już o dysonansie między wymową okładki a treścią gry, to przywołałbym również Spec Ops: The Line (2012). Opowieść garściami czerpiąca z literackiego „Jądra ciemności" otrzymała na froncie plakat rodem z akcyjniaka. Mimo że grę bardzo cenię, to nie sposób pominąć faktu, że okładka maskuje jej przekaz równie skutecznie co projekt rozgrywki.

Pudełko ze stali

Fakt, że na okładkach z ostatnich 20 lat najwięcej „dzieje się" w środkowej części kadru, wynika z tego, że ich twórcy musieli znaleźć miej-

eprasa.pl 902c3afbed



sce na wszystkie niezbędne oznaczenia, które najczęściej znajdują się w okolicach dolnych i górnych rogów. Nie zapominajmy też o konieczności wciśnięcia gdzieś słusznych rozmiarów logotypu danej produkcji. Z wypowiedzi osób pracujących nad graficznymi elementami identyfikującymi markę, m.in. Charlesa Baego (m.in. Dishonored), wynika, że o ile tworzenie gry to często walka z czasem, o tyle prace nad okładką przypominają walkę z przestrzenią.

Arystoteles twierdził, że przyroda nie znosi próżni. Gdyby temu greckiemu myślicielowi przyszło żyć w obecnych czasach, to podobne preferencje przypisałby zapewne wolnemu rynkowi. Producenci dość szybko dostrzegli kiełkującą u części konsumentów potrzebę posiadania opakowania premium, które charakteryzowałoby się nie tylko podwyższonymi walorami estetycznymi, ale także trwałością. W ten sposób narodził się produkt znany dziś jako steelbook. Nazwa, stanowiąca zresztą zarejestrowany znak towarowy duńskiej firmy Scanavo, zdążyła wejść już do języka potocznego, dlatego w tekście będę posługiwał się spotykanym powszechnie w internecie zapisem małą literą. Triumfalny marsz metalowych pudełek rozpoczął się w roku 2004, kiedy Sony poszukiwało stosownego opakowania dla edycji kolekcjonerskiej pierwszego Killzone'a. Jak się pewnie domyślacie, wybór padł na produkt Scanavo. Edycja, uchodząca dziś za białego kruka, została dobrze przyjęta i pomogła Duńczykom wypłynąć ze swoim produktem na szerokie wody. Niedługo później współpracę ze Skandynawami nawiązali dystrybutorzy filmów, a szlak przecierały takie produkcje jak „Hero" z Jetem Li czy „Labirynt fauna" w reżyserii Guillermo del Toro. Okazało się, że na opakowania premium jest niemały popyt, a sypnięcie dodatkowym groszem dla części konsumentów nie stanowi problemu, o ile otrzymają w zamian odpowiednio stylowe pudełko. Mimo że u szczytu popularności steelbooki cieszyły się dużym wzięciem, to zawsze pozostawały gratką dla kolekcjonerów. W ciągu ostatnich 20 lat doczekaliśmy się ich czterech generacji, a każda wersja chroniona jest patentem. W międzyczasie na rynku pojawili się inni producenci dostarczający zbliżony produkt, ale mówiąc o steelbookach, najczęściej mamy na myśli właśnie format oferowany przez Scanavo.

Czemu poświęcam temu wątkowi tyle miejsca? Powód jest dość prozaiczny: to na steelbookach najczęściej znajdziemy najładniejszą wersję okładki. Po pierwsze, wydanie w metalowym pudełku z definicji kierowane jest do zorientowanego konsumenta. Skoro obcujemy z fanem, możemy nieco spuścić z komercyjnego tonu i postawić na styl, enigmatyczność, minimalizm. Sprzyja temu większa niż w przypadku standardowego pudełka ilość miejsca, ponieważ często na właściwym steelbooku nie znajdziemy oznaczeń handlowych. Nie liczę logotypów znajdujących się na froncie czy grzbiecie, choć ich obecność i tak nie stanowi reguły. Steelbooki wyróżnia także to, że często okładka jest jedną, spójną grafiką, która ciągnie się przez całe pudełko. Zdarza się, że ilustrację w pełni podziwiać możemy dopiero po jego rozłożeniu. Dobrym przykładem zastosowania takiego patentu jest chociażby metalowe opakowanie Dark Souls 2. Nie zapominajmy o dodatkowych wytłoczeniach uwydatniających kluczowe elementy kompozycji.

Niewykluczone, że podczas lektury powyższego akapitu odnieśliście wrażenie, że jestem fanem steelbooków. W rzeczywistości posiadam ich zaledwie kilka, choć zawsze chętnie patrzę, co w temacie wyczarowali twórcy i nierzadko obcuję dzięki temu ze sztuką pierwszej próby. Przywołam tutaj chociażby takie przykłady jak steelbooki stworzone na potrzeby edycji deluxe takich tytułów jak Final Fantasy VII Remake, Resident Evil 2 Remake, Wiedźmin 3 czy DOOM Eternal. Świat pełen jest pięknych pudełek ze stali, choć mojemu sercu najbliższe jest to należące do The Darkness II. Wiąże się z tym pewna osobista historia, którą zachowam jednak na inną okazję. Może Hyde Park byłby dobrym miejscem?



Autorom okładek zdarzało się postawić na minimalizm.

Kiedyś to było?

Decyzja Sony o wygaszeniu pudełkowej dystrybucji, zaraz obok masowych zwolnień w dywizji Xboksa, należy bez wątpienia do jednego z najszerzej komentowanych wydarzeń w branży. Nie będę ukrywał, że prawdopodobnie bez niego nie byłoby niniejszego tekstu. Zamiast jednak strzępić szaty, postarajmy się powróżyć z fusów i odpowiedzieć na następujące pytanie: co pożegnanie z pudełkami oznacza dla okładek? Jak udało mi się, mam nadzieję, wykazać w powyższych akapitach, nośnik i rozmiar opakowania miały fundamentalny wpływ na wygląd zdobiącej front grafiki. Tylko co, jeśli nośnika całkiem zabraknie? Niezależnie od tego, czy w danym momencie zakupy robimy za pośrednictwem Steama, PlayStation Store czy sklepu Nintendo, zobaczymy tam masę obrazów. Mimo że skanowanie oferty jest nieco łatwiejsze, a zaawansowane kryteria filtrowania oraz algorytmy zawężą nam pole widzenia, to nic nie przyciąga wzroku równie skutecznie co wybijający się na tle konkurencji obraz. Każda epoka rządzi się swoimi prawami, a w cyfrowych sklepach uwagę wyjątkowo skutecznie wydaje się zwracać kolor. Popatrzcie chociażby na graficzną identyfikację planowanego na 2027 r. Resident Evil Veronica. Jest wprost monochromatyczna. Z podobnego patentu korzystają chociażby The Blood of Dawnwalker i Hades II. Materiały promocyjne utrzymane są w jednej tonacji. Znaczenie koloru potęguje też fakt, że o ile w fizycznym sklepie patrzyliśmy na przyzwoitych rozmiarów kawałek plastiku, o tyle tutaj przewijamy skoncentrowaną listę obrazków, które potrafią być naprawdę małe. Patent z kolorem działać będzie oczywiście tak długo, jak nie stanie się domeną absolutnie każdej cyfrowej okładki. Tak po prawdzie wydaje mi się, że zamiast słowa „okładka" powinniśmy zacząć używać terminu „grafika wiodąca". Chodzi o to, żeby najpierw rozpowszechnianym różnymi kanałami obrazem stworzyć u konsumenta silne skojarzenie, co następnie zaowocuje podświadomym wychwyceniem tytułu podczas przeszukiwania sieciowego sklepu. Myślę, że przekrojowe badania na temat zachowań ludzi podczas cyfrowych zakupów dostarczyłyby masy ciekawych wniosków. Zdarza Wam się w ogóle przeszukiwać cyfrowe sklepy poza okresem sezonowych wyprzedaży? Mnie rzadko, a nawet jeśli, to choć zazwyczaj świetnie wiem, czego szukam, to czasem zwracam na coś uwagę właśnie dzięki „okładce".

Epitafium

Okładki gier to temat o tyle wdzięczny, że pozwalają prześledzić ewolucję tak lubianego przez nas medium. W wielu miejscach tekstu pozwoliłem sobie na nieco bardziej osobisty ton, ale chyba nie potrafiłbym pisać na ten temat, siląc się na suchy, akademicki styl. Ma to też przełożenie na dobór opisywanych przykładów. Okładki być może w niedalekiej przyszłości zupełnie stracą na znaczeniu, rozpływając się w morzu kierowanych algorytmami i wyprzedażami sklepów online, ale z całą pewnością zawsze już będą porządkować moje związane z grami wspomnienia. ⊗

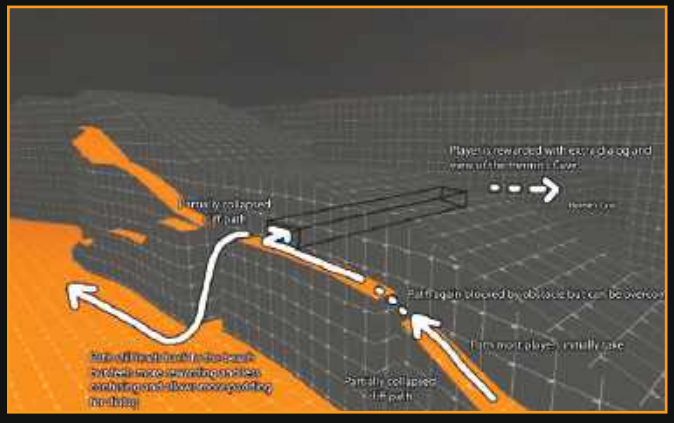
eprasa.pl 902c3afbed



Dear Esther
i poetyka przechadzki

TEKST: **ADAMUS**

Przy tegorocznej premierze Mixtape'u na nowo rozgorzał spór o to, czym gra wideo właściwie jest. Spór nie nowy, warto dodać, na zmianę wygaszany zalewem średniaków o płaskich – o ile w ogóle zaimplementowanych – mechanikach i rozpalany tym jednym tytułem, któremu głośna redakcja przyznaje wysoką notę. Spór, którego nigdy definitywnie nie rozstrzygnęliśmy i nie rozstrzygniemy, ponieważ, po pierwsze, przy tak szerokim i ewoluującym w tempie napędzającej go technologii medium zawsze pojawi się tytuł, który tańczyć będzie na obrzeżach definicji, po drugie, każda teza wygłaszana ex cathedra przez zadowolonych z siebie badaczy z marszu uruchomi tych, którzy zmarszczą czoło, podkręcą wąsa i powiedzą: sprawdzam. Poza tym co teoretyk, to opinia.



Dear Esther z 2012 r. to nie tylko lepsza grafika, ale także kilka modyfikacji topografii. Tam, gdzie gracze mogli się zgubić czy poczuć zdezorientowani, Robert Briscoe wprowadził odpowiednie zmiany (prezentowana plansza pochodzi z jego bloga).

Veli-Matti Karhulahti za gry nie uznawał tytułów przygodowych, ponieważ (cytat z pracy Filipa Jankowskiego pt. „O gropowiastkach") „z trójcy wyzwań stawianych użytkownikom gier (łamigłówki, wyzwań strategicznych oraz kinestetycznych) oferują tylko te pierwsze". Podobną drogą podąża Olaf Szewczyk, proponując, by termin non-games Karhulahtiego zastąpić swojsko brzmiącym inwid (od: interaktywne wideo). Tomasz Z. Majkowski forsuje neologizm gropowieść – to „odmiana gry cyfrowej, w której manifestuje się impuls powieściowy". W gropowieści gracz poprzez wchodzenie w relację ze światem przedstawionym zajmuje stanowisko wobec różnych prezentowanych przezeń idei. Filip Jankowski uzupełnia tę koncepcję, tworząc pojęcie gropowiastki (od powiastek filozoficznych). To, za autorem, „odnosi się do kategorii gier cyfrowych, w których z góry ustalona jest kolejność zarówno pokonywania wyzwań, jak i toku opowiadania".

„Gropowiastki narzucają graczowi sprecyzowaną wizję świata oraz zasady rozgrywki". W definicję tę wpisuje się omawiany dziś tytuł, Dear Esther. Sceptycy nazwą go tworem na obrzeżach gry wideo, symulatorem chodzenia – dziś pojęcie to ma wydźwięk jednoznacznie pejoratywny i świadomą decyzję twórców o ograniczeniu mechanik przedstawia jako wynik niedostatków programistycznych czy wręcz lenistwa. Życzliwi docenią narrację środowiskową, zabawę w rekonstruowanie opowieści z porozsypywanych okruszków, literackie zacięcie i medytacyjny charakter. Bez względu na przyjęte stanowisko nie można się kłócić z faktem, że Dear Esther jest grą ważną. W dodatku odpowiadają za nią nietuzinkowe persony. Jeżeli lata pisania o grach czegoś mnie nauczyły, to tego, że za każdą historią stoi inna historia, przeważnie ciekawsza.

Akademickie początki

Dear Esther, które znamy – a jeśli nie znamy, nadrabiamy, to tytuł krótki i tani – nie jest pierwszą wersją gry, raczej jej reinkarnacją. Oryginalne Dear Esther, będące darmową modyfikacją na silniku Source, ukazało się w 2008 r. i było projektem naukowym Uniwersytetu w Portsmouth. Choć nie do końca – gwoli ścisłości projektem było samo studio The Chinese Room założone przez dr. Dana

eprasa.pl wydawca



Robert Briscoe, kiedy próbował określić styl graficzny Dear Esther – przebudowanej wersji darmowego moda z 2008 r. – posiłkował się pracami Bena Andrewsa.

Pinchbecka, który na wspomnianej uczelni zajmował się zagadnieniami dydaktycznymi w kontekście gier wideo. W 2007 r. przyznano mu środki w ramach grantowego programu Arts & Humanities Research Council. The Chinese Room miało – zakładając optymistyczny scenariusz – wydać trzy modyfikacje badające różne rodzaje narracji środowiskowej i reakcje odbiorców na nie.

Pinchbeck był entuzjastą myśli Williama S. Burroughsa, pisarza, który postulował zerwanie z tradycyjnymi formami powieściowymi, negował klasycznie rozumiane sposoby prowadzenia historii, eksperymentował z pojęciem autora i narratora. „Bardzo zależało mi na przejściu do języka pełnego obrazów, symbolicznego i poetyckiego zamiast opisowego, tak typowego dla gier wideo".

Zatrzymajmy się na moment, bo cel Pinchbecka może wydawać się rozmyty, mglisty. O co mu właściwie chodziło? W artykule – bardzo dobrym, warto dodać – pt. „Gdzie literatura spotyka gry wideo" Thomas McMullan przedstawia problem narracji w grach za pomocą metafory: „piją one z małego stawu; chłepczą space opery i Tolkiena, płuczą nimi usta i wypluwają do rzędów wypolerowanych szklanek". Uważa, że historia w większości z nich istnieje tylko po to, by spajać kolejne zagadki czy stanowić pomost między pomieszczeniami pełnymi przeciwników. Opowieść traktują funkcjonalnie. Tom Jubert, twórca takich perełek jak The Swapper czy FTL, próbuje wskazać przyczyny tego stanu rzeczy: „Wiele literatury pięknej koncentruje się wokół relacji międzyludzkich, a relacje międzyludzkie są, jak wiadomo, najtrudniejszym elementem do usystematyzowania i zmechanizowania w grze. Naturalnie branża koncentruje się na strzelaniu i wspinaczce, rzadziej rozmowach". Oczywiście to generalizacja, próba odmalowania szerszego obrazu bez pochylania się nad detalem, ale trzeba pamiętać, że w kontekście Dear Esther mówimy o pierwszej dekadzie XXI w. – świecie bez Kentucky Road Zero, Oxenfree czy Night in the Woods.

Wróćmy do Pinchbecka i jego projektu. Dan chciał, by opowieść nie tyle służyła grze, ile była grą. Najważniejszym, wręcz jedynym istotnym elementem doświadczenia – wszystkie inne miały jej służyć. Wybrane medium oferowało nowy, niedostępny książkom sposób przedstawiania historii, gdzie samo otoczenie stanowiło nowy rodzaj niemego narratora. Kolejność odkrywania fabularnych strzępków i tempo, w jakim się to robiło, zależały od gracza. W ten sposób proces opowiadania nie był linearny, operował zmiennym metrum. Historia jawiła się nie tyle jako intryga do poznania, ile zagadka do rozwiązania. „Należy przełamać przymus, zgodnie z którym gracz musi wszystko rozumieć; to utrzymuje stagnację w pisaniu gier, utrudnia literackie podejście do scenariusza oraz – ogólnie – projektu", postulował Pinchbeck i, przywołując przykład Dark Souls, stwierdzał gorzko: „Całkowicie akceptujemy fakt, że jakieś mechaniki mogą się dla niektórych okazać zbyt trudne, ale oczekujemy, że wszystkie historie w grze będą zrozumiałe i angażujące dla każdego. To nas ogranicza. Dziwne, że jeden obszar projektowania gier ma swobodę w dopasowywaniu go do określonej grupy odbiorców, podczas gdy inny nie może się rozwijać".

Twórca dopiął swego. Dear Esther ukazało się w 2008 r. Ten mały projekt (muzykę tworzyła żona Pinchbecka, Jessica Curry) szybko zyskał uznanie w środowisku zorientowanym na produkcje niezależne, zdobył nawet nagrodę podczas gali IndieCade Independent Game Awards za najlepszy świat/fabułę. A to nie wszystko, bo premiera tej darmowej modyfikacji okazała się nie końcem, ale początkiem dziwacznej, pełnej zwrotów akcji historii.

Głód

O tym, jak wiele dla Dear Esther znaczył Robert Briscoe, później. Na razie istotne dla nas będzie, że mamy rok 2004, że ukazuje się pakiet narzędzi pomocny w tworzeniu własnych map oraz modyfikacji do Half-Life 2 i że młody Rob jest tym faktem zachwycony. Kreuje, wymienia się doświadczeniami z innymi moderami, podnosi jakość swoich prac.

prasa.pl/wzcsatbed



Tej entuzjastycznej i w gruncie rzeczy niezależnej, nieco punkowej scenie z uwagą przyglądają się wielkie korporacje skupione na produkcji oprogramowania – w tym i tego rozrywkowego. Zarzucają sieci, czekają, aż płotki urosną, nabiorą masy, wyławiają co okazalsze sztuki. Tak oto Briscoe trafia do Dice, które pracuje nad nową, odważną treściowo i stylistycznie marką. Chłopak zostaje młodszym asystentem ds. środowiska w Mirror's Edge. Lata 2007–2008 są dla niego okresem artystycznego rozwoju. „Podczas pracy zgłębiłem kilka ważnych filozofii dotyczących tego, jak sztuka może uzupełniać rozgrywkę i jak nieszablonowo myśleć o projektowaniu środowiska. Poznałem także masę ciekawych spojrzeń na to, jak otoczenie może służyć opowiadanej historii, pogłębieniu doświadczenia, budowaniu emocjonalnej więzi z graczem". Niestety twórcze wrzenie szybko zmienia się w produkcyjny kierat. Crunch, korporacyjny etos stawiający zawszę firmę ponad jednostkę oraz napięty termin – więc i atmosfera – odciskają na Robercie piętno. „Cierpiałem na poważne wypalenie. Trudno mi było się zmotywować, by przejść do innego projektu. Nie czułem już tej iskry, pasji do gier".

Decyduje się na kilkumiesięczny urlop. Jeden z tych prawdziwych – piwo, leżenie brzuchem do góry i poszukiwanie kreatywnych bodźców. W wolnym czasie, a ma go naprawdę sporo, nadrabia dokonania sceny moderskiej i natyka się na mały, względnie popularny twór o nazwie Dear Esther. Instaluje. Włącza. Sprawdza. Serce zaczyna mu bić szybciej. „Wpadłem na pomysł, by wykorzystać podstawy Dear Esther i rozwinąć modyfikację w pełnoprawny tytuł o jakości produkcyjnej. Rozmawiałem o swoim pomyśle z Danem Pinchbeckiem – był bardzo entuzjastycznie nastawiony i udzielił mi pełnego wsparcia".

Plan był szalony, a równocześnie przemyślany. „Najpierw – tak sobie wyobrażam gorączkowe myśli Briscoe – nałapać zleceń, żeby zbudować poduszkę finansową. To pozwoli od 2009 r. machnąć ręką na problem kasy i skupić się na pracy. A pracy będzie sporo, nie ma co do tego wątpliwości: poprawić grafikę, wyeliminować część błędów jak ten z nakładającym się na siebie dźwiękiem, przebudować fragmenty mapy, by była bardziej intuicyjna. Ale to potem, potem... najpierw w ogóle wybrać styl artystyczny! No i potrenować coś na silniku, rozruszać się, bo głowa i palce trochę zardzewiały, a Source w kwestii terenów to programistyczna tragedia".

PREMIERA DARMOWEJ MODYFIKACJI OKAZAŁA SIĘ NIE KOŃCEM, ALE POCZĄTKIEM PEŁNEJ ZWROTÓW AKCJI HISTORII

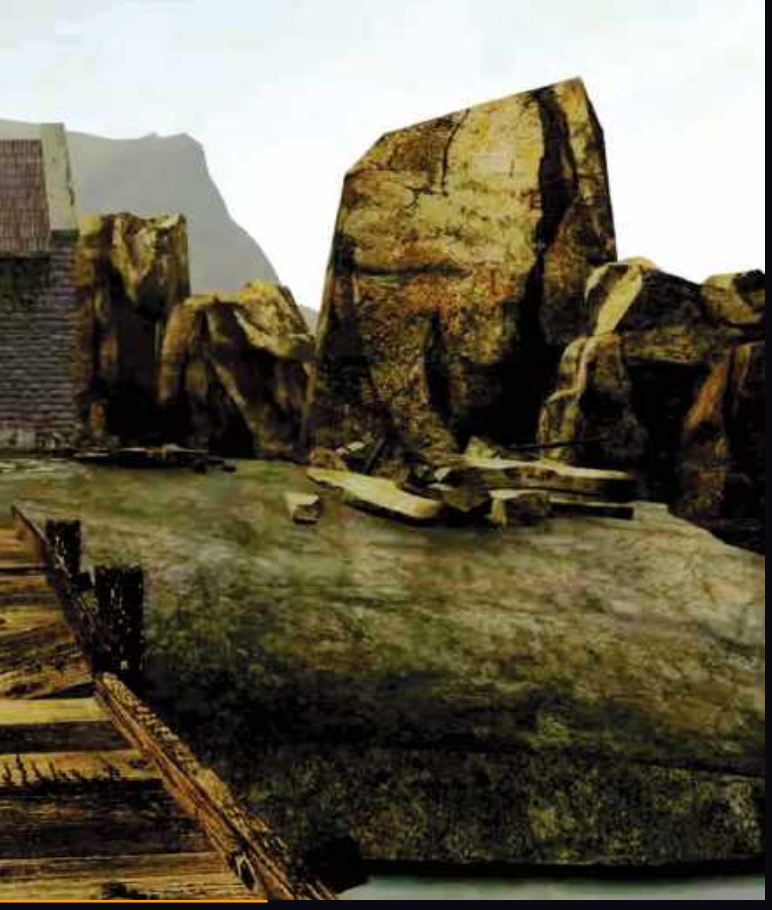
Robota idzie całkiem gładko, a Rob dokumentuje swoje postępy na blogu. Wszystkiemu przygląda się Valve. Jak niegdyś Dice firma zarzuca sieci, wysyła do Roba maila z zaproszeniem na „pogawędkę", która odbędzie się w siedzibie giganta. Pogawędka okazuje się propozycją pracy. Oszołomiony Briscoe prosi o odrobinę czasu, zanim podejmie ostateczną decyzję. Jego emocje zmieniają się niczym widoki za oknem podczas drogi powrotnej z Seattle. Początkowy szok przechodzi w ekscytację, ekscytacja w lęk, lęk w zwątpienie. Nie, nie we własne siły – w sens przedkładania ciepłej posadki nad twórcze spełnienie. „Moja ciekawość, w co Dear Esther może się rozwinąć, była znacznie silniejsza. Nigdy wcześniej nie byłem tak zafascynowany żadnym projektem (...) i przepełniała mnie determinacja, by go ukończyć, bez względu na wszystko. Kiedy wróciłem do domu, napisałem do Valve i wyjaśniłem, co czuję. Ku mojemu zaskoczeniu udzielili mi pełnego wsparcia! Z nową motywacją rzuciłem się w wir pracy".

Kontakty z Valve były ważne, bo Briscoe i Pinchbeck postanowili postarać się o uzyskanie licencji na silnik Source. Dotychczas, by odpalić Dear Esther, trzeba było posiadać kopię Half-Life 2 i przechodzić przez żmudny proces instalacji modyfikacji. Ale – jak w każdej dobrej historii – na pozornie prostej drodze muszą się pojawić przeszkody na pierwszy rzut oka nie do pokonania.

W 2011 r. Robowi zaczynała kończyć się kasa. W dodatku rozmowy z Valve utknęły w martwym punkcie. „Wróćcie, kiedy będziecie mieli demo i społeczność, które udowodnią potencjał projektu. Wtedy pogadamy" – pisali. Tyle że to już wszystko istniało! Rob czuł, że kopie się z koniem, a cena licencji była zaporowa. O ile ktoś w ogóle mu jej udzieli! Negocjacje ciągnęły się bez końca. Gdy już udało się spotkać pośrodku, a papiery czekały na ostatni podpis, z finansowania całej zabawy zrezygnował Uniwersytet w Portsmouth. Wszystko przez jeden punkt w umowie. „Zasadniczo, jeśli istniało jakiekolwiek ryzyko, że ktoś, gdzieś mógłby ich pozwać o cokolwiek związanego z grą, nie chcieli ryzykować. Ostatecznie, po tygodniach prób Dana, by przebić się przez tę całą biurokratyczną procedurę, całkowicie się wycofali".

A źródełko wysychało i to w tempie wysychania płytkiej kałuży na pustyni. Pustyni Gobi. W lipcu. W samo południe. „W tym momencie miałem oszczędności, które mogły wystarczyć mi na cztery–pięć miesięcy, sprzedałem większość mojego dobytku i praktycznie mieszkałem w jednym pokoju, by zaoszczędzić na ogrzewaniu i prądzie".

Nagle BUM! Deus ex machina! Jak w kiepskim filmie w błysku fleszy i akompaniamencie fanfar pojawia się bohater (tu w postaci



Darmowa wersja z 2008 roku była wizualnie prosta i nieociosana, co dobrze budowało wrażenie bycia zawieszonym między światem rzeczywistym a wyobrażonym.

Indie Fund, które postanawia zaryzykować i wydać grę, choć początkowo kręci nosem, że tytuł lepiej by się sprawdził w PSN, a nie na PC). Sytuacja uratowana! Trzeba tylko dokończyć, domknąć projekt, wypolerować. Ostatnia prosta. Briscoe pracuje w tym momencie już przez siedem dni w tygodniu, po 18 godzin. „Zamówiłem kartę kredytową, zwiększyłem debet do maksimum. Z perspektywy czasu była to najgłupsza rzecz, jaką kiedykolwiek zrobiłem. Nie miałem żadnych dochodów. Gdyby Dear Esther okazało się klapą, nie miałbym jak spłacić długów. Irracjonalne, prawda, ale w tamtym momencie myślałem tylko o tym, by dokończyć grę i – w międzyczasie – nie stracić dachu nad głową". Wyliczył, że aby wyjść na zero, owoc jego pracy musiałby się sprzedać w liczbie 10 tys. kopii. Ostatnią kropkę kodu (kod kończy się kropkami? Pytam poważnie, na co dzień dłubię w innej materii) Briscoe stawiał drżącym palcem. Nie było już odwrotu.

A potem przyszła pierwsza, przedpremierowa recenzja od IGN z oceną 8/10.

Ulga

Kiedy zaczęły spływać dane o sprzedaży, Robert Briscoe odetchnął. Jednak, mając na uwadze stresujące doświadczenia ostatnich miesięcy, lepiej chyba powiedzieć, że złapał powietrze łapczywie jak tonący wyciągnięty na brzeg. Dear Esther w niecałe 24 godziny kupiło ok. 16 tys. osób. To pozwalało twórcom na spłatę pełnej inwestycji Indie Fund. Pod koniec tygodnia licznik wskazywał już 50 tys. kopii, a do 2013 r. udało się znaleźć 850 tys. zainteresowanych graczy.

Recenzje były w większości pozytywne, choć nie zabrakło głosów, wedle których tytuł to w gruncie rzeczy nie tyle gra, ile wideo, interaktywny film. W dodatku doświadczeniu zarzucano pretensjonalność i przesadny melodramatyzm (Eurogamer). To, co jednym przeszkadzało, inni uznawali za zalety: podkreślano malarskość gry, jej medytacyjny potencjał. PC Gamer bronił minimalistycznego gameplayu: „Brak łamigłówek jest konieczny: kluczowe dla rozgrywki jest to, że gracz może poruszać się we własnym tempie (...). Bez łamigłówek oprawa i fabuła wysuwają się na pierwszy plan". We wrześniu 2016 r. tytuł trafił do bibliotek PS4 i Xbox One, rok później odświeżoną wersję – postawioną już na Unity i z podtytułem Landmark Edition – otrzymali użytkownicy komputerów osobistych.

Scheda

Dear Esther powstało w 2012 r. (bądź kilka lat wcześniej, zależy, które wydarzenie uznać za faktyczną premierę) i z marszu okazało się w pewnych aspektach przełomowe. Czuć było, że pierwsze kroki tytuł stawiał w akademickich korytarzach. Bezkompromisowo odrzucał to, z czym powszechnie utożsamiano gry wideo, wykonywał skręt ku teorii literatury. Jednocześnie garściami czerpał z innowacyjnego podejścia lat 80., w tym z The Forest Grahama Relfa (1983).

Szybko pojawili się naśladowcy, choć lepszym określeniem byłoby – spadkobiercy poetyki. Gone Home (2013), Zaginięcie Ethana Cartera (2014), Firewatch (2016), Virginia (2016). The Chinese Room w 2015 r. wydało ciepło przyjęte Everybody's Gone to the Rapture inspirowane apokaliptycznym sci-fi lat 50., 60. i 70. („Śmierć trawy" i „A Wrinkle in the Skin" Johna Christophera czy „Dzień tryfidów" Johna Wyndhama).

Niestety każde zjawisko i każdą ideę można doprowadzić do granicy autoparodii. Tak zwane symulatory chodzenia stały się – także – gatunkiem utożsamianym z łatwym pieniądzem i bezbolesnym procesem twórczym (co, jak pokazuje przykład The Chinese Room, nie do końca jest prawdą). Liczni branżowi konformiści z chęcią rezygnują dziś z trudnych w projektowaniu mechanik, zasłaniając się wizjonerstwem, podpinają ledwie ukończone potworki pod narrację o artyzmie, treściowej głębi i opowiadaniu poprzez środowisko. W gruncie rzeczy proste historie przedstawiają jako konstrukty godne największych XIX-wiecznych powieści. Na szczęście trafiają się i rzeczy dobre.





Wersja z 2012 r. (a potem ulepszenie pt. Landmark Edition) czyni tytuł zdecydowanie atrakcyjniejszym wizualnie od pierwotnego doświadczenia. Szczęśliwie mnogość detali nie zatarła wrażenia surowości otoczenia. Jest w tych krajobrazach coś poetyckiego i nieoczywistego.

Lubię tę gałąź cyfrowego pisarstwa, nie zawsze potrzebuję wyzwania. Mam dni, w których konieczność wgryzania się w gameplayowe zawiłości wręcz mnie odrzuca. Jednocześnie odnoszę wrażenie, że podgatunek zaczyna powoli zjadać swój ogon, że – jak każdy świeży pomysł – został zawłaszczony przez mainstream i spłycony. Od premiery Dear Esther niedługo minie 15 lat, najwyższy czas na coś nowego. Kolejną rewolucję. ⊠

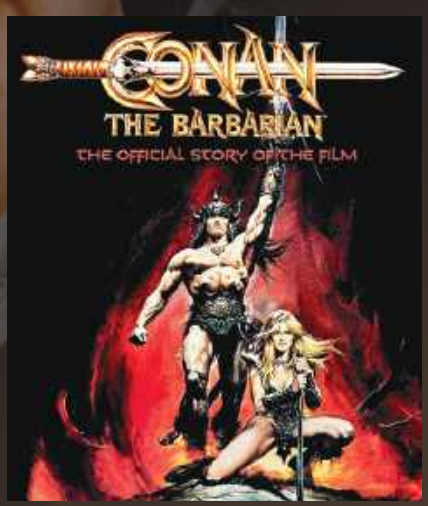
eprasa.pl 902

FILMOWE NARODZINY BARBARZYŃCY

Bez tej jednej produkcji nikt nie wiedziałby, kim jest Arnold Schwarzenegger, prawdopodobnie nie sfilmowano by „Władcy Pierścieni”, a w serii Diablo zabrakłoby uwielbianej przez wielu graczy klasy postaci. Wpływ na popkulturę, jaki blisko 45 lat temu wywarł „Conan Barbarzyńca”, czuć aż do dzisiaj.

TEKST: OSTASZ

Wszystko ma swój początek i koniec. Tyle że genezą „Conana Barbarzyńcy” są zarówno książki Roberta E. Howarda, czytadła pisane przez naśladowców tegoż autora, jak i... „Gwiezdne wojny”. Film o przygodach rosłego Cymeryjczyka próbowano nakręcić od połowy lat 60. ubiegłego stulecia. W realizacji przeszkadzały problemy z prawami autorskimi, jak i niezbyt duże zainteresowanie wytwórni filmowych, które nie widziały w krwawym fantasy potencjału do zarobienia wielkich pieniędzy. Sytuacja zmieniła się dopiero dekadę później, kiedy to na ekrany kin trafił jeden z największych filmów wszech czasów, czyli wspomniane już dzieło George'a Lucasa.



„Conan Barbarzyńca” nie tylko dał światu Arnolda Schwarzeneggera, ale też fantasy robione za wielkie pieniądze.

„Gwiezdne wojny” nie tylko rozbiły bank, ale też sprawiły, że całkowicie zmienił się krajobraz amerykańskiego i światowego kina. Bez przygód Luke'a Skywalkera z niebytu nie wróciłby „Star Trek”, a James Bond nigdy nie poleciałby w kosmos w „Moonrakerze”. Sukces pierwszego, a de facto czwartego odcinka gwiezdnej sagi miał jeszcze jeden efekt uboczny – wszyscy w Hollywood zapragnęli mieć w swojej ofercie film o „heroicznych przygodach w fantastycznych krainach”, jak to ładnie w swoim eseju ujął badacz kultury Ian Hunter.

Ale co ma chuchrowaty Luke Skywalker do potężnego Conana? Okazuje się, że na tyle dużo, by namówić szychy z jednej z hollywoodzkich wytwórni do wyłożenia na stół sporej kasy. Sztuka ta uda-

eprasa.pl 902c3afbed



ła się legendarnemu producentowi o imieniu Agostino „Dino" De Laurentiis. Brzmi znajomo? Kultowe filmy z lat 70. i 80., w tym „Życzenie śmierci", „Serpico", „Flash Gordon", powstały właśnie dzięki niemu. Ze wsparciem Włocha swoją śmiałą wizję mógł zrealizować nie kto inny jak Oliver Stone. Jaki pomysł na „Conana Barbarzyńcę" miał utożsamiany z amerykańskim kinem moralnego niepokoju reżyser i scenarzysta „Plutonu" i „Urodzonego 4 lipca"?

Akcja napisanego przez niego scenariusza rozgrywała się... w postapokaliptycznej przyszłości, a głównym przeciwnikiem tytułowego bohatera mieli być mutanci. Oceniano, że realizacja tego pomysłu kosztowałaby aż 40 mln dol. Nikt nie chciał zaryzykować. Konieczne okazało się przepisanie scenariusza oraz znalezienie odpowiedniego reżysera, potrafiącego dosłownie sprowadzić ten projekt na ziemię. Padło na Johna Miliusa, który wyrażał zainteresowanie zekranizowaniem krwawych przygód Cymeryjczyka, jeszcze zanim prawa trafiły do De Laurentiisa. Milius miał na swoim koncie właściwie tylko jeden głośny film – kryminał „Dillinger" (1973), ale do jego pracy jako scenarzysty nie można było mieć żadnych zastrzeżeń. To właśnie ten facet napisał „Brudnego Harry'ego", „Siłę Magnum" i „Czas apokalipsy". Można się było spodziewać, że „Conan Barbarzyńca" w jego rękach stanie się czymś wyjątkowym. W końcu autorzy (nie wszystkie pomysły Stone'a zostały wymazane) postawili na rasowe kino zemsty z charyzmatycznymi protagonistami, czarnym charakterem, którego kochamy nienawidzić, i ciężkim, mrocznym klimatem wyjętym prosto z książek Howarda. Ostatecznie jednak ani scenariusz, ani reżyserskie oko Miliusa nie sprawiły, że o tej produkcji z 1982 r. pamiętamy do dziś. Czynnikiem X okazał się odtwórca roli głównej.

Niezastąpiony

W historii kina nie brakuje pamiętnych ról, z którymi utożsamiamy konkretnych odtwórców. Nie potrafimy wyobrazić sobie Indiany Jonesa granego przez kogoś innego niż Harrison Ford. Wspomniany już „Brudny Harry" nie stałby się ikoną, gdyby nie Clint Eastwood. „Milczenie owiec" nie obyłoby się zarówno bez Anthony'ego Hopkinsa, jak i Jodie Foster. Do tego zestawienia nie tyle można, ile wręcz należy dołączyć Arnolda Schwarzeneggera, dla którego Conan stał się przepustką do światowej kariery.

Występ w filmie Miliusa nie był jego pierwszym występem przed kamerą. W 1970 r. Schwarzenegger zagrał w komedii „Herkules w Nowym Jorku". Jednak prawdziwe zainteresowanie swoją osobą i – nie oszukujmy się – sylwetką wywołał jego udział w dokumencie o kulturystach „Pumping Iron" z 1977 r. To właśnie wtedy Schwarzenegger znalazł się na radarze producentów „Conana". Ci co prawda rozważali, czy w roli głównej nie obsadzić Charlesa Bronsona lub Sylvestra Stallone'a, ale w głębi serca wiedzieli, że wybór jest tylko jeden i jest nim „austriacki dąb". Doświadczony kulturysta i początkujący aktor poczuł krew i niemałe pieniądze. Do roli w „Conanie Barbarzyńcy" nie tylko zrzucił kilkanaście kilogramów, ale przez półtora roku poza wykonywaniem regularnych treningów siłowych ćwiczył również jazdę konną i wspinaczkę.

Długie przygotowania opłaciły się z nawiązką – Arnold z powodzeniem był w stanie wykonywać zdecydowaną większość numerów kaskaderskich i scen z elementami walki wręcz, którymi aż naszpikowany był scenariusz Johna Miliusa. Proces przeistaczania się w Conana Schwarzenegger wspomina w swojej książce „Pamięć absolutna" tak: „[Milius] zaczął przysyłać mi ekspertów: mistrzów sztuk walki, rusznikarzy, kaskaderów specjalizujących się w jeździe konnej. Przez trzy miesiące, po dwie godziny dziennie, uczyłem się walki dwuręcznym mieczem... Kazał mi też oglądać filmy, które miały mi pomóc wczuć się w rolę. Włączał mi »Siedmiu samurajów« Akiry Kurosawy i mówił: »Musisz zobaczyć Toshiro Mifune. Zwróć uwagę, jak wyciera usta, jak mówi, jak obchodzi się z kobietami. Wszystko to ma swój niepowtarzalny styl i jest robione z przekorą. Bo taki właśnie ma być Conan«".

Początkowo równie często co po miecz, Conan miał sięgać po ciętą ripostę. Okazało się jednak, że akcent Austriaka jest zbyt mocny, a sam angielski zbyt słaby, by wkładać w jego usta długie kwestie. Reżyser zdecydował, że wytnie ze skryptu niepotrzebne dialogi i uczyni z barbarzyńcy kogoś, kto nie rozwiązuje problemów słowami, tylko czynem. I to najczęściej takim, po którym sprawiający owe kłopoty raczej nie da rady już nic powiedzieć. Podobny zabieg zastosowano w innym filmie również mającym premierę w 1982 r., czyli „Rambo: Pierwsza krew". Obu produkcjom wyszło to zdecydowanie na dobre.

AKCJA NAPISANEGO PRZEZ OLIVERA STONE'A SCENARIUSZA ROZGRYWAŁA SIĘ W POSTAPOKALIPTYCZNEJ PRZYSZŁOŚCI, A PRZECIWNIKAMI CONANA MIELI BYĆ... MUTANCI

Arnold Schwarzenegger jest bezsprzecznie gwiazdą „Conana", ale nie jest to jedyna rola, którą zapamiętuje się po seansie. „Dębowi" na ekranie towarzyszy Sandahl Bergman, która wciela się w wojowniczkę Valerię. Postać ta nie odstaje Conanowi ani na krok, jeśli chodzi o władanie mieczem i spryt. Coś, co dzisiaj nie jest takie oczywiste, prawie 45 lat temu było wręcz nie do pomyślenia. Stąd mój apel, aby w dyskusjach o bohaterkach kina akcji mówić nie tylko o Ellen Ripley i Sarah Connor, ale także o Valerii. W szczególności że Bergman, podobnie jak Arnie, także nie korzystała z pomocy ekipy kaskaderskiej!

Obsadę uzupełniają Gerry Lopez (Subotai), legendarny Max von Sydow (król Osric) oraz niezapomniany James Earl Jones, któremu przypadła rola czarnego charakteru. Jones to nie kto inny jak głos najsłynniejszych ojców w historii kina, czyli Dartha Vadera z „Gwiezdnych wojen" i Mufasy z „Króla Lwa". W „Conanie Barbarzyńcy" możemy zobaczyć mistrza w całej okazałości. Co ciekawe, jego angaż był decyzją podjętą w ostatniej chwili, gdyż harmonogram zdjęć do filmu musiał zgrać się z występami Jonesa na

eprasa.pl 902c3afbed



James Earl Jones w jednej ze swoich najlepszych ról. Straszy równie mocno jak Darth Vader.



Sandahl Bergman jako Valeria powinna być wymieniana jednym tchem obok Ellen Ripley z serii „Obcy"!

Broadwayu w prestiżowej sztuce „A Lesson from Aloes" traktującej o apartheidzie. Można się spierać o to, w której z ról James Earl Jones wypadł lepiej, ale śmiem twierdzić, że to właśnie jako czarnoksiężnik zmieniający się w węża aktor dał z siebie wszystko. Żarty żartami, ale Thulsa Doom w wykonaniu Jonesa jest przerażający, groteskowy i po prostu najlepszy.

Gdzie hartowała się stal

Pisząc o świetnych występach w „Conanie Barbarzyńcy, muszę wspomnieć o... Hiszpanii grającej tutaj szereg fantastycznych krain – Cymerię, Brythunię i Zamorę. Co ciekawe, początkowo rozważano realizację filmu w Jugosławii, ale ze względu na napiętą sytuację polityczną „angaż" otrzymała Iberia. Decyzja, aby kręcić w plenerze, często z wykorzystaniem lokalnych zabytków, okazała się strzałem w dziesiątkę. Tam, gdzie ograniczenia i tak wysokiego, bo liczącego ostatecznie aż 20 mln zielonych budżetu nie pozwalały na budowę pokaźnych budowli, używano miniatur. John Milius wystrzegał się, jak mógł, efektów optycznych i dorysówek, które w jego opinii psuły surowy klimat całości, bardzo mocno inspirowany pracami Franka Frazetty. Obrazy tego uznanego amerykańskiego plastyka zdobiły wydania książek o Conanie w latach 60. i utrwaliły w masowej świadomości wizerunek umięśnionego Cymeryjczyka, którego dwie dekady później ożywić zdołał dopiero Schwarzenegger.

Zdjęcia do „Conana Barbarzyńcy" trwały aż pięć długich miesięcy, w czasie których nie brakowało wypadków (w końcu prawie każda z występujących w filmie postaci dzierży jakąś broń białą), ale też nawiązały się przyjaźnie na długie lata. Przerażający na ekranie James Earl Jones w rzeczywistości stał się mentorem dla Schwarzeneggera i kiedy tylko mógł, udzielał mu lekcji aktorstwa. Arnold nie pozostawał dłużny i ułożył dla swojego filmowego przeciwnika plan treningowy pozwalający zgubić zbędne kilogramy i wyrzeźbić wymarzoną sylwetkę.

Chwila prawdy

Czy „Conan Barbarzyńca" oglądany w 2026 r. jest maczystowski, często już śmieszny, a w wielu aspektach – nie tylko produkcyjnych – źle się zestarzał? Oczywiście, że tak. Nie zmienia to jednak faktu, że wciąż mamy do czynienia z produkcją, której daleko do bezmyślnego kina akcji, którego w latach 80. ubiegłego stulecia wcale nie brakowało. Zakochany w dziełach Akiry Kurosawy John Milius nie nakręcił może eposu dorównującego dziełom swojego idola, niemniej „Conana Barbarzyńcę" można czytać, a właściwie oglądać również jako rozważania o życiu, śmierci, władzy i przeznaczeniu. Wbrew pozorom rzeczonym motywom naprawdę pozwala się tutaj wybrzmieć, tyle że nie zawsze słowami tytułowego bohatera.

„Conan Barbarzyńca" pojawił się w kinach w maju 1982 r. i zarobił czterokrotność swojego budżetu. Nie był to blockbuster na miarę „Szczęk" (do których Milius też dołożył swoje trzy grosze), ale sukces filmu był na tyle duży, że producent „Dino" De Laurentiis i wytwórnia Universal Pictures od razu zapragnęły kręcić sequel. Co więcej, „Conan" zapoczątkował modę na „dorosłe fantasy", która rozprzestrzeniła się po całym Hollywood. Do końca dekady na fali sukcesu produkcji ze Schwarzeneggerem powstały takie filmy jak „Władca zwierząt", „Krull", „Miecz i czarnoksiężnik" i niskobudżetowe „Łowca bestii" oraz „Ator". Co więcej, poza odartym z przemocy oficjalnym sequelem – „Conanem Niszczycielem" (1984) – powstał także „duchowy spadkobierca" cyklu, czyli film „Czerwona Sonja" (1985). Arnold zagrał w nim rolę drugoplanową u boku Brigitte Nielsen (z którą miał też przelotny romans, zanim wyszła za Sylvestra Stallone'a!). No chyba że mowa o włoskiej wersji tego filmu. Tamtejszy dystrybutor nie tylko zmienił tytuł na „Yado", ale też „poprawił"

eprasa.pl 902c3afb



plakat, umieszczając na nim wyłącznie Schwarzeneggera. Wbrew staraniom „speców" od marketingu nie udało się zmylić widzów, że mają oni do czynienia z trzecim Conanem.

Mimo nie do końca zadowalających wyników finansowych „Conana Niszczyciela" jeszcze w latach 80. rozważano realizację części trzeciej. Miała ona nosić tytuł „Conan Zdobywca", a do tytułowej roli powrócić miał Arnold Schwarzenegger. Zaczęto nawet pisać scenariusz, ale Austriak, który w międzyczasie stał się także Terminatorem i Johnem Matriksem z „Commando", zaczął rozdawać karty w całej fabryce snów. Ostatecznie zamiast po miecz sięgnął po karabin maszynowy i ruszył na polowanie za drapieżnikiem nie z tej planety. Do roli Conana miał wrócić „jeszcze kiedyś", a widzom musiały wystarczyć takie dzieła jak „Legenda" i „Zaklęta w sokoła". Były to jednak filmy dla młodzieży, a nie poważne, brudne fantasy pełne krwi i nagości. „Kompromisem", o ile można tak w ogóle powiedzieć, stała się nakręcona dwie dekady później trylogia „Władca Pierścieni". Owszem, Śródziemiu geograficznie daleko jest do Cymerii, niemniej to właśnie słynny mieszkaniec tej drugiej krainy przetarł szlak dla kosztujących niebotyczne pieniądze ekranizacji książek Tolkiena.

Powrót króla

Na przestrzeni ostatnich 40 lat Conan doczekał się aktorskiego serialu telewizyjnego, kreskówki (a jakże!), komiksów oraz szeregu gier wideo, o których więcej przeczytacie w ramce. O dziwo, na ekrany kin powrócił dotychczas tylko raz w 2011 r. Nie była to jednak trzecia część trylogii, tylko remake albo raczej ponowne „odczytanie" historii Conana z kart książek Roberta E. Howarda z Jasonem Momoą w roli głównej. Wyszło mizernie, a film okazał się klapą. Nie pomogła nawet modna wówczas konwersja na format 3D, która zmuszała widzów do zakupu droższych biletów. Ponad 30 „baniek" w plecy było dla wytwórni Lionsgate Films wyraźnym sygnałem, żeby nie próbować robić z tą franczyzą niczego więcej. Paradoksalnie na nowym „Conanie Barbarzyńcy" zyskał sam Jason Momoa, który umocnił tym występem swoją pozycję charyzmatycznego osiłka, którą z powodzeniem piastuje w Hollywood aż do dziś.

Piętnaście lat później wciąż czytamy plotki o możliwym powrocie Arnolda Schwarzeneggera do roli Conana. Najnowsze doniesienia w tej sprawie pochodzą z marca bieżącego roku. Według dziennikarzy The Hollywood Reporter w produkcji znajduje się film „King Conan" („Król Conan"), za który odpowiedzialny będzie Christopher McQuarrie, nadworny reżyser filmów z Tomem Cruise'em („Jack Reacher", ostatnie cztery części „Mission: Impossible"). Czy 79-letniemu Schwarzeneggerowi dane będzie założyć koronę i zasiąść na tronie, tak jak miało to miejsce w finale pierwszego filmu? Oby, bo na takiego króla zasługuje nie tylko Cymeria, ale także wszyscy fani, którzy w kinie rozrywkowym szukają czegoś więcej... ⊗

CONAN W GRACH



„Conan" z Arnoldem Schwarzeneggerem inspirował i nadal inspiruje nie tylko filmowców, ale także twórców gier wideo. Poza tytułami na licencji – książek lub filmów – powstał szereg produkcji, w których dane jest nam pokierować kimś łudząco podobnym do Cymeryjczyka. Wspomnę tu takie side-scrollery jak Barbarian (i jego kontynuacje), Targhan, Rastan Saga i Warrior Blade (obie od Taito). Barbarzyńca jest także nieodłącznym elementem serii Diablo oraz Golden Axe. Jeśli interesują Was mniej mainstreamowe klimaty, to sprawdźcie Severance: Blade of Darkness, które nie tylko mocno nawiązuje do Conana, ale przede wszystkim jest protoplastą gatunku soulslike. Co najlepsze, tytuł ten da się bezproblemowo odpalić na współczesnych konsolach!

Gier, w których faktycznie możemy wskoczyć w buty Conana lub kogoś zamieszkującego Cymerię, nie jest ich zbyt wiele, ale są wśród nich perełki. Platformówki rodem z MS-DOS-a, Atari i NES-a (Conan: Hall of Volta, Conan: The Mysteries of Time, Conan: The Cimmerian) może lepiej sobie odpuścić, podobnie jak Conan od Cauldron z 2004 r. Natomiast wydana trzy lata później na PS3 i X360 produkcja o tym samym tytule, starannie naśladująca klasyczne God of War, jak najbardziej zasługuje na uwagę. Owszem, jest to tylko i aż „średniak z ambicjami", ale wśród gier na licencji i tak jest to produkt z wyższej półki. Z kolei w kategorii „naprawdę dobre" mamy Conan Exiles reprezentujące gatunek survival. Popularny tytuł rozwijany jest od 2018 r. i niedawno w wersji PC doczekał się nawet edycji Enhanced działającej na silniku Unreal Engine 5. Czekając na odświeżoną wersję konsolową, warto wcielić się w samego Conana – i to o wyglądzie Arnolda Schwarzeneggera! – w Mortal Kombat 1. Cyfrowy Arnie siecze mieczem jak mało kto!

eprasa.pl 902c3afbed

FINAL FANTASY XIII

pechowa czy kultowa?



eprasa.pl 902c3afbed

TEKST:
KUBICA

Pierwszy Fajnal na nową generację konsol HD. Pierwszy stworzony bez udziału ojca marki. Pierwszy na Xboksie. Pierwszy w naprawdę wielu aspektach. To także pierwszy tytuł w serii, który spotkał się z tak zróżnicowanymi opiniami. I – jak zawsze – geneza tego wszystkiego leży w procesie produkcyjnym.

Po odejściu Hironobu Sakaguchiego i innych członków zespołu, którzy tworzyli serię, Square Enix mierzyło się z prawdziwymi wyzwaniami, jeśli chodzi o markę Final Fantasy. Spin-offy, remastery oraz inne IP miały się dobrze. Tu chodziło jednak o flagowca, który miał dać powód do kupna danej platformy. Oczekiwania były ogromne. Także w dziale finansów patrzono wymownie na słupki, a nowy szef Yoichi Wada dawał jasno do zrozumienia, że następna gra ma przyćmić poprzedników. Gracze mają kojarzyć serię z trzynastką.

Grom z jasnego nieba

Rok 2004. Projekt COLORS WORLD, bo pod taką nazwą kodową powstawała gra, miał wyjść jeszcze na PS2. Miano wykorzystać wszystkie zdobycze technologiczne, które wprowadziła dwunastka, pokazując, że w konsoli drzemią jeszcze nieodkryte moce, a wszystko zależy jedynie i aż od utalentowanych programistów. Zastanawiano się nad FFX-



Motomu Toriyama (po prawej), protegowany Kitase. Współtworzył scenariusze do największych hitów SE, w tym Bahamut/Racing Lagoon, FFX/X-2. Przy FF13 mocno go poniosło. Obecnie pisze scenariusze do FF14 i FF7R.

3, a nie nad pełnoprawną, kolejną dużą grą. Chciano kontynuować historię z krainy Spira, pokazać skutki działań Yuny i jej przyjaciółek. W międzyczasie powstawało Kingdom Hearts, action RPG z prawdziwego zdarzenia. W zespole Kitasego rozpętała się burza mózgów i rzucano śmiałe pomysły. Wiele z nich było naprawdę przełomowych, a postawiono przede wszystkim na szybkie tempo rozgrywki i fabuły, niczym podczas joggingu. Do tego zespołu należał Motomu Toriyama, płodny i ambitny scenarzysta, który swój talent udowodnił przy pracy nad FFX i jego sequelem. Nadawało się to idealnie na spin-off, który miałby pochłonąć mniej zasobów i czasu. Jednak Sony wpadło pewnego dnia i oznajmiło, że ich PS3 jest w zasadzie tuż za rogiem oraz zaproponowało ścisłą współpracę ze studiem. Kitase wspomina, że było to zaskakujące, ponieważ premiera konsoli miała nadejść szybciej, niż zakładano. W marcu 2005 r. wszystkie assety i prace z COLORS WORLD zostały przeniesione na trzynastkę.



Piorun kulisty

Twórcy nie mieli pojęcia, jak PS3 będzie działało. Nie wiedzieli nawet, jak będzie wyglądało! A mieli już zacząć na nie tworzyć gry. Postanowiono, że zbudują autorski silnik, na którym będą puszczać swoje nadchodzące produkcje. Tak, liczba mnoga, bowiem White Engine miał być podstawą dla megainicjatywy wydawniczej zwanej Fabula Nova Crystallis. Kryształy od zawsze były obecne w FF, ale tym razem ten motyw miał być na pierwszym planie jak nigdy wcześniej, łącząc ze sobą wydarzenia przedstawione nie tylko w grach wideo. Zapowiedziano mangi, anime, opowiadania, eventy na żywo i aplikacje. Wydarzenia miały się dziać na przestrzeni wielu lat i być utrzymane w jednym wspólnym duchu i mitologii. To wszystko miało rozkręcić FFXIII, które jeszcze nawet nie istniało. Ale White Engine był potężny. To na nim zbudowano FFVII Tech Demo, które rozpaliło nadzieję fanów i pokazywało potęgę PS3. Nie powiedziano jednak, że to krótkie wideo powstawało przez pół roku! Członkowie studia wierzyli, że jakoś to ogarną, że premiera jest tak odległa, że do tego czasu rozgryzą architekturę konsoli. Silnik przemianowano na Crystal Tools, by pasował tematycznie do FNC, i wzięto się do pracy... nad filmikiem wideo.

Wyładowanie

Zespół tworzący FFXIII był ogromny. Pierwszy raz jakakolwiek gra miała tak wielu pracowników. Samych programistów było 30, natomiast designerów zatrudniono 36. Z kolei artystów z każdej dziedziny pracowało 180! Gra miała być zachwycająca i jednocześnie cool. Postacie wyszły spod ręki nieodzownego Tetsuyi Nomury oraz debiutującej Nao Ikedy, specjalizującej się w realistycznych szkicach postaci. Isamu Kamikokuryo, który zachwycił świat swoją pracą nad FFXII, został tutaj obsadzony jako główny designer świata. Mieli puścić wodze fantazji, nie ograniczać się, ale jednocześnie trzymać się wizji świata „krystalicznego". Kamikokuryo spędził prawie rok na etapie preprodukcji, pracując wyłącznie nad grafiką Final Fantasy XIII. Wykorzystał futurystyczny charakter gry, ale włączył do niego elementy fantasy. Pomysł, aby Lightning miała miecz, który może się przekształcić w broń palną, nawiązuje do Eidolonów, czyli tutejszych summonów. Transformacja to jeden z motywów gry, więc Eidolony mogą się przekształcać w... pojazdy! „Uznałem, że skoro Summony mogą się transformować, to broń również powinna!" Miało być cool i było jak jasna cholera, nie ma co tego podważać. Największe uznanie, które rośnie wraz z upływem lat, zdobyła muzyka. Masashi Hamauzu skomponował wraz z Warszawską Filharmonią jeden z najlepszych soundtracków do gier wideo, kropka. OST to hipnotyzująca, pełna rozmachu symfonia emocji. Mieszanka majestatycznych orkiestracji, eterycznych melodii i pulsującej energii, która zamienia każdą chwilę podróży Lightning w niezapomniany muzyczny spektakl. Motywem przewodnim

eprasa.pl 902c3afbed



„Kiedy pokazano mi model postaci, zobaczyłem jakość afro Sazha i pomyślałem sobie, że PS3 naprawdę jest inne" – śmiał się Kitase komentując przeskok technologiczny.

międzynarodowej wersji gry jest piosenka „My Hands" autorstwa brytyjskiej piosenkarki Leony Lewis, z kolei w japońskiej wersji usłyszymy debiutującą Sayuri „THE SxPLAY" Sugawarę. Nie bez powodu jest tak często grana na różnego rodzaju festiwalach muzyki z gier wideo, a możliwość usłyszenia jej w 2025 r. we Wrocławiu była zaszczytem. Moim zdaniem pod względem designu postaci, świata, lokalizacji i technologii jest świetnie. Szkoda tylko, że takiej bliskiej współpracy i wizji artystów brakowało w innych oddziałach.

Sprzężenie zwrotne

Zanim powstały system walki i fabuła, powstał teaser. Został on zaprezentowany na E3 w 2006 r. przy okazji ogłoszenia gry oraz całego FNC. W teaserze główna bohaterka, jeszcze wtedy nienazwana, mierzy się z żołnierzami PSICOM w pociągu, manipuluje grawitacją i czasem. Pokazywane były elementy znane z gameplayu, liczby DMG, paski życia itd. Całość wyglądała oszałamiająco, ale nie była to prawdziwa rozgrywka. Wideo miało jedynie pokazać ideę, koncept gry. Cel, do którego dążą twórcy. Według informacji z materiałów deweloperskich pierwsze trailery były bardziej wizją artystyczną niż prezentacją istniejącego gameplayu, ponieważ zespół nadal ustalał kierunek projektu. Mimo że oprawa wizualna zwiastuna przypomina finalną wersję, tak naprawdę wszystko zostało zrobione od nowa. Ten teaser był problematyczny, ponieważ mało kto w drużynie deweloperskiej wierzył, że gra może tak wyglądać, mieć takie tempo i tak płynnie przechodzić ze scenek do gameplayu. Trailer z E3 2006 pokazywał dynamiczną akcję, zanim istniał właściwy system walki. Projektanci dopiero później stworzyli mechanikę, która miała odtworzyć tempo widoczne w filmie. Chciano skrócić przestoje między walkami i sprawić, by bitwy były płynniejsze niż w poprzednich odsłonach serii.

Najpierw błysk, później grzmot

Praca nad grą trwała już dobre dwa lata, ale wciąż istniała ona w formie dalekiej od grywalnej. Chcąc na nowo postawić fundamenty serii, wdrożono śmiałe pomysły. Final Fantasy XIII miało się skupić na intensywnym, filmowym doświadczeniu, a nie na klasycznej strukturze RPG z wieloma miastami i swobodną eksploracją. Dlatego w pierwszej połowie gry zrezygnowano z otwartej mapy, miast, zadań i ogólnie ze wszystkiego, z czego znane były jRPG-i, jeśli chodzi o podróż. Postawiono na skoncentrowane, liniowe i korytarzowe lokacje, przez które po prostu ciśniemy naprzód. Toriyama wyjaśnił, że od początku projekt miał łączyć mocno filmową fabułę z bardzo szybkim, taktycznym systemem walki. Kitase i Motomu Toriyama przyznali, że czerpali z popularnych zachodnich tytułów, zwłaszcza FPS-ów, aby zwiększyć tempo rozgrywki i uczynić walki dynamiczniejszymi. Twórcy chcieli, aby gracz przez pierwszą część gry czuł taką samą presję i brak możliwości odpoczynku jak bohaterowie ścigani przez Sanctum. Dopiero po dotarciu na Gran Pulse tempo miało wyraźnie zwolnić. I ten aspekt jestem w stanie zrozumieć. Szkoda jedynie, że realizacja tego pomysłu mocno wpłynęła na grę. Lokacje były bowiem sterylne i puste, co prawda świetnie zaprojektowane wizualnie, ale wyczyszczone do połysku. Designerzy mówili, że wiele ich prac zostało po prostu wyciętych, bo główni twórcy nie mieli na nie czasu ani pomysłu. Motomu Toriyama wyjaśnił, że pełnoprawne miasta w jakości HD pochłaniałyby ogromne zasoby produkcyjne. Zespół uznał, że lepiej przeznaczyć ten czas na lokacje fabularne i przerywniki. Twórcy bezwstydnie przyznawali, że przestają ukrywać, co jest za zasłoną. „Wcześniejsze gry też były liniowe, tylko ukrywały to za miastami, NPC-ami, mapą świata i poboczną zawartością. Final Fantasy XIII miało tę strukturę uczynić świadomą częścią doświadczenia". Problemy leżały w braku komunikacji podczas rozwleczonego procesu twórczego.

Izolacja

Tak jak gra miała być rewolucyjna, tak samo jej sposób tworzenia miał być wyjątkowy. Była projektowana w improwizowany sposób. Scenarzyści, muzycy, aktorzy i cała reszta ekipy musieli pracować, opierając się na luźnych sugestiach i planie wydarzeń przesyłanych im z góry. Wyglądało to tak, że dostawali opis sceny: jakie emocje ma wywoływać i jak ma się skończyć. Brak wizji, kierunku oraz konsekwencji sprawił, że prace nad grą przeciągały się niemiłosiernie. Oddziały były od siebie odizolowane, a przepływ informacji był zaburzony, gdyż wszystko najpierw trafiało do centrali, która dopiero później przesyłała prośby i pytania dalej. Dodatkowym problemem był plan wydania gry równocześnie na rynku japońskim i zachodnim, z pełną lokalizacją językową. Pracownicy wiedzieli już, że nie zdążą na planowaną premierę w 2008 r. Ponadto w 2007 r. na Xboksie zostało wydane Lost Odyssey, gra Sakaguchiego i jego studia Mistwalker. SE nie mogło sobie pozwolić na takie ryzyko i potwarz. Dlatego posunęli się do czegoś, o co nikt ich nie posądzał.

Synek, włączaj Xboksa, burza idzie

Zapowiedź Final Fantasy XIII w wersji na Xboksa 360 pojawiła się 14 lipca 2008 r. podczas targów E3. Square Enix ujawniło wówczas, że gra ukaże się na tej konsoli w Ameryce Północnej i Europie, łamiąc tym samym wcześniejszą wyłączność dla PlayStation 3. Była to największa niespodzianka tamtych targów. Warto zaznaczyć,

eprasa.pl 902c3afbed

że zaprezentowano na nich chociażby Fallouta 3, Gearsy 2, LittleBigPlanet czy Resident Evil 5. Od FFVII seria była jednoznacznie kojarzona z PlayStation, z paroma wyjątkami na gościnne występy spin-offów na konsole Nintendo. Rynek zachodni stawał się w tamtej erze konsol ważniejszy niż kiedykolwiek wcześniej. Produkcja gier HD pochłaniała ogromne koszty, a wielka baza użytkowników sprzętu Microsoftu bardzo łatwo te gwałtownie rosnące wydatki by zwróciła. Do tego dochodziła kwestia dotycząca płyt Blu-ray, które obsługiwało PS3, co również wiązało się z dodatkowymi opłatami. Wersja na X360 została wydana na trzech płytach DVD-DL – tańszych, ale dobrze znanych zespołowi deweloperskiemu, który doświadczenie zdobywał jeszcze w erze PS2, konsoli również obsługującej ten format. Twórcy musieli pójść na pewne ustępstwa takie jak dostosowanie grafiki, tekstur i rozdzielczości. Dla magików kompresji danych z SE, którzy już w przeszłości mierzyli się z niemożliwym, nawet to zadanie przyprawiało o zawrót głowy. Dzięki wstecznej kompatybilności wersja na Xboksa jest obecnie najłatwiejszą do ograna odsłoną gry, dostępną na PC od 2014 r. Premierę przesunięto, a ten czas wykorzystano na doszlifowanie kryształowej odsłony. Nie z chęci, ale z konieczności.

Nieozonowane powietrze

Hype na grę był podkręcany praktycznie każdego miesiąca od E3 2008. Co rusz rzucano nowe informacje, twórcy chętnie udzielali odpowiedzi na pytania graczy, pojawiali się na ściankach i imprezach. Od czasów FFVII nie było takiego medialnego szumu. W 2009 r., gdy w Japonii nareszcie wyszło „FFVII Advent Children" na Blu-rayu, dołączono do niego pierwszy raz grywalne demo gry. Nie tylko zwiększyło to sprzedaż filmu, ale też studio chciało pokazać, że konsola Sony jest domyślną platformą dla rodzimego rynku. I nagle nastała niepokojąca cisza przed burzą. Ptaszki przestały ćwierkać na Twitterze, a do niedawna aż ogłuszały. Dziś wiemy, że za kulisami rozgrywała się prawdziwa walka z żywiołem – żywiołem szarżującej ambicji i braku planu. A ofiarą tej szalejącej pogody była fabuła. Rozpisana na 13 rozdziałów historia, która już pękała w szwach od lore'u, bagażu emocjonalnego i mitologii. Jak się okazuje, była ona na przestrzeni produkcji kilka razy zmieniana i tak naprawdę pisana już wtedy, gdy cutscenki były nagrane. Na tym etapie, tuż na ostatniej prostej przed premierą, zmieniano jeszcze najistotniejsze jej elementy po raz czwarty!

OD CZASÓW FINAL FANTASY VII NIE BYŁO TAKIEGO MEDIALNEGO SZUMU

Przy tym wspomnianym biurokratycznym sposobie zarządzania. Najgorsze, co mogło z tego wyniknąć, to łamiący serce angielski voice acting, który już i tak był obarczony pewnymi fundamentalnymi wadami. Aktorzy głosowi bowiem dostali konkretne wytyczne: brzmieć jak najbardziej japońsko, jak to się da. To sprawiło, że postacie brzmią, jak brzmią – nieprofesjonalnie, niczym z jakiegoś fanowskiego projektu. Tych wszystkich zwrotów i funkcji fatycznych pewnych dźwięków w języku japońskim nie da się bezpośrednio przetłumaczyć, a nawet poddać lokalizacji. Japonki uważają Lightning jako jedną z najlepszych postaci kobiecych w serii, na co wpływ ma jej buntowniczy i twardy charakter, który możemy w pełni poznać w japońskiej wersji językowej. To w niej bowiem posługuje się zwrotami, które świadczą o jej godnej naśladowania postawie. Jest powściągliwa, ale umie wyrażać emocje, jest asertywna bez agresji i arogancji. Natomiast aktorzy głosowi w wersji angielskiej nie znali kontekstu scen, do których użyczali głosu! To dlatego właśnie Vanille stęka jak z filmu z golasami, okrzyki bohaterów brzmią krindżowo, a ich kłótnie (a jest ich sporo pod koniec fabuły) wypadają jak z telenoweli, a Lightning to emocjonalny blok cegieł, wredna i sterylna jak sala operacyjna. Nie jest cool, tylko twarda. Dlatego niektóre elementy historii w anglojęzycznej wersji po prostu się nie kleją i nie mają za bardzo sensu! Dlatego też FFXIII jest znane z morza cut-contentu. Portal Cutting Room Floor jest pod tym względem skarbnicą wiedzy. Dzięki niemu wiemy, że Seventh Ark miał być większy, wywalono pełno modeli przeciwników, animacji postaci, no i nieużytych opcji dialogowych.

Wywaliło korki

Po pięciu latach dewelopingu gra zawitała 17 grudnia 2009 r. w Japonii oraz 9 marca 2010 r. w UE i USA. Po niesamowitych trudnościach, wyczerpującej pracy i przeraźliwie durnych pomysłach błyskawica uderzyła. FFXIII to najlepiej sprzedający się tytuł na PS3 w Japonii. W Wielkiej Brytanii premiera pobiła wszelkie rekordy. Recenzje były zasadniczo pozytywne. Chwalono przede wszystkim oprawę wizualną, nazywając grę kamieniem milowym technologii graficznej. Muzyka momentalnie stała się najbardziej chwalonym elementem produkcji. Square Enix chciało pokazać, że liniowość może być świadomym wyborem, ale część graczy uznała, że właśnie odkryto najdroższy bilet na podróż, z której nie można wysiąść. Słusznie krytykowano okaleczoną fabułę. Miała być wielką, emocjonalną operą o przeznaczeniu, buncie i walce z losem, ale dla wielu graczy okazała się labiryntem terminów, nazw i mitologii, w którym łatwiej było się zgubić, niż wzruszyć. Square Enix stworzyło historię pełną dramatycznych zwrotów i kosmicznej skali, tyle że najpierw trzeba przeczytać encyklopedię Fal'Cie, żeby zrozumieć, dlaczego bohaterowie biegną przed siebie. Bo bohaterowie, zamiast być grupą pełną konfliktów, traum i ukrytych emocji, wyszli na bandę zagubionych dzieciaków. Najdojrzalszą i najlepiej rozpisaną postacią jest Sazh, chłop z chocobo we włosach, niech to mówi samo za siebie. Co nie zmienia faktu, że sukces sprzedażowy gry był tak wielki, iż powołał do życia dwa sequele i spin-off pt. Type-0! Po czasie postrzeganie gry naturalnie ewoluowało, ale to jak z każdym FF – dla jednych to koniec serii, a inni robią sobie z niego tatuaże. Najważniejsze, by ocenić ją na podstawie własnych doświadczeń, a obecnie jest to jedyna gra, którą SE tak bezczelnie ignoruje, jeśli chodzi o jej rewitalizację. Jedyne, co ostatnio studio zrobiło z marką, to użyczenie Lightning do kampanii Louis Vuittona i Prady. Korporacja po ponownym wydaniu swoich gier od pierwszej do 12. części serii omija trzynastkę aż komicznie. Swego czasu na Twitterze muzyk Alex Moukala rzucił pomysł, by remaster trylogii trzynastki wreszcie się pojawił, na co konto Square Enix odpowiedziało „Jedynie remaster, a gdzie remake?", co rozpaliło serca fanów na nowo. ⊗

Lightning – imię protagonistki FFXIII ma źródło w atmosferyczno-geologicznych konotacjach związanych z ulubionymi bohaterami poprzednich części serii. Terra, czyli ziemia, Celes związana z nieboskłonem, a także Cloud z Final Fantasy VII: wszystkie te postacie miały wpływ na design bohaterki. Lightning, czyli błyskawica, jest tym, co łączy niebo, obłoki i ziemię. Szkoda tylko, że w charakter postaci nie włożono tyle serca, co w koncepcję jej imienia.

eprasa.pl 902c3afbed



MASAKRA ALL INCLUSIVE

Wakacyjna porcja horrorów. Raz.

TEKST: MYSZAQ

Za oknami upał. Na zachodzie pożary? Na wschodzie dyktator z podpaloną głową? To może dobrze będzie się schłodzić przy zimnym, mrocznym, pachnącym świeżą ziemią horrorku? Akurat mam kilka w swoim kramiku. Zapraszam.

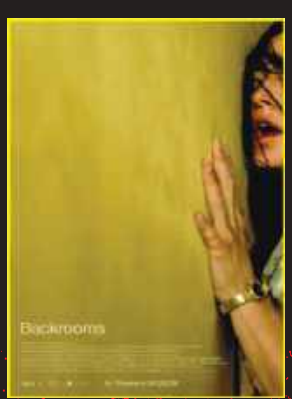
Zimne ognie

Na początek ogień. Czyli najnowsza odsłona serii **„Evil Dead”**, o wszystko mówiącym podtytule **„Burn”** (2026). Najbrutalniejsza część cyklu. Najbardziej pomysłowa, jeśli chodzi o prowadzenie kamery. Ale niestety najmniej czarnohumorzasta! Właściwie są tu tylko trzy sceny z ironicznym puszczeniem oka do widza. A to krab wesoło przebiegający przez ekran po masakrze w jeziorze (udało mu się przeżyć)... A to babcia wypowiadająca życiowe mądrości bez względu na sytuację... A to demon wymownie patrzący na widza, zanim zrobi to, co demony lubią robić najbardziej. O ile już w „Evil Dead Rise” segmenty humorystyczne były wyraźnie odizolowane, o tyle tutaj są marginesem. A szkoda, bo bardzo dobrze robią klimatowi!

Za kamerą stanął francuski reżyser Sébastien Vaniček, twórca klimatycznego „Infested”. Fabuła skupia się na Alice, która po tragicznej śmierci męża trafia na bardzo specyficzną stypę. Z dość złowrogo nastawionymi członkami rodziny. Ale zanim jeszcze pojawią się siły mroku, w powietrzu czuć toksyczne napięcie. Złą wolę zwykłych ludzi. Wyczuwamy rodzinną przemoc, dominację, niewyjaśnione zaszłości. A kiedy wchodzą wysłannicy Necronomiconu, to tylko podnoszą te elementy do potęgi entej. I to działa. Bardzo dobry, cięższy gatunkowo zabieg.

Główna rzeź dokonuje się w standardowych dla „Evil Dead” ramach – jest odizolowany od świata dom. Jest wilgotna piwnica. Jest upiorna łazienka. Jest też jakieś backstory o dziadku prowadzącym historyczne badania nad demonologią, kolekcjonującym mroczne artefakty, ale to tylko pretekst... Tu zaczyna się nieustająca aż do finału (a nawet kilku) orgia wyrywania kończyn, przebijania głów i wypruwania organów wewnętrznych z wykorzystaniem najróżniejszych sprzętów AGD. Z jednej strony fajnie, ale po pewnym czasie powtarzalnie, nużąco. Bez stopniowania, eskalacji, człowiek się uodparnia. Z drugiej – rozumiem i kupuję tę metaforę. Przemoc, która w tym domu istniała już wcześniej, na co dzień, teraz daje pożywkę dla swojej demonicznej formy. Siły zła nie tworzą problemów tej rodziny. One zdejmują z niej wszystkie hamulce. Bardzo to







eprasa.pl 902c3afbed

sprawnie, klimatycznie zrealizowane. Tylko dlaczego tak mało w tym ironii, przebijania konwencji, czarnego humoru? Przez to „Evil Dead Burn" wydaje się niekompletny. I to mój jedyny, choć kluczowy zarzut do tej odsłony. Oby szykowany już prequel „Evil Dead Wrath", który ma być utrzymany w stylistyce kina lat 70. (mniam!), nie popełnił tego błędu.







Niemieszczące pomieszczenia

Żółte ściany, brudna wykładzina, buczenie świetlówek i niekończące się korytarze. Pomyśleliście teraz o dwóch rzeczach Albo „o, mój akademik!", albo „o, ta znana internetowa pasta!". Zależnie od rocznika. Skupimy się na Backrooms, czyli fenomenie krótkich, niepokojących filmów Kane'a Parsonsa. Ten świat właśnie doczekał się pełnometrażowej, hollywoodzkiej produkcji! I to z nim na stołku reżysera. Taka formuła sprawdziła się w przypadku „Obsesji", a jak jest teraz?

„Backrooms. Bez wyjścia" (2026) zaczyna się niewinnie. Clark, dyrektor od krzeseł i kanap, odkrywa w salonie meblowym dziwne przejście, właściwie ścianę pozbawioną znanych nam właściwości fizycznych. Za nią ciągnie się plątanina pożółkłych korytarzy i pomieszczeń. To kompleks, który z każdym metrem coraz bardziej wypacza nasze poczucie architektury, kierunku, przestrzeni... Który coraz bardziej wypacza nasze zdrowe zmysły. Clark po tej wizycie, na cotygodniowej sesji u psychoterapeutki, wszystko dokładnie relacjonuje. Ta bierze to za psychozę alkoholową, bo bohater walczy z demonami agresji i alko właśnie. Kiedy jednak Clark na dobre znika w opisywanych korytarzach, pani doktor rusza jego śladem... Największą siłą „Backrooms" jest klimat. Parsons świetnie wykorzystuje przestrzeń. Jednocześnie dopada Cię tu poczucie hiperskali, przytłoczenia ogromem tych konstrukcji, jak i klaustrofobii, niepokoju zamykającego się nad Tobą grobowca. Narasta wrażenie osaczenia, śledzenia, coraz większej paranoi... A kiedy już ta tajemnica staje się namacalna, wyskakuje zza rogu, to jest zdecydowanie za blisko! Dobrze, że film nie traktuje Backrooms tylko jako kolejnego miejsca, w którym może krwawo wykończyć swoich bohaterów (bo takich produkcji mieliśmy już kilka) . Backrooms to przestrzeń, która zmienia zasady. Czas, pamięć i odległość zaczynają tutaj działać inaczej. Poznawanie tych reguł, łączenie kropek – to najbardziej wciąga. I najbardziej karmi nasz strach. Taki paradoks. Oczywiście „Backrooms. Bez wyjścia" nie jest horrorem dla każdego. Momentami tempo wyraźnie siada. Twórcy trochę za długo każą nam chodzić po tych samych korytarzach. Pytanie, czy potraktujesz to jako wadę, czy element narracji? Monotonia jest tu bowiem częścią gry. Backrooms mają otępić Twoje zmysły, zmęczyć Twoje postrzeganie rzeczywistości. To miejsce samo w sobie działa przeciwko Tobie. Jego tajemniczy mieszkańcy to tylko dodatek.

Tonąca toń

Podobnie jak „Backrooms", tak i kolejny horror o dziwnej przestrzeni **„Iron Lung"** (2026) opiera się na schemacie – kultowa w cyfrowym świecie historia (w tym przypadku niszowa gra), twórca internetowy z wielką determinacją, by ją zekranizować, i... spory sukces, jeśli chodzi o widownię i budżet. I z wymownym pokazaniem faka dużym wytwórniom, które nie chciały sfinansować tej produkcji. „Iron Lung" to horror science fiction wyreżyserowany, napisany i zagrany przez youtubera Marka Fischbacha. Film powstał na bazie gry Davida Szymańskiego z 2022 r., której rzeczywistość to jeden wielki ocean... krwi. Zaintrygowany? Witaj w świecie, w którym ludzkość praktycznie przestała istnieć. Większość planet zniknęła. Jedynym azylem jest odległy księżyc, stanowiący gigantyczny ocean krwi. Ty masz zbadać jego dno. Budzisz się w stalowej, zaspawanej kapsule. Ktoś właśnie wrzuca Cię w tę nieznaną otchłań... Twoim zadaniem jest zbadanie, jakie substancje życiodajne da się tu pozyskać? Czy na dnie są jakieś organiczne formy? Problem w tym, że nie widzisz, dokąd płyniesz. Możesz tylko co jakiś czas zrobić zdjęcie rentgenowskie pokazujące strukturę dna. I tego, co tam może się czaić... A będzie się czaić, oj będzie!

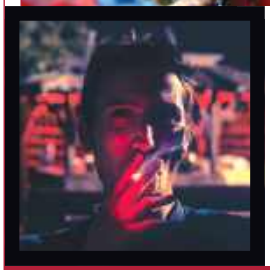
Przed sobą masz więc tylko ciasne wnętrze łodzi, ciemność za iluminatorami i świadomość, że jesteś malutką przynętą wystawioną na pożarcie. Film dobrze przekuwa mikroskopijny budżet w zabawę ze zmysłami widza. Jesteś „sam w stalowym pudełku". Nie ma dokąd uciec. Nie ma czym się bronić... Trzeba czekać, nasłuchiwać. Każdy dźwięk ma znaczenie. Każdy ślad to wskazówka dla fabuły. A finał stawia na mocne odwołanie do pradawnych zapisków... Dobrze, że fabuła nie tłumaczy wszystkiego od razu, liniowo. Historia „Quiet Rapture", zniknięcie gwiazd, pochodzenie oceanu – to tworzy większą układankę. Im więcej wskazówek po drodze łapiesz, tym bardziej człowiek dochodzi do wniosku, że to był bardzo zły pomysł, aby skakać w tę głębinę! Oczywiście „Iron Lung" to konwencja bardzo umowna, na początku mało się dzieje, przez całą historię wymaga się od widza wejścia w ten świat, ten klimat... Ale dla tego poczucia osaczenia, konfrontacji z mrokiem, dla finału jak z onirycznych koszmarów warto ubabrać się w tym bajorku. ⊗

ZAPRASZAM DO GNIJĄCEJ PIWNICY, ŻÓŁTYCH KORYTARZY, STALOWEJ PUCHY W MORZU KRWI.... TAK W TYM SEZONIE WYGLĄDA NASZA OFERTA WAKACYJNYCH DESTYNACJI

eprasa.pl 902c3afbed







Pierwsza od dawna długa recenzja w Regionie, bo i pierwszy od długiego czasu popkorniak, o którym naprawdę chciało mi się więcej napisać. „Całkiem nowy dzień" tchnął nadzieję! Planowałem zostawić Wam parę słów o „Obsesji", która zarobiła już jakieś ćwierć miliarda dolarów przy abstrakcyjnie niskim budżecie niezależnym, ale wtedy odezwał się Komodo i przyniósł „Jackassa", bo „to ekstrimowe". Czemu nie, nostalgii czas. A dlaczego „Obsesja" zawodzi, to Wam napiszę za miesiąc! Kto jeszcze nie widział, a nie jest pewien, czy wydać kilkadziesiąt złotych na strumieniowe oglądanie na żądanie, może poczekać.

KINO

Spider-Man: Całkiem nowy dzień / Spider-Man: Brand New Day



Samotność i wyobcowanie prowadzą do depresji, a ta na dłuższą metę do zupełnie fizycznych chorób ciała. Można sobie kompensować, skupiając się na zadaniach bieżących i pracy. W szczególności gdy ta generuje mocne strzały dopaminowe podczas szybowania nad Nowym Jorkiem i pokonywania tępych złoli w blasku fleszy. Bycie gwiazdą miasta jak Spider-Man na pewno łagodzi objawy, ale ta zaniedbana, mroczna strona psychiki w końcu wyciągnie łapy po swoje i wtedy bohater obudzi się w dyndającym nad przepaścią kokonie, gdy będzie już za późno. Nowy „Spider-Man" uderza w poważniejsze tony.

Peter pogrążony w żałobie po zamordowanej przez Goblina cioci May to już nie jest ten bohater ze szkoły średniej w trylogii „Home". Pozostając wesołym Człowiekiem-Pająkiem żartującym sobie ze złolków, jednocześnie „parkeruje", próbując odkopać stare znajomości i szukając połączenia z MJ jak w jakimś dramacie o nowojorskich młodych samotnikach z początku lat 90. XX w. Kamera oddaje dużo miejsca samemu Wielkiemu Jabłku, jakby filmował to Spike Lee, a nowy przeciwnik próbujący dojechać Pająka nie do końca nawet kieruje się złymi intencjami. Po zastanowieniu oni wszyscy zawsze chcą czynić dobrze, tylko im nie idzie. Tutaj jednak naprawdę pochylono się nad motywacjami postaci. Zamiast pojedynków i pościgów dokumentujących niesamowite umiejętności animatorów 3D, filmujących sceny w sposób niemożliwy do uzyskania w rzeczywistości, dostaliśmy mocniej osadzone w prawdzie planu filmowego, krótsze sekwencje, stawiające „Całkiem nowy dzień" w absolutnym panteonie kina superbohaterskiego gdzieś obok „Zimowego żołnierza". Nowy Jork nasycono kolorem i analogowością fotografii z klisz ubiegłego wieku. Najlepszy filmowy Spider-Man z dotychczas nakręconych DZIESIĘCIU produkcji kinowych o Człowieku-Pająku bije na głowę spotkanie trzech wariantów sprzed pięciu lat, bo tamten mityng zasługuje najwyżej na miano cyrkowego fanserwisu, do którego wymyślono opowieść. Cyrk wspaniały, ale nadal cyrk, a to przecież niższa forma teatru. Tutaj dramat kończy się zdjęciami nowojorskich ulic z białymi napisami bez dynamicznej tyłówki, do której przyzwyczaił Marvel, i nawet to jest znaczące. Dlaczego nie dziewiątka? Cretton parę razy cytuje uznane dzieła filmowe w sposób tak dosłowny, że aż boli – gdy zobaczycie scenę dojrzewania Petera do walki i rozpoznania nieskończonego potencjału, to zobaczycie tam kultowy, arcydzielny film SF z 1999 r. Słyszałem takie opinie, że „Całkiem nowy dzień" trwa za długo. Niech trwa. Jak najdłużej. Jako odtrutka na tęgie rolki społecznościowe dające strzały dopaminowe zbyt krótkie, by komukolwiek zapewnić szczęście na dłużej. Kino jakoś nie chce umrzeć.

Ocena: 8

Reżyseria: Destin Daniel Cretton Występują: Tom Holland, Zendaya, Sadie Sink Rok produkcji: 2026 Gatunek: dramat

Backrooms / Backrooms



Zagubiony w nieskończonym labiryncie pustych, korporacyjnych przestrzeni niespełniony architekt przedziera się przez wypełnione losowo rozmieszczonymi przedmiotami byle jak połączone pomieszczenia. Pół mebla tu, a pół po drugiej stronie ściany. Jak w Skyrimie. Przestrzenie liminalne, czyli przejściowe, rozumiane jako pozbawione celowości oraz śladów życia to na przykład kompletnie odarte z osobowości korytarze albo parkingi, a według internetu nawet i kryte baseny. Tak naprawdę to od jakiegoś czasu wszystko można wrzucić do worka z „liminal spaces", jeśli tylko odpowiednio wykadrowano zdjęcie. Termin się rozmywa, więc to chyba ostatni moment, kiedy adaptowane z sieciowej creepy-pasty kinowe „Backrooms"może jeszcze coś ugrać w kulturze masowej jako dzieło oparte na jutubowych filmikach chyba znaczących coś więcej dla pokolenia GenZ niż dla innych. Przerażające poczucie przeistoczenia w coś, czym nie chcemy być, towarzyszy każdemu, kto w korpo zdewoluował w pozycję z arkusza, i pewnie o tym w jakiejś mierze opowiada ta historia. O ludziach zdeformowanych przez wyrugowany z cech osobowościowych amalgamat żywiący się światem, który próbuje w groteskowy sposób naśladować swoimi strukturami. „Backrooms" to nie fikcja. Strzeżcie się ich, bo Was zjedzą. Dla mnie to też metafora gier Bethesdy z ich nieskończenie pustymi przestrzeniami umeblowanymi na pałę i zamieszkałymi przez półmartwe postaci. I ten film też taki jest ze swoją pustawą opowieścią.

Ocena: 6

Reżyseria: Kane Parsons Występują: Chiwetel Ejiofor, Renate Reinsve, Mark Duplass Rok produkcji: 2026 Gatunek: horror

AMAZON PRIME

Jackass: Najlepszy i ostatni / Best and Last



To koniec pewnej ery. Po kasowym powrocie w „Jackass Forever" (2022) ekipa Johnny'ego Knoxville'a zaprasza na pożegnalną przejażdżkę absurdalnych rozmiarów wózkiem sklepowym, obiecując jednocześnie najlepszą odsłonę zwariowanej serii. I to właśnie przedpremierowa komunikacja z mediami stanowi podstawowy problem finałowego filmu. Obiecano nam wszak hybrydę nowego materiału oraz archiwalnych fragmentów rodem z czterech poprzednich odsłon, w tym takich, które nigdy nie ujrzały światła dziennego w pełnej krasie. Tymczasem faktycznie proporcje pomiędzy tymi dwoma składowymi to 1 do 9. Nie przesadzam. Zresztą nikt nie ukrywa, że zamiast typowych pięciu miesięcy na planie zdjęciowym obsada spotkała się na zapleczu wytwórni filmowej na raptem pięć dni, by pod jej płotem lub w uliczkach pomiędzy halami przygotować dosłownie kilka nowych wyzwań, wyjątkowo mało szalonych i widowiskowych. Cała siła filmu tkwi więc we wspominkach. Ich wybór jest całkiem zacny i miło, że nie pomija wykluczonego z poprzedniej części Bama Margery, dzięki czemu możemy zobaczyć upadłego gwiazdora w nakręconych, choć ostatecznie wyciętych scenach z „Forever". Nie zmienia to jednak faktu, że w rezultacie całość wygląda bardziej jak pełnometrażowy materiał dodatkowy do edycji płytowej niż nowy film sam w sobie. Nie tego się spodziewałem, bo i nie taki rezultat zapowiadano. Słodko-gorzki koniec. Mnie przykro. **Komodo**

Ocena **5**

Reżyseria: Jeff Tremaine Występują: Johnny Knoxville, Steve-O, Chris Pontius, Wee Man Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: dokumentalny, komedia

eprasa.pl 902c3afbed



VENOM: CZERŃ, BIEL I KREW

Mucha Comics

Jestem ogromnym fanem tego konceptu, w którym bohaterowie Marvela kojarzeni z brutalnością i przemocą dostają komiksy podkreślające ich drapieżną naturę. Zwłaszcza gdy mowa o takich postaciach jak Carnage czy Venom, dwóch symbiontach, z którymi walczy Spider-Man. „Venom: Czerń, biel i krew" to zbiór krótkich opowiadań, których celem jest lepsze ukazanie natury bohatera, wokół którego zbudowano cały tom. Jedne historie wypadają lepiej, inne gorzej, ale znajdziemy tu kilka prawdziwych perełek. Na szczególną uwagę zasługuje opowiadanie „Ojcowie i synowie" autorstwa J.M. DeMatteisa i Dave'a Wachtera, skupiające się na relacji Brocka z jego ojcem. Warto również przeczytać świetnie napisany „Punkt zwrotny" Erika Larsena, w którym niczym w soczewce pokazano konflikt Spider-Mana z Venomem, pozwalając lepiej zrozumieć naturę ich wieloletniej rywalizacji. Już przy poprzednim tomie z tej serii pisałem, że pod względem wizualnym są to komiksy bardzo dopracowane, znakomicie oddające klimat przemocy i gniewu targających wybranymi bohaterami. Pod tym względem nic się nie zmieniło. Mam jednak wrażenie, że Venom pasuje do tej konwencji jeszcze lepiej niż Carnage. Jest bowiem postacią nieustannie balansującą pomiędzy dobrem a złem. Ta seria wydaje się wręcz stworzona dla niego. Zresztą już sama okładka doskonale to pokazuje. **Muszyński**

8

G.I. JOE: WOJNA Z DREDNOKAMI

Nagle Comics



Komiks oparty na licencji zabawek z mojego dzieciństwa przeżywa renesans. Muszę przyznać, że z każdym kolejnym tomem jest coraz lepiej. Czuć, że seria trafiła w ręce ludzi, którzy żyli nią już jako dzieci, układając w głowie własne pomysły na przygody tych bohaterów, a z czasem po prostu je dopracowali. Jest tu wszystko, czego można oczekiwać od G.I. Joe: akcja, dramat i liczne zwroty akcji. Zwłaszcza że twórcy podjęli świetną decyzję o połączeniu świata G.I. Joe z Transformersami. Scenarzysta Joshua Williamson znakomicie przeplata oba uniwersa, tworząc z nich jedną spójną całość. Na Ziemi odkryto ogromne złoża energonu, surowca, którego posiadanie może zapewnić olbrzymią przewagę w walce o dominację nad światem. Rozpoczyna się więc wyścig pomiędzy Kobrą a oddziałem dowodzonym przez Duke'a o przejęcie tego bezcennego zasobu. Ci, którzy czytali wcześniejsze tomy lub znają oryginalną historię, wiedzą, że również w szeregach Kobry trwa nieustanna walka o przywództwo. Kilka wpływowych postaci tylko czeka na moment słabości rywala, by zrzucić go z piedestału i przejąć władzę nad organizacją. To właśnie dlatego seria tak mocno trzyma w napięciu. Nie opowiada wyłącznie o starciu dobra ze złem, ale również o bezwzględności polityki, walce o wpływy i niespełnionych ambicjach. Oczywiście nie brakuje też wybuchów, strzelanin, pościgów i śmierci. Gdyby Hollywood potrafiło wykorzystać potencjał drzemiący w tych komiksach, moglibyśmy dziś oglądać znakomitą filmową franczyzę. Na razie musimy się zadowolić jej papierową wersją. Mnie to jednak w zupełności wystarcza. Cieszę się, że G.I. Joe dostali nowe życie i to w tak znakomitym wydaniu. Mam jedynie drobne zastrzeżenia do warstwy graficznej. Nie zawsze plansze autorstwa Toma Reilly'ego i Marco Ferrariego potrafią oddać dramaturgię i dynamikę wydarzeń przedstawionych w scenariuszu. To jednak jedyny element, który momentami odstaje od bardzo wysokiego poziomu całego tomu. **Muszyński**

7

ULTIMATE X-MEN, TOM 9

Egmont



Każda opowieść musi się kiedyś zakończyć. Dla „Ultimate X-Men" finał nadchodzi w dziewiątym tomie. Choć nie była to równa seria, miała zdecydowanie więcej wzlotów niż upadków. Aż do dzisiaj. W ostatnim akcie mutanci muszą się zmierzyć zarówno z Shadow Kingiem, jak i z jednym z najpotężniejszych mutantów, Apocalypse'em. Mimo że jego origin story znacząco odbiega od tego, które znamy z klasycznego uniwersum, En Sabah Nur wciąż pozostaje przeciwnikiem, z którym trzeba się liczyć. Nie wiem, co się wydarzyło z Jephem Loebem, który przecież jest znakomitym scenarzystą, co udowodnił choćby w albumach „Batman: Długie Halloween" czy „Batman: Hush". Tym razem jednak wprowadził do tej historii kilka wręcz absurdalnych rozwiązań. Sama katastrofa wywołana przez Magneto, który postanawia manipulować biegunami Ziemi, wydaje mi się niedorzeczna. Oczywiście prowadzi ona do licznych i bardzo widowiskowych śmierci wielu dobrze znanych bohaterów. Nie jestem fanem takiego rozwiązania, choć mam przeczucie, że znajdzie ono swoich zwolenników. To, co zdecydowanie broni ten tom, to warstwa wizualna. Plansze autorstwa Salvadora Larroki, Davida Fincha i Dana Panosiana naprawdę cieszą oko. Są świetnie rozplanowane, dynamiczne i pełne energii. Z jednej strony cieszę się, że ta historia dobiegła końca, z drugiej jednak czuję pewien smutek. Był to bowiem bardzo odważny projekt, który podchodził do świata mutantów z ogromną fantazją i śmiałością. Nie była to próba lekkiego odświeżenia marki, lecz jej całkowitego przedefiniowania. Robert Kirkman, który również maczał w tym palce, wykonał kawał świetnej roboty. Szkoda, że wraz z kolegą potknął się przed metą. **Muszyński**

6

SUPERGIRL: ŚWIAT

Egmont



Ponieważ kolejny film Warner Bros. poświęcony jest Ostatniej Córce Kryptona, DC Comics postanowiło, że to właśnie ona zostanie bohaterką następnego tomu z cyklu opowiadań tworzonych przez scenarzystów i rysowników z całego świata. Niestety jest to najsłabszy album z całej serii. Mam wrażenie, że wielu twórców nie do końca wiedziało, jak podejść do tej postaci. Autorom nie udaje się ani zainteresować czytelnika, ani pokazać Kary z innej, ciekawszej strony, wydobywając jej charakter. Dla wielu z nich pozostaje po prostu kuzynką Kal-Ela i niczym więcej. Oczywiście znajdzie się kilka historii wyraźnie wyróżniających się na tle reszty, ale do poziomu poprzednich tomów tej antologii (Batman, Superman) wciąż sporo brakuje. Tym bardziej cieszy mnie, że znakomicie z powierzonego zadania wywiązał się polski duet – Kasia Niemczyk i Anna Krztoń. W ich opowiadaniu Supergirl trafia do Katowic, a dokładniej do Nikiszowca, gdzie pomaga podczas katastrofy górniczej. Trudno o bardziej śląski punkt wyjścia. Przy okazji Niemczyk świetnie uchwyciła na planszach klimat regionu, pokazując jego charakterystyczną architekturę i lokalną kulturę. Na wyróżnienie zasługuje również historia przygotowana przez włoski duet Irene Marchesini i Francescę Michielin. Autorki zdecydowały się pójść w znacznie mroczniejszym kierunku niż większość twórców biorących udział w projekcie, dzięki czemu ich opowiadanie wyróżnia się na tle całej antologii i stanowi bardzo przyjemne odświeżenie. A pomysł na tę serię wciąż uważam za bardzo wartościowy i wart rozwijania. **Muszyński**

5

eprasa.pl 902c3afbed



Chainsmoker Cat

Reżyseria: Taku Kimura Scenariusz: Takashi Aoshima Studio: Bibury Animation Studios Liczba odcinków: 12
Gdzie oglądać: Netflix



KONSOLITE: Nowa adaptacja „Ghost in the Shell" dzieli fanów. Ci, którzy nie czytali mangi, tylko widzieli adaptację Mamoru Oshiiego oraz kolejne serie, bardziej nastawione na poważne historie, nie do końca rozumieją dziwaczność i humor nowej serii. Nowy „GITS" jest bliższy oryginałowi niż jakakolwiek wcześniejsza adaptacja. Jednak to nie czas na Motoko Kusanagi i jej ekipę, w tym wydaniu B.A.K.A. coś, czego nie da się jednoznacznie ocenić, ale postaram się.

Dwa anime o palaczach dla palaczy w jednym sezonie? Ostro, jednak „Chainsmoker Cat" to nie jest romantyczne anime o ludziach szukających towarzystwa przy papierosku. To coś zupełnie innego, niedorzecznego, obrzydliwego, szalonego i momentami odpychającego, co jednocześnie nie pozwala się oderwać. Każdy odcinek to zbiór kilku sytuacji, które prześcigają się w absurdalności oraz czymś, co wielu palaczy oraz jednostek mających z nimi do czynienia, będą bardzo, aż za bardzo znajome.



Yaniko Sato to młoda koto-dziewczynka, która jest uzależniona od papierosów. Żyje w maleńkim mieszkaniu, które bardziej przypomina śmietnik niż domowe zacisze. Bez stałej pracy, gdyż każdą szybko traci ze względu na nałóg oraz całkowite nieprzejmowanie się rzeczywistością, poza jednym aspektem - by mieć co zapalić. Jej nałóg zmusza ją do godzenia się na dość nietypowe zadania oraz często stawia ją w niecodziennych i absurdalnych sytuacjach. Jej przyjaciółki do normalnych także nie należą. Jedna to alkoholiczka, która chętnie dzieli się procentami przy wizycie. Hameko wydaje się najnormalniejsza, choć jest streamerką i lubi grać, więc normalna nie jest. Z kolei Saori, twórczyni mang erotycznych, wykorzystuje naszą bohaterkę regularnie do pozowania w ramach materiałów referencyjnych. Moment, gdy oczekuje konkretnego wyrazu twarzy i uzyskuje go za pomocą papierosa, jest tak zły, że trudno to opisać. Jedynie siostra Yaniko jest poprawną, grzeczną uczennicą, która szczerze chce wyrwać siostrę z nałogu, choć za pomocą specyficznych metod.

Wiele, poprawka, wszystkie sytuacje, jakie mają tutaj miejsce, są pokręcone, dwuznaczne, a czasami bardzo jednoznaczne. Mamy pełne spektrum absurdów ze sporą dozą obrzydliwości. Autorzy nie bawią się, obnażają nie tylko aspekty nałogowego palenia, ale także to, co ludzie robią w zaciszu swego domu czy na ulicach oraz jak proste mechanizmy nimi rządzą. Świat ludzi i koto-ludzi ma sporo głębi, ciekawie przemycanej podczas niewinnej gry w Monopol. Jest też sporo debilizmów, ale ukazano także zadziwiająco sporo rzeczywistości, choć w krzywym zwierciadle. To jedno z tych anime, które trudno polecić przeciętnemu zjadaczowi zestawów sushi z hipermarketu. Tu mało co ma sens, pewne wątki są tylko po to, by coś wyśmiać lub obrzydzić, jednak ogląda się to z otwartymi ustami. Nie da się przewidzieć, co się za chwilę wydarzy ani co odwali Yaniko i jej koleżanki.



Animacja jest poprawna, bez większego szału, choć intro to swoiste dzieło sztuki. Tyle w nim nawiązań do anime, muzyki, filmów, memów oraz czołówek innych serii, że głowa mała. Absolutne szaleństwo i wcale się nie zdziwię, jeśli większość finansów na to poszła. Jednak najbardziej mnie zaskoczyło polskie tłumaczenie. Zazwyczaj unikam go jak ognia, jednak gdy znajomy przytoczył kilka przykładów, uznałem, że się poświęcę i było warto. Dzięki czemu „Wróżka Szluguszka" na stałe zagościła w moim umyśle, natomiast cała reszta dialogów jest tak swojska, tak polska, że „Chainsmoker Cat" nabiera dodatkowego wymiaru. Wszelkie „kopsnij szluga" i tym podobne pasują tutaj znakomicie. Nie jest to Shikanoko Nokonoko Koshitantan, które mogę polecić każdemu. Absurdy i sytuacje mające miejsce w „Chainsmoker Cat" mogą bawić, ale mogą także szybko odrzucić. O ile żarcik, że przypadkowy dotyk piersi Yaniko może przywrócić do życia postrzelonego dziadka jest na swój sposób uroczy, podobnie jak kilka innych, o tyle pewne są na granicy właściwie nie wiadomo czego. Jedni się zaśmieją, inni poczują obrzydzenie, inni przełkną i zapomną po lżejszej historyjce. Innymi słowy oglądajcie na własną odpowiedzialność i nie mówcie, że Was nie ostrzegałem... ⊗

7/10

eprasa.pl 902c3afbed



Michał Pisarski

napędzany nostalgią, uwielbia gry i konsole retro – im bardziej niszowe, tym lepiej. Robi za polski oddział Nintendo.

Nazwiska nie grają

To felieton od człowieka, który stworzył serię RetroTydzień.



Tłumy pognały ostatnio do kin na „Odyseję". Nie dlatego, że nagle po prawie trzech tysiącach lat od spisania przypomniało im się, że zawsze chcieli się z tą historią zapoznać. Pognały, bo to film pana Nolana, więc na bank warto zobaczyć, i to jeszcze najlepiej, jak pan Nolan przykazał – na wielkim ekranie IMAX. Sam czekam wprawdzie na wydanie na kartridżu Game Boy Advance Video (no co, Rybki z ferajny były!) albo przynajmniej na płytce UMD, ale rozumiem podejście – gość wyrabiał sobie nazwisko przez dekady i za cokolwiek by się wziął, na serwowane przez niego widowiska zawsze znajdzie się mnóstwo chętnych.

Tworzenie gier jest z kolei sportem nieco bardziej zespołowym. Przynajmniej w większości przypadków brakuje wyraźnie zarysowanego frontmana. Jasne, mamy tego słynnego szefa małej grupki niezależnych deweloperów, Hideo Kojimę. Mamy Shigeru Miyamoto, który jednak od lat jest już raczej maskotką branży niż kimś, kto faktycznie dzierży stery przy jakichkolwiek nowych produkcjach. Jest kilka indywiduów takich jak Sid Meier, których nazwiska stanowią nawet oficjalną część tytułów ich gier. Ale to wyjątki. W giereczkowie, tak jak w piłce nożnej, nazwiska nie grają.

Gra od twórców gry

Zauważyłem jednak w ostatnich latach, że coraz więcej nowych studiów próbuje się legitymizować doświadczeniem zawodowym swoich pracowników. Z jednej strony super, bo to znaczy, że pasjonaci z wizją nawet w czasach peak kapitalizmu mogą odejść z korpo i wziąć się za realizację własnych projektów. Z drugiej – na takie obiecanki trzeba bardzo uważać, bo absolutnie niczego nie gwarantują.

W The Blood of Dawnwalker przechwałki są uzasadnione – to faktycznie gra od twórców Wiedźmina 3, bo Rebel Wolves przewodzi reżyser naszej narodowej dumy, który pociągnął za sobą jeszcze spory narybek z Cedepu. To zresztą dość popularna droga – typ odchodzi z większej firmy, żeby zrobić dokładnie to samo co dotychczas, ale na swoim, nie dla Januszeksu.

Ken Levine od BioShocka klei właśnie duchowego spadkobiercę BioShocka. Ekipa od Mass Effect zrobiła exodus z BioWare i przygotowuje nową grę – Exodus. Czyli swojego rodzaju Mass Effect. Gość od Star Wars: KotOR otworzył nową firmę i pracuje w niej nad KotOR-em, ale z trochę inną nazwą. Tak samo ojciec serii Like a Dragon opracowywał przez kilka lat tajemniczy projekt, po czym okazało się, że to taka Yakuza, ale pod innym tytułem.

W DAWNWALKER PRZECHWAŁKI SĄ UZASADNIONE – TO FAKTYCZNIE GRA OD TWÓRCÓW WIEDŹMINA 3

Mnie też takie obietnice działają na wyobraźnię i rozbudzają nadzieję, ale zawsze przypominam sobie też, że gdybym dał sobie uciąć rękę za jakiegokolwiek twórcę gier, to byłbym już jedną z tych godnych podziwu osób, które platynują kolejne produkcje ustami.

CV nie wystarczy

W przeszłości nie zawsze wychodziło. Pewnie, całkiem zabawne, że autor Final Fantasy wypuścił innego japońskiego erpega, nazwał go The Last Story i znowu mu się udało. I cieszę się, że Bloodstained od producenta serii Castlevania to rasowa Castlevania, jakiej na rynku przez wiele lat brakowało.

Ale Yooka-Laylee od ekipy stojącej za Banjo-Kazooie już do końca nie dowiozło. Mighty No. 9, czyli duchowy spadkobierca Mega Mana, to jedna z najgłośniejszych w historii crowdfundingowych porażek w branży. The Callisto Protocol nie sprostało spuściźnie Dead Space, LawBreakers nie stało nawet obok poprzednich strzelanek Cliffa Bleszinskiego, a Balan Wonderworld wyglądał jak parodia Sonica, nie dziecko jego twórcy.

Z przechwałkami trzeba uważać! Jak tam MindsEye, czyli odważny i przełomowy projekt „człowieka stojącego za sukcesem GTA"? A ileż to już wypływało studiów założonych przez „byłych pracowników Naughty Dog" czy innego kolosa, a dopiero przy dokładniejszej inspekcji okazywało się, że jeden z nich był juniorem i gdy pewnego dnia musiał zostać po godzinach, poznał drugiego – ciecia, który przychodził pilnować biura nocą.

Nie grajmy w nostalgię

Konkluzja jest następująca: jechanie na sukcesie poprzednich projektów nawet nie firm, tylko pojedynczych twórców to zdradliwa taktyka. Jasne, niby od razu robi się cieplej na serduszku i pieniądze same wyskakują z portfela jak chleb z tostera, gdy człowiek myśląc o nowej grze, wspomina jedną ze swych ulubionych z przeszłości. I to nie tylko zwykłym graczom, ale też inwestorom.

Takim oczekiwaniom jednak bardzo trudno później sprostać – czy chodzi o mniejszy budżet, czy brak doświadczenia na stanowisku szefa całej firmy. Czy po prostu okazuje się, że ktoś nagle otoczył się całą armią potakiwaczy, a jego magnum opus było nim między innymi dlatego, że wcześniej zespół hamował wiele durnych pomysłów.

Proponuję więc kupować gry, które nas kręcą, a nie napalać się na myśl, że nowa może mieć coś wspólnego ze starą, którą akurat lubimy. W Dawnwalkerze faktycznie czuć ducha Wiedźmina, ale stoi też pewnie na własnych nogach. A „Odyseję" w końcu obejrzę, ale Nolan nadal wisi mi z pięć dych za bilet do kina i tabletki na ból głowy po seansie „Tenetu". ⊗

eprasa.pl 902c3afbed



Tomasz HIV Kozieł

błędny rycerz z porannym autyzmem, empiryczny smakosz życia, ciskający harpunami w społeczny regres intelektualny.

DZIENNIKARSTWO GROWE, czyli ta łajba tonie

Nie rozróżniają teasera od trailera, rebootu od crossovera, prequela od sequela. Nie widzą różnicy między znacznym a znaczącym, erekcja i erupcja to w zasadzie to samo.

Wykształcenie nie jest kompetencją, ale fundamentalna wiedza jest niezbędna, aby kluczem wiolinowym nie próbować otwierać fortepianu. Niektórym trzeba tłumaczyć, że iMac to nie hamburger, a „Gomorra" nie opowiada o losach podróżnika zwiedzającego Kampanię i wdrapującego się na Wezuwiusz. Dla nich Noe i Neo to ten sam gość. Nie wiedzą, co to jest paralaksa, cieniowanie Gourauda, grafika wektorowa, sprite'y czy ramka, a na PlayStation 3 mówią „konsola retro". Różnica między remakiem a remasterem to wielka niewiadoma, podobnie jak pisownia oraz odmiana przez przypadki. Nie chcę generalizować, wszak wielkie kwantyfikatory są krzywdzące, jednak mam nieodparte wrażenie, że w XXI w. otacza mnie masa analfabetów wtórnych. Niektórzy zostali dziennikarzami growymi. To o nich, ale i o nas – gryzipiórkach z PSX Extreme.

Ekipa tworząca pierwszy numer PE to była zgraja amatorów, znajomi Aja i Feniksa, którzy zdolni byli wysmażyć cokolwiek, aby zapełnić strony periodyku. Byli wybrańcami, gdyż posiadali konsole, bez kompetencji artystycznych czy warsztatu pisarskiego. Gdy trafiłem do PE #3 w charakterze korektora, kilku osobnikom pomogłem zrezygnować z pisania w trybie natychmiastowym, gdyż w moim odczuciu nadawali się co najwyżej do pchania karuzeli i tarcia chrzanu. Następnie pojawił się Ściera, a wraz z nim nowa jakość i ekspansja. Klucz przyjmowania do PE nowych ludzi nigdy nie był mi znany, prawdopodobnie chodziło o czystą zajawkę połączoną z determinacją. Innymi słowy, popłacało bombardowanie nas listami, gdyż każdy był filtrowany przez Naczelnego. Łowił więc co bardziej obiecujących zapaleńców, podczas gdy ja namiętnie odrzucałem amatorskie wypociny. Właśnie tak Ściera wpadł m.in. na geniusz Kosa, którego teksty uparcie spuszczałem w kiblu. I dobrze, ponieważ Koso wyrósł na jeden z filarów magazynu, okazał się łebskim gościem z ambicjami, działającym w branży do dzisiaj. A później zaczął pisać śmieszny okularnik z Warszawy, niejaki Roger… W pierwszych latach istnienia PE panował cholerny rozgardiasz, prawdziwe pandemonium. Praktycznie u żadnego z nas nie rozwinął się płat czołowy odpowiedzialny za kontrolę ryzyka. Gdy do łba wpadał kolejny szalony pomysł, trafiał on na forum publiczne, wszyscy rżeli jak konie, po czym padała komenda: robimy to! Krótko i na temat – bez cholernej, korporacyjnej ścieżki decyzyjnej. Klepka i podanie, krótka piłka. Każdy miał dwa wewnętrzne wilki: jeden był głupi, drugi jeszcze głupszy. Gier było tyle, że człowiek nie nadążał z ich przeglądaniem, w natłoku pracy możliwe było sprawdzenie każdej przez symboliczne 15 minut, a solidne ogranie wszystkich było fizycznie niemożliwe. Ułańska fantazja znajdowała ujście na łamach magazynu, co niewątpliwie przełożyło się na jego sukces i obrastającą legendę. Przy czym realizowaliśmy jedynie skromną część pomysłów, na większość brakowało czasu i środków. Podczas spotkań redakcyjnych zajadaliśmy się słonymi paluszkami, o pizzy mogliśmy pomarzyć. To było dziadowanie, inaczej nie potrafię tego skwitować. Na szczęście klimat tej pracy można było butelkować, mieliśmy też stadne poczucie bezpieczeństwa, więc karawana jechała dalej.

Zawsze powtarzałem, że aby pisać dobrze o grach, przede wszystkim trzeba dysponować stosownym warsztatem pisarskim. Tak jak dobry sprzedawca opchnie Ci dwa kilogramy groszku konserwowego i trzy cebuli, zanim się zorientujesz, że dokonałeś zakupu, tak wprawny gryzipiórek wprawi Cię w stan baśniowy i przekona do fajności gry, którą opiniuje. Za tym perkiem powinna iść wiedza, przede wszystkim praktyczna. Nie wszyscy potrafili pogodzić te cechy, a najjaskrawszym przykładem takiej postaci jest Gamera – człowiek subtelny niczym armata. Mirek to świetny kompan, wesołek o ogromnej wiedzy motoryzacyjnej, fan F1. Długo pisał, lecz musiał przestać. Teksty Gamery to były paszkwile, a ja jako korektor musiałem się z nimi męczyć. Pewnego dnia zbuntowałem się, napyskowałem Ścierze, że praktycznie muszę je pisać od nowa, więc mógłbym się pod nimi podpisywać, a i tak zrobiłbym to szybciej, nie mając tej wątpliwej jakości bazy. Ściera mnie zbywał, lecz pewnego dnia wysłałem mu oryginalny tekst Mirka, który spłynął do korekty. Przypominał wypracowanie na poziomie trzeciej klasy szkoły podstawowej, a i tak nie od prymusa. Po przeczytaniu Ściera się zasępił, lecz ostatecznie przyznał mi rację – w sumie złapał się za głowę i przewracał oczami, a przy najbliższej okazji przekazał Gamerze nowinę, iż ten zamiast pisania recenzji będzie się zajmował Kącikiem wyścigowym. Ściera bał się połamania kości oraz dekapitacji z rąk Gamery, lecz Mirek wykazał się wyjątkowym opanowaniem – po prostu wyszedł z redakcji z uśmiechem na twarzy. Przez ścianę, ale i tak należało odtrąbić sukces, że obyło się bez rozlewu krwi. Jeśli chcesz być krasomówcą, musisz występować publicznie jak najczęściej. Jeśli chcesz dobrze pisać, musisz pisać: dużo, namiętnie i atakując zróżnicowane tematy, pogłębiając wiedzę (Słońce spala 600 mln ton wodoru na sekundę



eprasa.pl 902c3afbed

i nie mam pojęcia, co zrobić z tą wiedzą). Do ogromu włożonej pracy przyda się ponadto odrobina talentu i masa samozaparcia. Płynący tekst jest bowiem efektem wielu sztuczek, sprytu pismaka, no i doskonałej znajomości tematu.

Jest fajnie

Zawód wykonywany: operator pilota TV oraz joypada. Nie chcę pastwić się nad młodzieżą, wszak wczoraj sam mianowałem się tym tytułem i przynależałem do tej grupy, ale cycki opadają. Mimo że zawód wydaje się niezwykle atrakcyjny, podejrzewam, że będzie wymierać. Widzę tutaj analogię do profesji kierowcy ciężarówki, gdyż młodzi od niej stronią. Kierowca musi się zmagać z wieloma niedogodnościami, żyje w ciągłym stresie, a nade wszystko rezygnuje z życia, gdyż spedytorzy robią wszystko, aby wycisnąć z niego maksimum, fundując 12-godzinne zmiany. Analogicznie młody dziennikarz growy musi tyrać jak wół i występować przed kamerą, inaczej nie zdobędzie popularności. To wysię nas nazywa. My, mierne dziennikarzyny bez szkoły kierunkowej, ludzie dzielący się pasją, trwaliśmy latami. Gdy na łamach magazynu pojawiły się pierwsze teksty mojego autorstwa (PE #4) – to była katapulta do innego poziomu, a nawet portal do innej rzeczywistości. Jako stały bywalec giełdy komputerowej w Katowicach po premierze PE #4 chodziłem dumny jak paw, licząc na zaczepki fanów. Skończyło się na tradycyjnej kiełbasce w barze i pogawędce ze starymi kompanami (m.in. śp. Axel D. z grupy Illusion).

Pisanie to myślenie. To spokój, formułowanie zdań, podsumowywanie myśli, ekstaza intelektualna, gdy panują stosowne ku temu warunki. Również terapia. Często myśli kłębią się w głowie i nie sposób ich sprecyzować, zanim zostaną wyartykułowane. W dłuższych formach moje myśli galopują, muszę ciąć frazy, aby nie doświadczyć gniewu DTP, bo Naczelny już się nie patyczkuje i usuwa nadprogramowe znaki, niekoniecznie zachowując priorytetowe kąski. Cierpię w krótkich formach jak recenzja, bo mam zami-

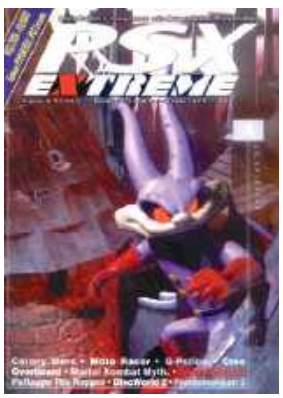
KLIMAT TEJ PRACY MOŻNA BYŁO BUTELKOWAĆ, MIELIŚMY TEŻ STADNE POCZUCIE BEZPIECZEŃSTWA, WIĘC KARAWANA JECHAŁA DALEJ

maga dodatkowych umiejętności i predyspozycji, wystawiania się na znacznie potężniejszą falę krytyki, niż gdyby tylko pisał. To jest świniobicie, odbiorcy nic sobie nie robią z włożonego w materiał trudu, wymagają regularności, jednocześnie narzekając na reklamy. Oglądając wybrane kanały na YouTubie, momentami zgrzytam zębami, słuchając wywodów kompletnych ignorantów nastawionych na „łapanie współprac" (energetyki, inwestowanie i VPN-y uratują świat?). Serwują homeopatyczne dawki uczciwości, szczyptę znajomości historii, za to szeroko się uśmiechają i rzucają „cześć, kochani!" do obrzygu. Ślizgają się po powierzchni, nawet nie próbując zgłębić tematu. Z drugiej strony co ambitniejsze jednostki nie cieszą się popularnością, bo nie zgadza się ich metryka, aparycja, ton czy narracja. Dlatego tym bardziej namawiam do oglądania kanałów „Bez Dyskusji Podcast", „Butcher X Corso" czy „Wciśnij Start", gdyż bez dwóch zdań zasługują na więcej wyświetleń. Odsiewając ziarno od plew, znalazłem ludzi mówiących moim językiem, prowadzących ze mną dialog. Ba!, wiele lat temu ja również spróbowałem występów przed kamerą, ale szybko uświadomiłem sobie, że tego nie da się robić mimochodem, trzeba się poświęcić i nastawić na tę formę działania.

Dziennikarstwo growe było kiedyś rzeźbieniem opartym na własnych doświadczeniach i przekonaniach, bez internetu i kontaktów. Dzisiaj odnoszę wrażenie, iż chodzi o sprawdzanie działań konkurencji, żeby za bardzo się nie wychylić. W tej branży nie chodzi o ideały – gry są wspaniałe, owszem, lecz pewnego dnia zostajesz sam na sam z nieznanym tytułem, w najmniej komfortowym momencie musisz go skończyć i napisać recenzję, najlepiej satysfakcjonującą. Pomylisz się, przestrzelisz, zapomnisz o ważnym wątku, wysnujesz zbyt daleko idące lub pochopne wnioski i jest po Tobie – mądrale wybatożą Cię do nieprzytomności, po czasie zaznajomiwszy się z kilkoma opublikowanymi na YT recenzjami. Młodzież to ponoć pokolenie techniczne, informatyczne itd., lecz nie każdy potrafi zdecydowanie odpowiedzieć na pytanie, co jest cięższe: 1 kilogram czy 1 megabajt? Swoją drogą uwielbiam kanał „Matura to Bzdura", który pełen jest podobnych dylematów młodych ludzi i pewne sprawy wyjaśnia śpiewająco. Ogólne wrażenie jest przygnębiające.

Konstantynopolitańczykowianeczka

Nie przypuszczałem nawet w najbardziej wywrotowych snach, że w przyszłości zostanę dziennikarzem growym, jak szumnie







łowanie do tworzenia długich zdań podrzędnie złożonych. Grafomania jest mi raczej obca, taką mam nadzieję. Zawsze, gdy oddaję tekst, czuję ulgę – nie satysfakcję z dobrze napisanego tekstu, lecz ulgę właśnie. Z jednej strony mam już daleko za plecami największe triumfy, nie doskoczę już do poprzeczki, którą kiedyś sobie ustawiłem. Gdy zacząłem grać, to Morze Martwe było ledwo chore. Z drugiej, w pisaniu nigdy nie osiągnąłem satysfakcjonującego poziomu.

Aby komfortowo i skutecznie pisać, muszę siedzieć w swoim wypierdzianym fotelu przy kompie stacjonarnym. Jest to zasada obligatoryjna, bez możliwości negocjacji, pisanie na innych urządzeniach i w innych miejscach uważam za rozwiązania awaryjne. Zapewne ilu autorów, tyle technik, natomiast w moim przypadku nigdy nie dochodzi do wyplucia tekstu ciurkiem, od A do Z, tj. nie zaczynam zgodnie z logiką od wstępu, aby przewalić się przez rozwinięcie i spektakularnie zakończyć tekst. Zamiast tego wykształciłem mechanizm zapisywania spostrzeżeń, tez i wniosków, które układam, a następnie naprowadzam na nie poprzedzające zdania, upiększając w miarę możliwości. No i muszę pisać w ciszy, a jedynym dźwiękiem jest klik klawiatury mechanicznej, który koi moje zmysły. Muza w tle początkowo mi przeszkadza, a po chwili zupełnie jej nie słyszę, więc jest zbędna. Podczas grania zapisuję spostrzeżenia w kajeciku lub telefonie, przy czym ta druga forma jest z natury poręczniejsza, bo tekst mogę skopiować do pliku tekstowego. Od kilku lat namiętnie korzystam z wbudowanego w zegarek dyktafonu – sprawdza się to wyśmienicie do archiwizowania spontanicznych wybuchów świadomości. Tekst układam w bloki (akapity), które w końcu zamieniam w logiczną (aha…) całość i voilà! Rytuałów nie mam, aczkolwiek sagan ulubionej kawy to zawsze dobry afrodyzjak, cieszący tak kubki smakowe, jak i zmysł powonienia. Niezwykłe jest to, że zazwyczaj zasiadając do klawiatury, nie mam pomysłu na całość, szczególnie gdy się spieszę, muszę wyjść za godzinę, po czym wpadam w trans i budzę się z ręką w nocniku, bo tekst muszę skracać do przyzwoitej objętości, gdyż strony nie są z gumy. Zupełnie jak niniejszy akapit, który z niewinnej myśli przekształciłem w niespełna 3 tys. znaków ze spacjami, a jego spisanie zajęło mi pięć minut. Czyli natchnienie przychodzi znienacka i uczucie to towarzyszy mi od zawsze. Lekkość pióra można wyrobić, styl również, bo to głównie praca poprzez praktykę, którą ciężko nazwać ciężką, ale i odrobina talentu się przyda, a przede wszystkim wiedza wynikająca z doświadcze-

eprasa.pl 902c3afbed

nia. Przy czym sztuka polega na tym, aby w odpowiednim momencie sięgnąć do skarbnicy wiedzy zwanej łepetyną i wpleść do treści tę wiedzę w sprytny sposób. To nie jest rocket science, lecz nie każdy posiada ten dar. A jednak pisanie recenzji z lekkością po ponad 20 latach to w sumie wyzwanie. Dodanie szczypty humoru oraz ironii zazwyczaj działa, ale trzeba uważać, aby nie przeholować, jak za starych czasów, gdy PE było zbiorem żartów oraz anegdot. Czynnikiem decydującym o atrakcyjności tekstu jest zatem ilość poświęconego nań czasu. Uwielbiam cyzelować i posypywać tekst brokatem, choć zazwyczaj tego czasu mi brakuje. Ubolewam nad tym faktem, wewnętrzny imperatyw chciałby dać więcej, lecz proza życia jest bezlitosna, popycha do obowiązków, obdzierając twórcze zapędy z szat.

Nie myli się ten, kto nic nie robi. Mnie też zdarzają się „kwiatki", co wynika zazwyczaj z pośpiechu lub wylogowania mózgu spowodowanego przemęczeniem. Jeśli komukolwiek się wydaje, że redaktorzy PE siedzą przy biurkach i czekają na kolejne gry, aby łaskawie podwinąć mankiety białej koszuli i wziąć się za bary z długo wyczekiwanym hitem – jest w błędzie. Pracujemy i nie śmiejemy się w cyrku, a gry to nasze hobby. Dla niektórych jedyne, dla innych jedno z wielu. Ogrywamy je po nocach, zarywamy weekendy i częściowo grzebiemy życie towarzyskie w imię zasad, walcząc z bezsennością, napiętym grafikiem i bólem pleców. Umawiam się na sobotę z mechanikiem, lecz odwołuję spotkanie w piątek, bo Naczelny podrzuca kod na nową odsłonę Gears of War i jestem pozamiatany. Na napisanie sporej i w pewnym sensie ważnej recenzji mam trzy doby, plany biorą w łeb, a noc z poniedziałku na wtorek szykuje się długa. Drukarnia nie poczeka, ludzie zaangażowani w proces tworzenia magazynu chcą skończyć bieżący numer i zająć się swoimi sprawami, panuje napięcie, stawka jest spora, a główna wygrana nie istnieje.

Jeszcze gorzej jest w internecie. Poziom tekstów jest bliski bruku, bo wszystko jest za darmo, co oznacza merytoryczną klęskę, coraz częściej wspieraną przez sztuczną inteligencję. Reklamy napędzane clickbaitowymi nagłówkami generują kasę niezbędną do prowadzenia biznesu, lecz do autorów trafiają ochłapy. W portalach zatrudniani są ludzie, którzy mają normę do wyrobienia, np. 10 newsów dziennie. Pieprzona praca na akord, co nigdy nie wychodzi na dobre, bo wyjść na dobre zwyczajnie nie może. To jest tak jak w przypadku mundurowych, którzy muszą wystawić 50 mandatów tygodniowo za tak poważne wykroczenia jak przechodzenie przez ulicę w miejscu niedozwolonym czy wyjechanie zderzakiem o 20 cm poza strefę parkowania określoną linią ciągłą. Absurd, znaczy się. Kwadratura koła polega na tym, że czytelnicy chcą treści za darmo, a pracowanie za darmo (lub śmiesznie niskie stawki) nikomu nie służy, tym bardziej na dłuższą metę. Odbiorcy treści są winni, że pozwalają na dostarczanie im gówna, namiętnie klikając w bezwartościowe teksty, jednocześnie domagając się wartościowego towaru za friko. To nie powinno działać, lecz mimo wszystko działa. Publiczność nie ma szacunku do gier ambitnych, zresztą dotyczy to całej popkultury. Wartościowe, długie i drążące temat felietony nie klikają się w serwisach internetowych, za to kawałek cycka lub choćby najbłahsze doniesienia na temat Gran Turismo, GTA czy Fortnite'a klikają się jak szalone. Fenomen, tyle że nieświadczący najlepiej o odbiorcach.

Swojego czasu próbowałem się wkręcić do CD-Action, przy czym była to beka i robiłem wszystko, aby to się nie stało. Tak się złożyło, że znam ówczesnego redaktora naczelnego – Jurka Poprawę – z czasów sceny amigowej. Był on wówczas moim guru, starszym kolegą z doskonałym piórem, podczas gdy ja uczyłem się szybko pisać na klawierce. Już jako doświadczony Zgred od czasu do czasu kontaktowałem się z Lifterem, pytając o angaż, a ten odpowiadał mi, abym podesłał mu jakąś recenzję w ramach tekstu próbnego. Parskałem wówczas śmiechem i wracałem z zapytaniem rok później. Ta zabawa trwała bardzo długo i nigdy do niczego nie doprowadziła, bo w ogóle mi na tym nie zależało, Lifterowi zapewne również, ale śmiechu była kupa. Nie chcę jednak myśleć, co by się z tego urodziło, gdybyśmy oboje zmienili zdanie. Na PC grałem bowiem namiętnie w wiele tytułów, byłem maniakalnym naparzaczem w Unreal Tournament II, a w LAN-owych potyczkach zawodnikiem nie do powstrzymania. W deathmatchach grałem „sam vs. reszta ekipy" i zazwyczaj wygrywałem przeciwko kilku ziomkom (Krzychu, Marcin, Damian, Łukasz – to były niesamowite boje!). Byłem dzikiem z zaawansowaną pamięcią mięśniową, maszyną do zabijania z gatling guna i rocket launchera, karałem masowo i pojedynczych delikwentów. Fascynował mnie ponadto Half-Life, gry wyścigowe i wiele, wiele innych. Kilka moich tekstów trafiło do Gaminatora (sieć), ale i na łamy magazynu Click!, o czym wiedziało niewiele osób.

Trendy

W domenie publicznej funkcjonują uniwersalne dobra, ale gdy czasami nie poleje się krew, nie zmieni się nic. Jako ludzkość zmierzamy w złym kierunku, na własne życzenie zbliżając się ku zagładzie. Małymi krokami, ale dosyć zdecydowanie, krocząc w stronę kolapsu. Niedawno Amazon przejął franczyzę 007. Można się cieszyć, można płakać, ale z plakatów z Jamesem Bondem natychmiast usunięto seksowne/wyzywające kobiety oraz broń. Jeszcze chwila, a Rumcajs będzie mierzył 2 metry, zaś Jack Sparrow chodził prężnym krokiem i posługiwał się tzw. Queen's British. Turbolewacy to naturalni krzykacze i klakierzy podobnych nonsensów, więc – nomen omen – im w to graj. Ortodoksyjna prawica widziałaby młodzież leżącą krzyżem w kościółku, uznając gry i inne formy rozrywki za dzieło szatana. Niech wszyscy się odpierdolą i skupią na własnym fisiu, zamiast szkalować innych, pragnących żyć po swojemu. Powtarzam z uporem maniaka, niczym mantrę, że niektórych ludzi trzeba bić do utraty przytomności, a zwykłych idiotów batożyć. Napisałem o tym nie bez powodu, odnoszę bowiem wrażenie, że ludzie obawiają się wyrażać własne poglądy, szczególnie te odstające od lewackiej czy prawackiej narracji. Ja jestem „biały", Japończyk jest „żółty", a czarnoskóry koleś jest „czarny". Co w tym dziwnego lub złego? Banda wykręconych umysłowo dziwaków szuka dziury w całym. Lewackie oszołomy nie potrafią bronić własnych racji, wyjść poza ramy narzuconej narracji. Fotony czy grawitony to bezmasowi informatycy rzeczywistości, pilnujący spójności praw przyrody. Niosą informację o kolorze, m.in. skóry. Tymczasem nazywanie rzeczy po imieniu przestaje mieć rację bytu. Mount Everest bezczelności przedstawia serwis YouTube, dzisiaj nie da się swobodnie wypowiedzieć, lista słów zakazanych (o kurwa…) sprawia, że łebskich ludzi trzeba „wypikać", bo algorytm się zesra.

W życiu napędza mnie wkurwienie. Jestem permanentnie wkurwiony na ludzi, rzeczy i zjawiska. Jednocześnie, paradoksalnie, jestem ostoją spokoju. Gotuje się jednak we mnie, gdy widzę nowoczesne media napędzane przez paranoików. Media są biznesem atencyjnym, lecz hamulec został zaciągnięty kilka lat temu i trudno dotrzeć do treści publikowanych przez otwarte umysły. Hardkorowe poczucie humoru Ricky'ego Gervaisa jest obecnie niedopuszczalne, a ja boki zrywam z jego numerów sprzed 20 lat. Dzisiaj takie treści są uważane za skandalizujące i ja szanuję wrażliwość ludzi, jednak staję okoniem wobec cenzury. Chcę mieć dostęp do treści i poglądów, które mnie interesują. Ricky, George Carlin i kilku innych popaprańców to moje „guilty pleasure". Łapy precz! Takie to wspaniałe czasy, że jeśli z czegoś zażartujesz, na pewno ktoś się obrazi. Po freak fightach czas na zapasy w kisielu skąpo odzianych niewiast w obcisłych lateksowych wdziankach. Subtelność i finezja nie zawsze są wymagane, czasami lubię delektować się pierwszorzędnymi cechami płciowymi i olewam fakt, że komuś to nie odpowiada. Pozwólcie rzece płynąć.

Myślenie reglamentowane

Krzysztof Stanowski wyjaśnił swojego czasu polskich dziennikarzy, demaskując wyimaginowaną karierę Natalii Janoszek w Bollywood. Polska gwiazdka, zamiast hinduskim objawieniem, okazała się niezdarnie napompowaną prezerwatywą, która eksplodowała w feerii żenującego skandalu. Zawsze powtarzam, że więcej winy spada na hieny dziennikarskie, które w pogoni za sensacją wtykają mikrofon pod nosy ludzi niemających nic wartościowego do przekazania. Celebryci w pasmach śniadaniowych to takie pieprzenie, że słuchać się tego nie da. To samo jest z patostreamami – donaterzy to najwięksi idioci, dopingujący

TEKST, KTÓRY SPŁYNĄŁ DO KOREKTY, PRZYPOMINAŁ WYPRACOWANIE NA POZIOMIE TRZECIEJ KLASY SZKOŁY PODSTAWOWEJ, A I TAK NIE OD PRYMUSA

eprasa.pl 902c3afbed



upadek człowieczeństwa. Ludzkość tonie, a intelektualne zapasy ustąpiły tik-tokowej papce, która może i jest zabawna, pompuje dopaminę i skutecznie zabija czas, ale nie wnosi kompletnie nic do naszego życia. Treści publikowane za darmo w sieci są syfne, generowane przez praktykantów, lecz wizja zapłacenia nie jest w ogóle rozpatrywana. No to jak ma być dobrze – kto ma produkować za darmo wartościowe treści? Kiedyś horoskopy pisał ten, kto spóźnił się do roboty. Za karę. Ciotka Halina zaczytywała się i szerzyła przeczytane głupoty, uznając je za prawdę objawioną. W branży growej jest inaczej, choć bardzo podobnie, bo polskie podwórko nie ma dostępu do źródeł, więc kopiuje informacje z zachodnich serwisów. Na odrobinę kreatywności mało kto ma czas, lecz jeśli tak się stanie, efekt głuchego telefonu generuje piękne kwiatki.

Spokojnie, nikogo nie mam zamiaru faszerować swoimi przekonaniami politycznymi (wystarczy pamiętać, aby nie ufać żadnemu rządowi; że pieniądze generowane są z długu, a w momencie ogłoszenia stanu wojny granice zostaną zamknięte i dupa zbita). Tak się bowiem złożyło, że przeciętny gracz nie wie nic o kulisach branży, a ten zainteresowany choć trochę, bardziej świadomy, karmiony jest co najwyżej doniesieniami z portali tematycznych. Ewentualnie informacjami przefiltrowanymi przez ekspertów z YouTube'a, którzy żyją z kręcenia dramy i dosypywania pieprzu. Klauzule poufności, obwarowane ogromnymi karami pieniężnymi, skutecznie zamykają jadaczki ludziom pokrzywdzonym, którzy machają na to ręką i kroczą przed siebie, przeklinając pod nosem. „Nic się nie stało!" – chciałoby się rzucić mimochodem, papugując polskich kibiców futbolu, którzy porażkę i żenadę zdążyli uznać na przestrzeni lat za kanon. Ja się nie godzę na takie kanony. „Myślenie jest trudne, dlatego coraz więcej ludzi woli osądzać" – niniejsza maksyma Carla Junga odnosi się do zanikającego procesu myślenia samodzielnego. „Easy life" jako religia, a przy tym podążanie w wytyczonym kierunku. Media nas programują, combo „kanapa + Netflix" to codzienność tak wielu ludzi, że cycki opadają. W czasach, gdy coraz więcej osób ma głos, mało kto ma własne zdanie. Gry wideo, towarzyszące nam w znanej formie od ponad 50 lat, były stygmatyzowane, wyśmiewane, obwiniano je o większość niepowodzeń nastolatków. Przez wiele lat gracze byli klasyfikowani i szufladkowani, zazwyczaj trafiali do wora z etykietą „wyrzutki społeczeństwa, śmietnik intelektualny, zdziecinnienie postępujące, przypadek beznadziejny", ewentualnie rzucano epitety popierane argumentami wyssanymi z kciuka. Z dupy, znaczy się. „Ha-tfu! Gardzę tym badziewiem" – słyszałem to wielokrotnie, oczywiście w znacznie prymitywniejszej formie, bo władanie ojczystym językiem sięga poziomu bruku. Wracając do stereotypów, nie sposób nie dołożyć polskiemu piekiełku, które kalką i kliszą posługuje się nadal, oczywiście z nielicznymi wyjątkami. Mam na myśli np. polski film „Gamer" (2024), w którym główny bohater przedstawiony jest jak stereotypowy fajtłapa życiowy z dwoma lewymi rękoma, podczas gdy w „Grach wojennych" („War Games", 1982) młody Matthew Broderick jest prężnym, sprytnym nastolatkiem, który ratuje świat przed nuklearną zagładą, którą sam nieopatrznie wykreował. Tak jakby, ale film proponuję nadrobić we własnym zakresie. Sęk w tym, że minęło ponad 40 lat, a w Polsce nadal można się spotkać z przeświadczeniem, które na moje oko licuje z poglądami emerytów, tych zacofanych i z kompletnie ograniczonym horyzontem myślowym. Vasquez wypowiedziała w „Obcym 2 – decydującym starciu" wiekopomne słowa: „Musimy to zabić, zanim złoży jaja". Ten lapidarny komunikat nie ma racji bytu, z jaj wyskoczyły już pokraczne Facehuggery, więc powinieneś się uzbroić (w wiedzę) i walczyć z systemem.

High risk, high reward?

Odnoszę wrażenie, że najlepsze czasy dziennikarstwa growego były w latach 90., gdy polskim rynkiem wydawniczym trzęsły niemieckie wydawnictwa. W starych wywiadach można się dokopać informacji, że pismacy wówczas zarabiali po pięć stówek za stronę recenzji. Była to robota elitarna i świetnie opłacana, adekwatnie do nakładów i generowanych zysków, a także miejsca akcji. Obecnie zmagamy się z dojmującymi następstwami upadku tego fachu. Na rynku więcej jest nieuków niż samouków. Oczywiście zdarzają się autorzy godni zaufania, trzeźwo myślący i z bardzo zadowalającym warsztatem, jednak są w przytłaczającej mniejszości. I choć supermocą każdej subkultury jest poczucie wspólnoty, trudno mi się identyfikować z bandą oszołomów w wygniecionych koszulkach. Bardzo trudno jest utrzymać wysoki poziom, gdy tłum skanduje i domaga się krwi. Gdy mowa o dekadach, wydaje się to wręcz niemożliwe, bowiem przemijający czas sprawia, że stajesz się innym człowiekiem. Patryk Vega w początkowej fazie kariery tworzył dobre, trzymające za mordę filmy, że przytoczę „Pitbulla", a później rozmienił się na drobne, wręcz dotarł do poziomu żenady. Sytuacji nie ratuje ogólna kondycja branży. Zwolnienia dziennikarzy to rozpacz. IGN był kiedyś zajebistym serwisem, obecnie jest to syf, kołchoz i smutne kalafiory. Metacritic – chujnia z grzybnią. Spadło wiele głów, tocząc się po gładkich wykładzinach. Polskie piekiełko to nic nieznacząca plama na mapie świata, a rodzime dziennikarstwo growe nie panoszy się na salonach z racji naszego języka – pięknego, lecz kompletnie bezużytecznego. Panuje powierzchowna życzliwość, niewiele znaczące uwielbienie i hejt to naturalna część tego fachu, bycie na świeczniku przynosi więcej upokorzenia niż satysfakcji. Suplementacja strat nie jest możliwa, a konsole są coraz mniej magiczne.

Skala niewiedzy nadal jest zatrważająca, postronni publicyści gówno wiedzą na temat gier. W zasadzie nie mam do nich żalu, wszak nie można znać się na wszystkim, lecz wygłaszanie głupkowatych opinii opartych na opiniach ekspertów od siedmiu boleści jest co najmniej żałosne, bardziej nosi znamiona głupkowatości, klakierstwa, podżegania do buntu i szerzenia niepokojów społecznych. Recka opublikowana bez grania? Kiedyś nie mogłem się pojawić online w wersji beta, po czym rzeźbiłem tekst na podstawie opinii filmów na YT. Grę, a w zasadzie serię znałem doskonale, więc sobie poradziłem, ale to i tak ściek moralny i kac niewyobrażalny. Zawaliłem, ale musiałem ratować sytuację. Zdarzyło się to raz i trudno mi z tym żyć, tymczasem śledząc „wynurzenia z tubki" często odnoszę wrażenie, że jest to powszechnie stosowana praktyka. Myślę, że przez te wszystkie lata spreparowałem ok. 10 listów, ponieważ w danym momencie chciałem poruszyć jakiś temat, a brakowało mi odpowiedniego asumptu, nikt nie sprowokował mnie do odpowiedzi. Ot, chciałem coś z siebie wyrzucić, nasmarować, więc musiałem wspomóc sam siebie. Opublikowałem również kilka zdjęć swoich HC Roomów, rechocząc wniebogłosy.

Łączy nas coś więcej niż pasja do gier wideo. Mowa o stylu życia. To, że lokalnie nie widzimy krzywizny Ziemi, nie oznacza, że jest ona płaska. Branża gier urosła do nieplanowanych rozmiarów. Mnogość opcji i wyborów tworzy niesamowitą tkaninę. Gdy w 1997 r. Mike Tyson przegrywał w pojedynku rewanżowym z Evanderem Holyfieldem i zanosiło się na jego znokautowanie, zdesperowany Michaś odgryzł kawałek ucha oponenta, a nieco później próbował zakosztować drugiego. Uniknął wprawdzie powalenia na deski, ale zyskał tytuł niesławnego i zszedł do szatni w oparach skandalu, bo w ringu zrobił się prawdziwy kocioł. #Branżunia jest obecnie takim kociołkiem i żal patrzeć, że brakuje sprawnych komentatorów. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed



Bartosz ZAX Dawidowski

maniak RPG-ów, strategii, „samolocików” i realistycznych strzelanin.

Klient nasz pan

Mnożą się narracje, jacy to gracze są źli i toksyczni, a do szkalowania dołączają nawet sami twórcy i dziennikarze. Takie historyjki to kolejny przykład tego, jak część ludzi z branży odkleiła się od potrzeb swoich klientów.

Czy ktoś sprzedaje lizaki za 1,95 zł, czy karty graficzne RTX 5090 za 19 500 zł, powinien kierować się tym samym, naczelnym hasłem: „klient nasz pan”! To credo jest podstawą wszelkiej merkantylnej działalności. W branży gamingu obserwujemy jednak coraz częściej postawy osób, które albo tego nie rozumieją, albo specjalnie idą na konflikt z konsumentem. Wypaczanie zasady „klient nasz pan” jest jedną z przyczyn wciąż trwających, masowych zwolnień przetaczających się przez przemysł cyfrowej rozrywki.



Jeśli mógłbym zarekomendować twórcom cyfrowej rozrywki jedną rzecz, to byłoby to skasowanie prywatnych profili w mediach społecznościowych. Po prostu przestańcie już bredzić na forum publicznym, bo nie jesteście aktywistami ani kaznodziejami. Zajmijcie się swoją pracą, a nie spamowaniem!

Obsydianowy samobój

Szkody, które można wyrządzić takimi enuncjacjami, są poważne. Kilka wpisów w mediach społecznościowych dyrektora artystycznego Obsidian kosztowało Xbox Game Studios pewnie miliony dolarów i setki tysięcy niesprzedanych kopii skądinąd bardzo udanego Avowed (tylko nie grajcie w to z polskim tłumaczeniem!). Bredzący o „pieniaczach”, o Elonie Musku i rasowych kryteriach zatrudniania pracowników Matt Hansen narobił temu RPG-owi więcej szkód niż najgorsze programistyczne bugi w dniu premiery.

Podobne teksty, obliczone na podsycanie bezsensownych konfliktów, publikują też niektórzy, nawet teoretycznie doświadczeni, dziennikarze, z Jasonem Schreierem na czele, który potrafił już wyzywać graczy od „krzykaczy” i „pieniaczy”. Ten stopień arogancji i pogardy wobec ludzi, którzy są de facto naszymi klientami, jest szokujący. A dzielenie graczy na grupy oświeconych smakoszy oraz „ciemnogrodu” są nie tylko chamskie – są kompletnie nieprawdziwe.

Ludzie, których Schreier nazwał „pieniaczami”, to często najwięksi pasjonaci grania, pamiętający jeszcze czasy ośmio- i 16-bitowych platform. Dla takich osób temat gier to nie żarty, tylko sprawa egzystencjalnej wagi – bo to dosłownie połowa ich życia. I z tej pasji, z tej miłości bierze się też często sporo krytyki.

Koń na białym rycerzu

Recenzent nie jest od głaskania wydawców, ale od krytyki i ochrony interesów konsumentów. Dlatego sam wolę czytać teksty z niższymi ocenami, a nie kolejne laurki zakończone notą 10/10 czy 9/10. Nie każdy czytelnik podziela jednak tę opinię. Sam otrzymywałem, jako redaktor PSX Extreme, groźby pobicia – choćby po skrytykowaniu mizernego Final Fantasy XIII w recenzji z 2010 r. Zamiast obrażać się na graczy, wysyłających wyzwania na pojedynek w samo południe przy osiedlowym hasioku, składam jednak takie reakcje na karb pasji do jRPG-ów i płomiennej miłości do kościstej Lightning, która z twarzy przypomina Clouda Strife'a. Fani takiej androgynicznej urody zmobilizowali się po moich tekstach sprzed 16 lat, szarżując jak wściekły biały koń ujeżdżający rycerza. I samo w sobie jest to rozczulające.

DUCH ŚWIĘTEJ PAMIĘCI ATAROWCA KRZYSIA KUBECZKI NIE ZGINĄŁ W NARODZIE

Takich listów z pogróżkami nie dostawał chyba nawet sam Jeremy Clarkson, regularnie masakrujący w swoich felietonach Peugeoty. I właśnie to jest w branży gier wyjątkowe – nasz czytelnik głęboko przeżywa to, o czym piszemy. Mamy ostro reagujących, aktywnych, barwnych czytelników. I wbrew zapowiedziom HIV-a Wasza papierowa korespondencja wciąż nie trafiła do pieca (przynajmniej ta kierowana do Kącika RPG). Do dziś przechowuję w szufladzie listy z pięknymi, ręcznie wykonanymi rysunkami postaci z gier Square, które wysyłaliście na adres redakcji PSX Extreme. Jestem pewien, że Star, który zakładał u nas ten kącik, też nie oddał swojego przydziału korespondencyjnego na makulaturę.

Ośmiobitowy Fight Club

W narracjach o tym, jak strasznie toksyczni mają być gracze, jak bumerang wraca przykład wojen wyznawców różnych platform. Mam wrażenie, że krytycy tego zjawiska nie wiedzą, jak piękne korzenie ma ten konflikt. O ile nie trawię fanbojstwa u redaktorów (chyba że do Amigi, hłe hłe), o tyle już wojenki graczy uważam że zjawisko kulturowe godne wpisania na Listę światowego dziedzictwa UNESCO. Korzenie tych starć sięgają lat 80., kiedy na łamach magazynów swoje kopie kruszyli fani Atarynek, miłośnicy C64 i dziwacy od ZX Spectrum. A później również wielbiciele Amigi i Atari ST oraz Mega Drive'a i SNES-a. To były złote czasy fanbojstwa! Doskonale pamiętam z magazynu Top Secret te rysunki z zalanymi moczem żulami, komiczne listy, wierszyki czy złośliwe hasła, ocierające się o nawoływania do przemocy („Atarowca wal z gumowca!”), stanowiące parodię konfliktu subkultur punków i skinheadów.

Ten duch wiecznie rozgoryczonego atarowca, świętej pamięci Krzysia Kubeczki, znanego z listów pisanych do Top Secret, nie zginął w narodzie. Sam dostałem dwa lata temu maila od pewnego marudzącego fana Atari ST z pretensjami o to, jakim prawem wspominam o starych grach, że to „legendy Amigi”, kiedy to były kultowe tytuły z „lepszego” Atari ST. Aż łezka zakręciła mi się w oku! Ludzie wciąż nie zapomnieli tych czasów, początku lat 90., a wojny platform nadal trwają – tylko z periodyków takich jak Gambler czy Top Secret przeniosły się głównie do sieci.

To, co delikatni jak bobaski młodzi dziennikarze nazywają dziś „toksycznym hejtem”, w rzeczywistości jest podtrzymywaniem starych tradycji subkultury graczy. To jest nasz gamingowy Fight Club, którego cenzurowaniu jestem absolutnie przeciwny. Jeśli nie potrafisz, jako redaktor czy twórca gier, zrozumieć humorystycznej konwencji tego konfliktu i wytrzymać krytyki, to się nie pchaj na afisz! I pamiętaj, że zawsze „klient nasz pan”. To głosujący swoimi portfelami gracze mają ostatnie słowo. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed



foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

za dnia dziennikarz filmowy, nocą trener Milanu, Chun-Li i tragarz Lary Croft.

Idę grać w Nintendo

**Minął rok od premiery Switcha 2.
Czy Nintendo wie o graczach coś, czego nie wiedzą Sony i Microsoft?**

Z lewej burty sztorm, z prawej krwiożercze rekiny, niebo rozdarte w poprzek, a na horyzoncie ognista łuna. Spokojnie, to koniec świata i nie „Odyseja". To tylko giereczkowa branża ugina się pod własnym ciężarem – od masowych zwolnień, przez niebezpieczne fuzje, po kolejne zamknięcia studiów deweloperskich. Gdzieś pomiędzy drżącymi płytami tektonicznymi w postaci Sony i Microsoftu sunie sobie powoli Nintendo. Jak zwykle – w stronę światła. Jak to Nintendo ma w zwyczaju.



Jak robić swoje

Z opublikowanych przez japońską firmę danych sprzedaży wynika, że przez ostatnie 14 miesięcy oddano w ręce graczy ponad 24 mln sztuk konsoli Switch 2. To świetny wynik. Do rekordu dziewięcioletniego poprzednika jeszcze daleko, ale już teraz dwójka jest najszybciej sprzedającym się kawałkiem plastiku w historii marki. Za łyżkę dziegciu służą oczywiście planowane na jesień podwyżki cen. Do tej fali firma ustawia się burtą.

Cieszy mnie owa sytuacja głównie dlatego, że partyzantka między Sony i Microsoftem jakoś nie może się rozhulać – podczas gdy Sony zabija piękny sen o pudełkach, czyli namacalnych totemach naszej pasji, gigant z Redmond zajmuje się głównie restrukturyzacją oraz wyprzedażą autorskiego kapitału. A właśnie teraz, w tych nieciekawych dla rynku czasach, przydałaby się jakaś mała wojenka. Choćby po to, żeby ożywić nieco skostniałą, monopolistyczną strukturę i dać graczom wybór.

Nintendo oczywiście na wojny nie chodzi, tylko robi swoje. Tak było, gdy Nintendo 64 sprzedawało się ośmiokrotnie gorzej niż PlayStation. Podobnie, kiedy potężny GameCube uznawał rynkowy prymat wstecznej technologicznie konkurencji. A nawet wtedy, gdy Wii wygrywało walkę o rząd dusz z Xboksem 360 oraz PlayStation 3. Ba, robiło swoje nawet w latach 60., gdy z „hoteli miłości" oraz korporacji taksówkowej przerzuciło się na rozrywkę.

Nintendo zawsze robi swoje. I podobnie jak w przypadku klasowych napastników nie opłaca się stawiać przeciw niemu. A nuż po słabszym sezonie zacznie strzelać hat-tricka za hat-trickiem.

Z prądem i pod prąd

W fantastycznym podcaście o fenomenie marki Adam Conover oraz Keza Macdonald z Guardiana wskazują szereg czynników, które decydują o jej dzisiejszej pozycji. Po pierwsze, chodzi o korzyści z rezygnacji z wyścigu technologicznego w momencie, gdy branżę zabijają ogromne budżety, długie cykle produkcji oraz stale rosnące finansowe oczekiwania.

Po drugie, Nintendo chroni swoje marki niczym długoterminowe kulturowe aktywa. Nie zasypuje nas nowymi wersjami Mario, Zeldy czy Pokémonów dla zasady. Pozwala im gromadzić ogromne rezerwy gotówkowe, a w konsekwencji – odpuścić decyzje ufundowane na desperacji; na przykład myślenie o battle pasach, mikrotransakcjach czy całych grach-usługach wyłącznie w kategoriach ekonomicznej dźwigni.

NINTENDO CHRONI SWOJE MARKI NICZYM DŁUGOTERMINOWE KULTUROWE AKTYWA

Po trzecie – zabrzmi to banalnie, ale to cudzy banał – ludzie pozostają w Nintendo jedną z najważniejszych inwestycji. Nikt nie zamknął Retro Studios za fatalnego Metroida, Monolith Soft pracuje na potężnym kredycie zaufania, pomimo faktu, że ostatnią grę przygotowują od sześciu lat. Z kolei historycznie, na tle japońskiej i zwłaszcza amerykańskiej konkurencji, Nintendo jest firmą impregnowaną na masowe zwolnienia.

Ze swojej strony dorzuciłbym jeszcze generalnie wysoką jakość kultury organizacyjnej, finansową ostrożność oraz gwarancję względnej autonomii artystycznej. Nintendo może pozostawać firmą niezwykle tajemniczą, jeśli chodzi o strukturę i model operacyjny. Echem strategii korporacyjnej zawsze jest jednak – excuses le mot – produkt. Ten zaś pozostaje wzorem rozrywki od lat pięciu do stu pięciu.

Jak to się wszystko tu zmieściło?

Czy oznacza to, że Nintendo sprzedaje najlepszą konsolę? Że robi najlepsze gry? Że jest promyczkiem nadziei w cynicznym świecie? Po trzykroć nie… koniecznie. Wiedzą coś o tym youtuberzy, ludzie czekający na zniżkę w cyfrowym sklepie albo miłośnicy rozgrywek wieloosobowych. Zaciskanie pasa oraz konserwatywna polityka wydawnicza świadczą o firmie w takim samym stopniu, w jakim moveset kurczaka z urwaną głową definiuje Sony, zaś desperacja – Microsoft. Myślę natomiast, że procentuje dziś w przypadku Big N pielęgnowany od lat, szczególny rodzaj kulturowego i biznesowego „stoicyzmu".

Ponieważ moje życie polega w znacznej mierze na aktywnym i efektywnym niewychodzeniu z domu, poprzedniego Switcha używałem tyle, o ile – czasem w trakcie dłuższych podróży, to znów w przerwach między zabawą na „dużych" sprzętach.

Od nowego tymczasem nie mogę się oderwać. Nintendo może nie brać udziału w technologicznym wyścigu zbrojeń, ale ostatecznie to właśnie technologia jest kołem zamachowym rozmaicie definiowanej „niesamowitości". Widzieliście, jak wygląda ten kiepski i przestrzelony konstrukcyjnie Metroid? Zastanawialiście się, jakim cudem udało się upchnąć na kartridżu Cyberpunka 2077? Jaką mieliście minę, gdy Donkey Kong po raz pierwszy przekopał się aż do jądra Ziemi?

Historia Nintendo składa się z tego rodzaju westchnień, cichych chwil zachwytu oraz zaskakujących momentów czystej frajdy z gier wideo. Myślę, że dziś widać to lepiej niż kiedykolwiek. Keza Macdonald sugeruje, że wszystko to zasługa pytania, które w procesie tworzenia zadaje się statystycznie najczęściej: „Czy to jest fajne?". I nawet jeśli jej wizja jest nieco naiwna, to przecież wszyscy wiemy, że w kontekście gier wideo jest to pytanie wagi najcięższej. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed

Michał MIELU Mielcarek



pożarty przez gry. Dzisiaj je robi, ale nie umie przestać o nich pisać.

Marcin MARCELLUS Sikora



Foto: /1/ Violeta Muszyńska

dostarczał N+ i Stuff, ale wpadł w Sieć i chwyta się papieru.

Jeden ch...

Sporadyczne recenzje gier pecetowych w PE zawsze wywołują u mnie zaskoczenie. A przecież sam wielokrotnie pytałem Rogera, kiedy czasopismo otworzy się na inne sprzęty. Bo czemu nie? Dotarliśmy do punktu, w którym do grania wystarczyłyby telewizor i pad. I nie chodzi o to, że mamy technologię, która na to pozwala. Po prostu zatarły się różnice między platformami. Czym właściwie jest Steam Machine? To niby proste – pecetem. Ale powstał po to, żeby użytkować go jako konsolę i spokojnie można go tak traktować.

Twórcy gier i wydawcy chcieli, żeby tak było. Mark Cerny latał po świecie i zbierał od partnerów opinie dotyczące produkcji gier na PlayStation 3 i oczekiwań względem jej następczyni. Konkluzja była jasna, PS3 było zbyt trudne do okiełznania, a PS4 nie powinno mieć wydziwionych procesorów, tylko bardziej przypominać pecety. Zresztą nie chodziło tylko o techniczny poziom trudności tworzenia gier na konsole. Kluczowa, jak zwykle, była kasa. Im bardziej zbliżona była konfiguracja konsol i pecetów, tym większy sens miało robienie gier multiplatformowych. Pojawiła się droga do szybkiego i taniego portowania, a jednocześnie otworzyły się bramy do cyfrowych sklepów Xboksa i PlayStation dla małych devów i wydawców. Pamiętam rozmowę z Maćkiem Miąsikiem, weteranem polskiego gamedevu, który powiedział mi, że przez wiele lat miał jedno niezrealizowane marzenie branżowe – wydać swoją grę na konsolach. Nie rozumiałem go, bo niemal każda, przy której pracowałem, trafiała na PlayStation, Xboksa i później również na Switcha. Tyle że Maciek pamięta czasy, gdy wydanie gry na konsoli było wyzwaniem. Certyfikacja, czyli testy produkcji przeprowadzane przez Sony czy Nintendo, była droga. A gdy zostały wyłapane błędy, to zespół produkcyjny musiał stanąć na głowie, żeby wszystkie poprawić i dopilnować, by nie pojawiły się nowe, bo kolejne „certy" kosztowały. Dużo. Dzisiaj Sony certyfikuje gry w kilka dni, a cały proces jest darmowy. Inny świat.

Dla devów, zwłaszcza mniejszych, te zmiany są na plus. Zrobienie gry jednocześnie na pecety, konsole i nawet mobile to kwestia odpowiedniego zaplanowania produkcji i przygotowania w miarę uniwersalnej rozgrywki oraz sterowania. Tyle że przez to konsole straciły tożsamość. Techniczne możliwości i nośnik definiowały, jakie gry pojawią się na Nintendo 64, a jakie na PSX. Tak samo PSP wyraźnie różniło się od DS-a. A dzisiaj wszystko jest takie samo i jeśli w PS6 nie będzie Blu-rayów, a exclusive'ów będzie tak „dużo" co na PS5, to rozważę kupno peceta. Którego i tak podepnę do telewizora, by robił za konsolę. Porobiło się. ⊗



CZYM WŁAŚCIWIE JEST STEAM MACHINE? TO NIBY PROSTE – PECETEM

Tanio już było?

Gry nadal są największą branżą rozrywkową na świecie, ale ostatnio ewidentnie złapały zadyszkę zarówno hardware'ową, jak i software'ową. Z jednej strony drożeją już istniejące konsole, jak choćby PlayStation 5 Pro, które na początku sierpnia przebija 5 tys. zł, a może przebije i 6 tys., a z drugiej głośno jest o tym, że następcy obecnej generacji będą jeszcze drożsi. Drożenie konsol przez lata obecnych na rynku to sytuacja dość bezprecedensowa – konsole zazwyczaj taniejają z upływem czasu. Zerkając jednak z perspektywy czasu, granie przez ostatnie trzy dekady raczej taniało pod względem sprzętowym i growym. Na przykład pierwsze PlayStation było relatywnie drogą konsolą na starcie, a PS2 dla odmiany sporo tańszą (pomimo takiej samej ceny premierowej – 299 dol.). PlayStation 3 było za to obłędnie drogie – wersja z dyskiem 60 GB kosztowała w przeliczeniu na obecne ceny ok. 950 dol.! A przecież w latach 90. nie brakowało droższych konsol. Sega Saturn była droższa niż PlayStation 5 Pro, nie wspominając nawet o legendarnej konsoli Pioneer LaserActive z 1993 r., która obecnie kosztowałaby ponad 2 tys. dol., czyli ok. 8 tys. zł, a i wtedy kosztowała 970 dol.!

Obecnie łatwiej jest (albo raczej – było) kupić zarówno konsolę, jak i gry na nią. Wydanie 300 zł dzisiaj, a wydanie 300 zł pod koniec lat 90. XX w. jest absolutnie nieporównywalne. Za pensję minimalną w 2000 r. można było kupić nieco ponad dwie (!) gry. Teraz za minimalną krajową można kupić kilkanaście GTA VI w cenie 369 zł albo PlayStation 5 Pro. Doszło do sytuacji, której nie da się na dłuższą metę utrzymać – robienia coraz lepszych i droższych gier i sprzedawania ich za coraz mniejsze pieniądze. Stąd też coraz mniej jest wysokobudżetowych produkcji, coraz mniej exclusive'ów, które kiedyś stanowiły o sile marki. Stąd też coraz więcej decyzji, które świadczą o zaciskaniu pasa. Jak choćby rezygnacja z fizycznych egzemplarzy gier, cyfrowy powrót do poprzednich generacji, zamykanie studiów, masowe zwolnienia itd. Oczywiście to nie jest wina graczy, to korporacje same zgotowały sobie ten los na wiele sposobów, które długo by wymieniać, ale najważniejszą są wojny cenowe – tańsza konsola zazwyczaj wygrywa rywalizację w danej generacji, więc korporacje przez dekady sprzedawały sprzęt poniżej kosztów, licząc na wpływy z gier. A gdy dodatkowo zmienił się sposób monetyzacji gier, producenci konsol zostali z tyłu.

Ponadto rynek też już nie jest taki jak w czasach pandemicznego, krótkotrwałego boomu na gry. Mówiąc brutalnie, skończył się rynek konsumenta i teraz to rynek zacznie nas konsumować. Korporacje są w fazie wyścigu zbrojeń i ładują miliardy w AI na poziomie infrastrukturalnym, skupując z rynku każdy podzespół, który pomoże zwiększyć moc obliczeniową. Dopóki ta bańka nie pęknie, o wiele bardziej opłacalne będzie sprzedanie korporacji procesora niż graczowi konsoli. Co nie oznacza, że potem będzie lepiej. Gracze pecetowi przez lata czekali, aż skończy się kopanie kryptowalut i ceny kart graficznych spadną, a tu lipa – NVIDIA już niemal w całości jest firmą dostarczającą moc obliczeniową dla AI, a ceny całej elektroniki idą w górę. Nawet jeżeli sztuczna inteligencja upadnie i sobie głupi ryj rozbije, to korporacje jakoś będą musiały tę całą moc wykorzystać. Granie wyłącznie w chmurze może się okazać jednym z kuszących rozwiązań. ⊗

KORPORACJE SĄ W FAZIE WYŚCIGU ZBROJEŃ I ŁADUJĄ MILIARDY W AI

eprasa.pl 902c3afbed



Kacper Adamus

miłośnik staroszkolnych RPG-ów, cyfrowego drewna i tanich slasherów. Optymista, Madridista, człowiek wielu nerwic.

Cudze chwalicie...

Lubię, kiedy gra chwyci mnie za gardło i nie chce za żadne skarby puścić.

Wywołana emocja w zasadzie nie ma większego znaczenia. Wzruszenie, złość, niepokój, tęsknota, ulga – gram po to, żeby czuć. Oczywiście skręcane za pomocą najprecyzyjniejszych z narzędzi i rozrysowywane na papierze milimetrowym mechaniki (Dead Cells, Darkest Dungeon) także potrafią przyciągnąć mnie na długie godziny, ale jeśli już mam zapamiętać grę na lata, to raczej taką, która poruszy jakąś strunę w moim wnętrzu.

Jako polonistę z wykształcenia (i dzięki bogom nie z zawodu) urzekają mnie przemyślany scenariusz, naturalnie brzmiący dialog czy subtelnie zarysowana relacja, ale twórcy poza dobrze dobranym słowem mają w zanadrzu sporo innych, formalnych sztuczek pozwalających nas emocjonalnie rozłożyć na łopatki. Nie musieli ich wymyślać, większość pożyczyli od starszych sióstr muz, w tym od filmu (więc i serialu). Umiejętny montaż, kadrowanie, całe to udawanie, że za „kamerą" stoi operator (trzęsący się obraz, który imituje bieg), mają odpowiednio przygotować nas emocjonalnie na nadchodzące uderzenie, czyli – najczęściej – emocjonalny przerywnik nomen omen filmowy. Koniec końców wzruszamy się „oglądając", a nie „grając". Odkładamy pad na bok, bo nie jest w danej chwili potrzebny, wręcz dziwnie ciąży w dłoniach, nie przystaje do skupienia, którego się od nas wymaga w trakcie śledzenia każdej kropli potu na czole Joela, każdego grymasu Kratosa, każdego półuśmiechu Nathana. Tak, twórcy potrafią nas emocjonalnie zmanipulować, bo mają za swoimi plecami wiedzę kutą przez dekady dominacji srebrnego ekranu w kulturowej przestrzeni. To film nauczył (wytrenował?) nas, jaki utwór muzyczny wywoła konkretne uczucie, jaki kadr czy cieniowanie spowodują odprężenie, przy jakim intertekstualnym odniesieniu głos uwięźnie w krtani. Resident Evil: Revelations czy opowieści od Telltale Games budowały napięcie za pomocą cliffhangerów oraz poprzez strukturę zbliżoną do serialowego sezonu, a Kane & Lynch 2: Dog Days podkreślało tematyczne szaleństwo rozedrganą estetyką pamiętającą czasy wczesnego YouTube'a, pełną formalnego chaosu i wizualnych artefaktów imitujących kompresję wideo.

Wiele tytułów, takich jak Virginia lub niedawne Mixtape, robi w kierunku filmu maślane oczy i tak chętnie korzysta z wypracowanych przezeń sposobów prezentacji, że celowo marginalizuje gameplay, uznając go wręcz za element rujnujący historię. Wszak gracz, który może zbyt wiele, zaburza tempo, patrzy nie tam, gdzie powinien i – o zgrozo! – swoją niefrasobliwością potrafi zrujnować nastrój sceny. Można odnieść mylne wrażenie, że jeśli tytuł chce wzbudzić w nas naprawdę silne emocje, musi z pewnego fragmentu gry ową grę wyrugować.

...swego nie znacie

A przecież sama rozgrywka również potrafi świetnie służyć narracji, opowiadać lepiej niż zaplanowana w każdym detalu cutscenka, być nośnikiem emocji daleko wykraczających poza zwykłą złość, gdy nie uda się nam pokonać przeciwnika, i radość, która wynika z bezbłędnego zaliczenia sekcji platformowej.

WIWISEKCJA ROZBITEJ EMOCJONALNIE, CIERPIĄCEJ NA DEPRESJĘ JEDNOSTKI



W Brothers: A Tale of Two Sons symultanicznie sterujemy parą braci. Za ruchy każdego z nich odpowiada konkretna połowa pada. Sukces zależy od umiejętnej synchronizacji działań, przestawienia myślenia na perspektywę dwóch bohaterów naraz oraz odpowiedniej koordynacji. Sterowanie nie pełni tu jedynie funkcji użytkowej, staje się metaforą więzi – bracia są niemalże jednym organizmem (wszak kontroler trzyma jeden człowiek), rozumieją się bez słów. Dzięki temu zabiegowi gra w późniejszych fragmentach nie tyle mówi o stracie, ile pozwala nam jej realnie doświadczyć.

It Takes Two to opowieść o poranionym związku ludzi, którzy nie potrafią się ze sobą komunikować. Zamiast jednak grzmieć w cutscenkach, jak to ważne dla relacji są rozmowa i wzajemne zrozumienie, tytuł decyduje się na subtelniejsze zagranie. Narzuca on konieczność kooperacji dwóch/dwojga graczy. Nie ma możliwości zabawy solo. Co więcej, by dobrze koordynować działania, należy ze sobą bez przerwy… rozmawiać. Podążająca równoległym do fabuły torem rozgrywka staje się metaforą zaleczanej relacji, która zaczyna funkcjonować dopiero wtedy, gdy przestajemy brnąć przed siebie w oderwaniu od lęków i potrzeb partnera, a przystajemy w oczekiwaniu na słowo oraz reakcję drugiej strony. Bez tego utkniemy, próbując pokonać niemożliwą do pokonania w pojedynkę przeszkodę.

Celeste? Wiwisekcja rozbitej emocjonalnie, cierpiącej na depresję jednostki. O tym, jak trudne jest pokonywanie krok po kroku, minuta po minucie małych, prywatnych, acz pozornie niemożliwych do ogarnięcia wyzwań (zacznij od wstania z łóżka i umycia zębów, potem zrób herbatę), tytuł mówi za pomocą ciągu prób zręcznościowych. Zaliczamy je jedna po drugiej, konsekwentnie. Nie jest to łatwe, ale ważne, by się nie poddawać. Za którymś razem się uda. Dorzućmy do tego wszelakie Soulsy i mechanikę ciągłego umierania, którą spięto z obrazem uwięzionych w pętlach destrukcji światów, czy Silent Hill 2 oraz zakończenia zależące od wykonywania niezasugerowanych nigdy przez grę czynności, co świetnie oddaje chaos życia sterowanego nieprzepracowanymi, a często nawet nieuświadomionymi traumami i obsesjami.

Rozgrywka to nie tylko klikanina wypełniająca chwile między obiecującymi emocjonalny rollercoaster cutscenkami. To potężne narzędzie narracyjne. Eksplorujmy je. I jako twórcy gier, i jako ich badacze. ⊗

eprasa.pl 902c3afbed

GRACZPOSPOLITA



NR 247 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **6,39 zł**

Kontrowersje:

TRAILER GTA VI ZA ABONAMENT



Rockstar znalazł nowy sposób na wyciągnięcie pieniędzy od fanów, którzy od lat czekają na Grand Theft Auto VI. Specjalny materiał zatytułowany GTA VI: An Extended Look zadebiutował 27 sierpnia na Netfliksie. Dopiero sześć godzin później trafił na YouTube'a. W praktyce oznacza to, że za darmowy trailer trzeba zapłacić abonamentem. Fani natychmiast oskarżyli Rockstara o chciwość i stwierdzili, że firma zamieniła reklamę w produkt premium. Sześć godzin wystarczy przecież, aby wszystkie najważniejsze sceny pojawiły się w mediach społecznościowych, memach i nagłówkach portali. Dawniej człowiek kupował magazyn, żeby zobaczyć kilka nowych screenów. Dzisiaj potrzebuje abonamentu streamingowego, żeby obejrzeć reklamę gry, na którą i tak wyda później kilkaset złotych. Najzabawniejsze jest to, że mimo narzekania większość fanów prawdopodobnie uruchomiła Netfliksa szybciej, niż zdążyła napisać kolejny komentarz o chciwości dewelopera.

Prawo:

Microsoft oddał graczowi konto

Pewien brazylijski gracz stracił dostęp do swojego konta Microsoft w wyniku włamania, i to pomimo aktywnego uwierzytelniania dwuskładnikowego. Support giganta z Redmond najpierw przyznał, że faktycznie doszło do nieautoryzowanego dostępu, po czym bezradnie rozłożył ręce, informując, że konta i zakupionych gier nie da się już przywrócić. W przypadku utraconego Minecrafta zaoferowano mu „genialne" rozwiązanie: niech kupi sobie nową kopię. Trudno o brutalniejsze przypomnienie w świetle ostatnich rewelacji Sony, że cyfrowa biblioteka w chmurze to jednak nie to samo, co fizyczna półka z płytami. Brazylijczyk jednak nie przełknął tej żaby i wytoczył korporacji proces. Lokalny sąd nakazał Microsoftowi przywrócenie konta wraz z całą cyfrową biblioteką w ciągu 15 dni. Mało tego – firma musi zapłacić ok. 400 dol. zadośćuczynienia, a nad jej głową wisi widmo dodatkowych kar za ewentualne opóźnienia. Co ważne, tamtejsze, przyjazne konsumentom przepisy pozwoliły graczowi dochodzić swoich praw w trybie uproszczonym, bez generowania astronomicznych kosztów sądowych. Ciekawe, czy w kolejnej aktualizacji Xboksa pojawi się nowa opcja w ustawieniach: „Odzyskaj konto na mocy wyroku sądowego".



Nauka:

Granie może pomóc głowie

Jeśli znowu usłyszycie, że od ślęczenia przed ekranem zlasuje Wam się mózg, możecie z czystym sumieniem rzucić na stół najnowszą metaanalizę. Naukowcy wzięli pod lupę aż 133 wcześniejsze badania, przemielili dane ponad 14 tys. uczestników i sprawdzili 269 różnych zmiennych. Na celowniku znalazły się pamięć, koncentracja, czas reakcji oraz zdolność rozwiązywania problemów. Krótko mówiąc: to kolejna potężna próba odpowiedzi na pytanie, czy nasze hobby przynosi wymierne korzyści dla szarych komórek. Wyniki wyraźnie sugerują, że granie ma związek z zauważalnie lepszym funkcjonowaniem poznawczym. Zanim jednak porzucicie edukację i wpiszecie wbijanie platyny do CV jako trening intelektualny, badacze zalecają małe ostudzenie zapału. Sama korelacja to jeszcze nie twardy dowód na to, że to właśnie gry są głównym powodem poprawy. Zakup konsoli nie zrobi z nikogo geniusza w tydzień, bo ogromne znaczenie mają też wiek, styl życia i czas poświęcany na inne aktywności. Co więcej, z perspektywy naszego mózgu gra grze nierówna. Zupełnie inne trybiki obracają się w głowie, gdy musimy błyskawicznie reagować na klatki animacji w szybkiej bijatyce, a inaczej, gdy w skupieniu rozplątujemy przestrzenną zagadkę logiczną czy po prostu bezmyślnie grindujemy surowce na autopilocie.

Gadżety:

Yoshi z językiem jak żywy

Nintendo najwyraźniej uznało, że standardowe figurki z uniwersum Mariana są zbyt grzeczne. Nowa zabawka o wdzięcznej nazwie Yum Yum Yoshi pozwala pochylić dinozaura do przodu, po czym z jego pyska wystrzeliwuje długi język, by złapać dołączony do zestawu owoc. Mechanizm jest banalnie prosty, ale efekt końcowy – zaskakująco sugestywny. Wystarczyły dosłownie sekundy nagrania w sieci, by internet zaczął interpretować ten gadżet w sposób, którego Wielkie N z pewnością wolałoby nie widzieć. Plastikowy gad ma 24 cm wzrostu i kosztuje ok. 150 zł. Yoshi może więc wylądować w pokoju dziecka, na biurku zatwardziałego kolekcjonera albo w szufladzie z przedmiotami, z których domownicy wolą nie tłumaczyć się przed gośćmi. Yoshi przez trzy dekady połykał w grach owoce, klucze i przeciwników. Teraz robi to na żywo w naszych salonach, ku wielkiej uciesze dzieciaków i cichemu przerażeniu dorosłych. Czekam, aż hydrauliczna korporacja pójdzie za ciosem i wypuści zionącego prawdziwym ogniem Bowsera. Skoro już przekroczyliśmy granicę absurdu, to zróbmy to z przytupem.



eprasa.pl 902c3afbed



Michał MAZZI Mazur

publicysta, recenzent, korespondent z Japonii, fan gier RPG, przygodowych i retro.

Ostatnie gry, które znamy na pamięć

Są takie miejsca, po których potrafiłbym się poruszać z zamkniętymi oczami. Korytarze komisariatu w Resident Evil 2 albo skute lodem lądowisko na Shadow Moses to przestrzenie wyryte w moim mózgu na zawsze.



Pamięć bywa kapryśna i regularnie kasuje z głowy rzeczy rzekomo istotne, za to z uporem maniaka archiwizuje topografię budynków, które nigdy nie istniały. Przez lata gry oferowały nam światy do odkrycia, ale większość z nich była domknięta na długo przed tym, zanim w ogóle trafiła w nasze ręce. Ktoś precyzyjnie zaprojektował każde drzwi. Ktoś inny napisał skrypt, przez który wygłodniałe dobermany wpadały przez okno. Mogliśmy kombinować i łamać schematy rozgrywki, ale ostatecznie zawsze biegaliśmy po czyimś autorskim placu zabaw. Wydaje się to tak oczywiste, że rzadko o tym myślimy – tymczasem właśnie na naszych oczach ten fundament medium zaczyna pękać.

Gra, która tworzy się sama

Mowa o sztucznej inteligencji. Od dawna mamy algorytmy optymalizujące rozkładanie kubków na wirtualnych biurkach. Takie zastosowanie AI obniża koszty produkcji, ale z perspektywy gracza wciąż dostarcza ten sam, gotowy produkt. Prawdziwe trzęsienie ziemi zaczyna się w momencie, gdy sterowanie światem oddajemy AI już po rozpoczęciu gry. Google DeepMind zaprezentowało niedawno Genie 3, model generujący interaktywne światy w czasie rzeczywistym. Do rzucenia wyzwania silnikowi Unreal Engine wciąż sporo mu brakuje. Rozdzielczość pozostaje niska z chrupiącą animacją, a spójność fizyki potrafi się posypać po kilku minutach. Badacze coraz śmielej mówią o kategorii gier AI-native, już nie tylko wspomaganych algorytmem podczas produkcji, ale będących tworami, które po wycięciu maszynowego mózgu po prostu przestają działać.

Wyobraźmy to sobie na przykładzie klasycznego RPG-a. Wchodzisz do karczmy i zagadujesz barmana. W tradycyjnej grze sprawa jest prosta: projektant przewidział dany wątek albo nie, a iluzja świata bezpowrotnie pęka w momencie wyczerpania opcji dialogowych. A teraz załóżmy, że NPC jest sterowany przez model, który pamięta to, co przed chwilą zrobiłeś w mieście. Pytasz o córkę, chłop zaczyna się wahać, a gdy drążysz temat, przyznaje, że dziewczyna zaginęła. Tak właśnie z powietrza rodzi się misja poboczna. To zupełnie inna liga niż system proceduralny znany choćby z Diablo, gdzie algorytm opierał się na sztywnym zestawie zaprogramowanych klocków.

Czy nieskończoność to lepszy game design?

Przypomina mi się tu słynny „paradoks wyboru" Barry'ego Schwartza. Dlaczego z góry zakładamy, że nieskończona liczba opcji z automatu stworzy świetną grę, a nie wywoła u nas paraliżu decyzyjnego i utraty satysfakcji? Wracając do Resident Evil – co by się stało, gdyby kultowe kundle wcale nie wyskoczyły przez szyby, bo AI, bazując na stylu gracza, uznałaby, że dużo bardziej przestraszy go atak z sufitu w następnym korytarzu. W teorii brzmi to wspaniale. W praktyce oryginał stał się legendą właśnie dzięki autorskiej wizji – ktoś precyzyjnie zgrał tu architekturę, tempo i udźwiękowienie. Mistrzowski design polega na trudnych, konkretnych decyzjach. Projektant świadomie mami nas iluzją wyboru i wręcza kierownicę tylko po to, by za chwilę brutalnie ją odebrać. Algorytm zasypie nas tysiącem losowych zdarzeń, ale raczej nie wyreżyseruje tego jednego, perfekcyjnego zaskoczenia.

Od dekad nabijamy się ze strażników, którzy po znalezieniu zwłok szukają intruza przez 15 sekund, by chwilę później grzecznie wrócić na patrol. Błagamy o mądrzejszych oponentów, zapominając, że przeciwnik faktycznie dorównujący nam sprytem całkowicie zarżnąłby grywalność. Zadaniem wirtualnego AI wcale nie jest wierne naśladowanie ludzkiego intelektu, lecz utrzymanie nas w stanie tzw. flow. Jak dowodził psycholog Mihály Csíkszentmihályi (czyt. Cziksentmihaji), ten pożądany rytm osiągamy dzięki precyzyjnemu balansowi między wyzwaniem a naszymi umiejętnościami, co z kolei wymaga jasnych, niezmiennych reguł. Uczymy się wzorców bossa, ale wyobraźcie sobie jednak adwersarza, który uczy się na naszych błędach i w locie zmienia taktykę, bezpowrotnie niszcząc tę delikatną dynamikę. Przy czwartym podejściu giniemy, bo skubaniec zdążył już bezbłędnie rozpracować nasze nawyki.

Ktoś jednak musi stać za kurtyną

Nadchodząca rewolucja prawdopodobnie będzie wymagała postawienia wyraźnej granicy. Przyszłości tego medium upatruję raczej w formach hybrydowych. Żywy twórca nakreśli ramy świata oraz kluczowe punkty fabuły, podczas gdy budowanie tkanki łączącej powierzy maszynie. Bohater niezależny pogada ze mną o głupotach, ostatecznie jednak doprowadzi mnie do konkretnej sceny zaplanowanej przez reżysera. Otrzymamy przestrzeń na swobodną improwizację, nie dopuszczając do dosłownej „śmierci autora", o której pisał Roland Barthes. Bez wyczuwalnej intencji żywego twórcy całe to cyfrowe doświadczenie stanie się tylko losowym, pozbawionym celu zlepkiem danych.

To kompromis, na który mógłbym się zgodzić. Pod całym tym technologicznym zachwytem coraz wyraźniej kiełkuje we mnie myśl, że to ograniczenia starych tytułów stanowiły o ich magii. Od lat marzyliśmy o wirtualnych światach reagujących na każdy nasz kaprys. Kiedy jednak przyglądam się odporności dawnych hitów na upływ czasu, dochodzę do wniosku, że zawdzięczają to swojemu zamknięciu. Dzięki precyzyjnie zaplanowanej strukturze dawały graczom wyjątkowe poczucie celowości. Możliwe, że dopiero w dniu ostatecznego wyzwolenia gier spod rąk żywego dewelopera w pełni docenimy, jak ważne było to dobrowolne ubezwłasnowolnienie. ⊗

NADCHODZĄCA REWOLUCJA PRAWDOPODOBNIE BĘDZIE WYMAGAŁA POSTAWIENIA WYRAŹNEJ GRANICY

eprasa.pl 902c3afbed

NR 95

GŁOS LUDU

16 lipca – 15 sierpnia

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

DAHAKA Jaki jest forumkowy konsensus co do Resident Evil Requiem?
PUPCIO Że miła gra, ale popsuli drugą połowę.
WREDNY Bardzo dobra gra, ale żadne GOTY.
SHEN Top 3 moich Residentów, mocny kandydat do GOTY, Grace jedna z lepszych kobiecych postaci z ostatnich lat.
JOSH Nie licząc remaków? Najlepszy Resident od czasu czwórki.

KUBAD101 Kupić teraz Persona 4 Golden czy czekać na Revival?
PUPCIO Kupuj, nie ma co czekać z ogrywaniem perfekcji.
DARKSTAR Ja czekam. Grałem w Golden na Vicie parę godzin, więc można powiedzieć, że nie grałem.

KRYCHU_89 Która gra żyje dłużej, niż ktokolwiek się spodziewał? Moje typy: Heroes 3, WoW, Diablo 2, Concord.
SOBAN Fortnite – pamiętam jak to miało być jakieś gówno tower defense z zombie.
SECOND Minecraft
ASX Sea of Thieves – według forum miała pożyć kilka miesięcy, a leci już 8 rok i powstaje film pełnometrażowy.
GTFAN Settlers 2, 30. rocznica premiery, gram do dzisiaj :).
TOMCIOOPL Heroes 3 jest dla mnie fenomenem, bo ta gra jako jedyna z Twojej listy nie została zaprojektowana z myślą o online jako trzonie zabawy. Co ciekawe, fenomen HoMM3 jest niezrozumiały poza krajami słowiańskimi (trochę Niemcy i USA grają, ale to mało w porównaniu do nas).

ALE NUMER!



czytelnicy o PSX Extreme

LEIFERIKSON: Wynurzenia Cymbała wracają, pysznie! Burnout w recenzji retro – znakomicie będzie powspominać te piękne czasy. [Perez: Dyskusja o Bournoucie trwa od jakiegoś czasu na forum – zainteresowanych zapraszamy)].
SŁUPEK: Czy dobrze widzę, że nie ma Myszaqa w tym numerze? [Perez: Myszaq i urlop to byłoby niebezpieczne połączenie, jeśli chodzi o tekst w terminie, dlatego pauza bezpieczniejsza :)].
KAMIL KOWAL: Super okładka. Niedługo atakuje Empik!
PAWEŁ DŁUGOSZ: Nie dostaliście kodów na Beast of Reincarnation? Szkoda, liczyłem na rękę. [Perez: Nie wyrobiliśmy poprzednio, ale nadrabiamy – strona 53.].

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.07-15.08)

facebook.com/PSXExtremePL – 5 727 aktywności
forum psxextreme.info – 9 548 postów

MANOR: Myślałem, że w tym miesiącu szybciej coś napiszę na temat bieżącego numeru, ale za dużo ciekawych tekstów i gier, o których chcę przeczytać. Doszło do tego, że czytanie PE konkuruje o mój czas z graniem w gry. Nie myśleliście, żeby część tekstów wydawać jako audio? Słuchałbym. Chyba.
KEN ADAMS: Ogromny props dla Mazziego za zwrócenie uwagi na problem utraty „momentu w czasie".
KĄCIK KMIOTA (I PIXA): Kącik nam się rozrasta, albowiem w tym miesiącu najpierw blisko 12 000 znaków swojej opinii wrzucił Pix, a następnie tradycję podtrzymał Kmiot, dokładając blisko 21 000 znaków. A do tego oczywiście dochodzą również pomniejsze komentarze, za które jak co miesiąc serdecznie dziękujemy!



Emtebe chyba naprawdę chce przejąć to miejsce... W ciągu miesiąca przygotowuje kilka takich aranżacji, że nie wiadomo, którą wybrać do numeru. Chylimy czoła – świetne pomysły i jeszcze lepsze zdjęcia.



WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

łom



BURNOUT 3: TAKEDOWN

Bliskie ideału wyścigi arcade. Jeździmy z zawrotną prędkością po różnorodnych trasach zarówno pośród budynków, jak i po autostradach. Każda ma inny poziom trudności, czasami przeszkadza tylko ruch miejski, innym razem filary i chamskie zakręty. Latamy po trzech kontynentach, więc rozbijamy się na europejskiej architekturze, wieżowcach z USA i azjatyckim targu z neonami. Podczas wyścigów boost napełniamy ryzykowną jazdą i rozbijaniem przeciwników. Jak znudzi się nam ściganie, to są inne tryby: zdobycie odpowiedniej liczby takedown'ów, czasówki i crash, gdzie wbijamy na skrzyżowanie, robiąc jak największą zadymę.



Model jazdy wypada przekozacko, coś między Ridge Racer a PGR/Driveclub. Samochody dobrze trzymają się jezdni, ale drifty dają masę satysfakcji, tak samo jak odpalenie boosta i skasowanie przeciwnika. Handicap jest elegancko rozwiązany, bo jadąc dobrze, przeciwnik magicznie nas nie dogoni. Grafika po przeskalowaniu przez emulator może się podobać i jedynie rozmazane tekstury mówią o grze z 2004 roku, bo design tras, efekty rozbić, ruch na drogach to nadal poziom nieosiągalny dla mniejszych ekip. Na wyróżnienie zasługuje udźwiękowienie i nie tyle świetny soundtrack, co efekty dźwiękowe. Wszystko „czuć" na słuch: warkot silników, szum podczas mijania przeszkód i samochodów czy nawet wpakowanie się przeciwnika za nami w tira.

Genialna gra! Jak ktoś nie grał to wstyd, bo tyle radochy z wyścigów to tylko CTR i MotorStorm: Pacific Rift mi dostarczył. 10-/10

eprasa.pl 902c3afbed

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
Arek Sidorowski
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
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 Kochan
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tykwinski
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Małgorzata „GG27" Radecka
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 Basza
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
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
witcher4
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 25 sierpnia)

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 zrodukowane 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 902c3afbed



LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Cena PS5 Pro szokuje, Xboksa Series X tym bardziej, Steam Machine to jakaś odklejka od rzeczywistości, nowe telefony flagowe Samsunga to opcja dla elity, a i nadchodzące iPhone'y zapowiadają się nieprzeciętnie wesoło. W grudniu 2025 r. padła mi pamięć RAM w kompie 2 x 16 GB (Dual Channel) i do tej pory płaczę. Co tutaj się dzieje, k****?! Gry (cyfrowe) po 350 zł, ceny paliw wystrzeliły w kosmos, kawalerka za milion... Tymczasem mediana zarobków w Polsce wynosi 5600 zł. Tutaj nic się nie zgadza, rzeczywistość nam odjeżdża, a prognozy dotyczące rynku elektroniki na najbliższe lata nie napawają optymizmem. Jak tak dalej pójdzie, większość będzie grać na YouTubie, ewentualnie piractwo wróci na salony. Nie dziwię się, że Microsoft się restrukturyzuje, Sony panicznie szuka forsy, EA się sprzedało na lewarze, a Nintendo tłucze bezpieczne remaki. Branża została nieopatrznie przeinwestowana, mało co się spina biznesowo, tymczasem oczekiwania graczy wciąż rosną, a pieniacze gardłują w sieci. Czas na solidny reset, bo się utopimy w sosie z rozbełtanej wspaniałości. I nie pomoże nawet chwilowy zachwyt nad GTA VI. (.v.) Żegna się HIV lekko podłamany, bez RAM-u i mentalnie poszarpany.

PS W poprzednim numerze PE opublikowałem ponownie list z #330. Sorki, starość nie radość.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA



Sebicz napisał: „Hej, kłaniam się ponownie. I nie, to nie fotka z Gdańska z tamtejszym wstydliwym Neptunem, co chowa przyrodzenie za stylowym liściem. Tym razem zawitałem z PE do Włoch, tu na zdjęciu akurat do Bolonii (zdziwiłbyś się, jak daleko leży nasze polskie spaghetti bolognese od tego oryginalnego). Polecam zwrócić uwagę na bezwstydne nimfy wodne u stóp włoskiego władcy mórz. Nasz gdański Neptun pewnie też chciałby mieć taką świtę, ale z tym liściem – czy też płetwą konia morskiego – świata nie zwojuje. Ciekawostka: sylwetka pana na zdjęciu (Neptuna, nie moja) posłużyła za inspirację dla logo Maserati. Ciekawostka druga: nasz gdański Neptun też pierwotnie był nagi, ale coś poszło nie tak. Magazyn dzierży dzielna pierworodna, znająca już z autopsji niejeden wirtualny świat. Nieprzerwanie prenumeruję Was od lat, ale nie zawsze mam czas na czytanie od deski do deski, a innego czytania nie uznaję. W zeszłym roku się zawziąłem, zacząłem czytać hurtowo po dwa–cztery numery w miesiącu i zmniejszyłem delay z niemal dwóch lat do obecnie siedmiu miesięcy! Jeśli czytacie to i macie podobnie, nie zrażajcie się, you can do it! Zamierzam do końca roku dogonić numer aktualny. Long live Extreme!".

Niebezpieczna nostalgia

„(...) Istnieje nostalgia. Istnieją też kolekcjonerzy. Można dodać do tego miłośników gier fizycznych. Jeszcze szczypta nad wyraz silnej moralności, która nie pozwoli spiracić nawet najbardziej niedostępnej gry, wszak byłoby to niełądne w stosunku do twórców. Co nam daje to połączenie? Kupon za ponad 2500 zł. Ceny na aukcjach, w czasach gdy aukcje online są pospolitą alternatywą dla ruszenia siedzenia, a później wyruszenia w drogę bez drużyny, by MOŻE znaleźć coś, co nam się spodoba w świecie prawdziwym. Sęk w tym, iż już wieki temu doszło do absurdu. Każdy wykorzystuje każdego dla marnego grosza, który potem wróci do obiegu dla kolejnych inwestycji. Przypadki nie są odosobnione. To nie tylko PS2 i sławetne Rule of Rose za ponad 700 zł. Nie są to też tylko klasyki, którym grozi degradacja ze starości, na sprzęty naszych przodków. Współczesne korpopodmioty pozazdrościły, aż w końcu ktoś zadał pytanie... A gdyby robić coś podobnego na nowościach? Witamy limitowane edycje. KUPUJ, BO NIE BĘDZIE! Więc kupuj albo za pełną, w głównej mierze zbyt wysoką cenę, albo za jej dwukrotność w przyszłości. Czy to za sprawą zniknięcia z cyfry, czy też wykupienia towaru przez scalperów. Nawet Big N potrafi zaskoczyć, jak z All Stars 3D na Switcha, którego cena to obecnie ponad 500 zł. (...) Od jakiegoś czasu sam jestem hobbistycznie handlarzem. Widzę, jak to działa. To wszystko nie ma sensu. Żadnego. Wartość nie jest ustalona przez siłę wyższą. To kwestia tego, co złapie hype. Coś było mało popularne, ale jakiś mały frajer zechce do tego wrócić? Bam! Zawyżona cena. Przykładem, że mam rację, zawsze była najrzadsza gra na PSP o hotelu Hilton, której nikt nie chciał, więc nic nie kosztowała. Druga sprawa to targi. Ludzie mają awersję do wystawiania czegoś online. Sprzedają absurdalnie tanio, często hurtowo. Często za 1 lub 2 zł mogę dostać gry warte 50 zł wzwyż. To pro-

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.



Jeży napisał: „Dzień dobry. Rodzice pozwolili na chwilę przenieść konsole do pokoju, lecz muszę się teraz z nim pożegnać i grać w salonie. PSX Extreme czytam od początku roku i jestem chyba rzadkim przypadkiem, bo o magazynie dowiedziałem się z YouTube'a. Pozdrawiam redakcję i czytelników".

eprasa.pl 902c3afbed

wadzi do tego, iż cyberwystawcy zarabiają na tym krocie. Spotkałem się nawet z kolekcją klasyków z PSX-a, wartą tysiaka, za 50 zł. Bo nikomu nie chce się tego sprawdzać. Ten rynek jest chory i moje przesłanie jest jedno: w 99,9% przypadków zwyczajnie nie warto. Ci ludzie na tym zarobią. Zarobią za nic. To nie jest coś, na co ciężko pracują, nie jest to też w większości ich ukochany skarb, który oddają w dobre ręce. To ludzie szukający frajerów. Zepsuty rynek, który pewnie nigdy się nie naprawi. Bądźcie rozsądni i nie przepłacajcie. (...)" **Patryk D.**

HIV: Nie do końca rozumiem, co chcesz osiągnąć tym listem. Popyt kształtuje podaż, więc jeśli klient ma parcie, choćby w środku nocy, kilkoma klikami może zdobyć grę czy inny gadżet (konsolę, figurkę, bundle et cetera), nie wstając z kibla. Tak już jest, że w internetowym świecie można przebalować wypłatę podczas radosnej defekacji, w ogóle się tym nie męcząc. A jeśli ktoś tak lubi – jego sprawa. Unikaty zawsze były, są i będą drogie, bo są unikatowe. Gry produkowane masowo, zalewające rynek, z reguły nie osiągają wyższych cen. Przy czym nie brakuje również popularnych tytułów, które osiągają nierozsądne ceny. Ot, polecam sprawdzić koszt Silent Hilla na pierwszego Plejaka. Według mnie jest niedorzeczny, lecz skoro jest potencjalny klient... Teraz z innej strony – otóż podejrzewam, że gdy pojawią się konsole kolejnej generacji, pozbawione gier w wersjach fizycznych, wówczas pudełkowe wydania na starsze konsole będą zyskiwać na wartości. Ot, trochę na zasadzie rzadkości i artefaktu przeszłości. Nawet jeśli nie od razu, będzie to zauważalne na przestrzeni lat. Co oznacza tyle, że warto zacząć budować/uzupełniać kolekcję. Nostalgicznie lub pod kątem inwestycji długoterminowej, bo forsa leżakująca w banku to strata (inflacja). Mogę się mylić, ale tak podpowiada zdrowy rozsądek. Podsumowując, scalperzy won, ale uczciwi kolekcjonerzy/handlarze zasługują na szacun.



List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Dusza płonie

„(...) To była środa. Obudziłem się i dostałem po mordzie. Ja i miliony graczy na całym świecie. Scenariusz, jakiego sobie nigdy nie wyobrażałem. Bo przecież książki cały czas istnieją w formie papierowej i... mają się dobrze. Podobnie jak księgarnie. Gry, nawet jeśli nie wychodziły od razu w pudełku, to później fani się doprosili takiej wersji (Alan Wake II, piękne wydanie) albo dostali wyrób od Limited Run Games. I to miało iść w tę stronę – coś jak winyle, dla najzagorzalszych fanów. A poszło... w p%#^u. Po prostu nie mogę uwierzyć w to, co się stało. Nieraz pisałem Ci, jak kupowanie pudełek mnie ubogaca. Podróżuję po Polsce i po świecie – odwiedzam sklepy z grami (i inne ciekawe punkty, jak giełdy czy muzea), a w zeszłym roku entuzjastycznie chwaliłem Paryż za wzorowe podejście do wszelkiej maści wydań fizycznych i stworzenie małej Akihabary w stolicy Francji. I to właśnie jest mój problem. Ciągle wyobrażam sobie te sklepy, czy to w niemieckich miastach, czy nawet CeX-y poupychane w małych brytyjskich mieścinach. To wszystko hot spoty, miejsca z duszą. Obserwowałem już upadek wielu z nich – czy to Gamemanii w Niderlandach, czy nawet niedawno GameStopu w Niemczech. Ale wciąż jeszcze istnieją pasjonaci z Budapesztu, Wiednia czy nawet sympatyczny gość z Jeleniej Góry. Wciąż, bo zegar zagłady tyka. W 2028 r. będzie zaorane to wszystko. Zapewne nie od razu, ale myślę, że do 2029 r. sytuacja się wyklaruje i może niewielki procent przetrwa, rozwijając biznes w nowych kierunkach. Bracia z Trytona w moim mieście, gdyby nie klocki Lego, już dawno kopaliby rowy. A setki, tysiące właścicieli sklepików może niedługo właśnie będą to robić. Oglądam relacje w socjal mediach, chwalone jest fizyczne wydanie Mouse P.I. For Hire. Winyl, pocztówki, mapka i komiks, a nawet gra na płycie gotowa do odpalenia. To wszystko taniej niż niejedna nowa produkcja. A twórcy nawet poszli do Ultimy rozdawać autografy. Polacy godnie uhonorowali fizyczne wydania i nawet handlowców, którzy je dzielnie sprzedają. Dziękuję Wam za ten gest.

Czy inne firmy zrobią podobne ruchy? Nie, bo... Obawiam się, że Wiedźmin 4 już nie zdąży na czas. Tak samo Wiedźmin Remake i Cyberpunk 2. Niewykluczone, że nasze flagowe produkty eksportowe dostaną jakieś formy kolekcjonerek z kodami w środku zamiast płyt. Czy mam je kupić w wersji na zieloną lub czerwoną konsolę? Jako klient niedługo wysiadam z pociągu zwanego PlayStation. Obawiam się, że Microsoft także nie będzie chciał mnie przejąć jako klienta i wykolei się niczym Sony – lepiej, żeby panna Sharma to sobie przemyślała. Nintendo ostatnią nadzieją na zachowanie tradycyjnych nośników? A tyle się mówiło w ostatnich latach o przetrwaniu cyfrowego dziedzictwa. Przecież nawet biblioteka Kongresu gromadzi gry wideo jako ważny element dziedzictwa kulturowego. Przecież po to powstało wspomniane już Limited Run i inne podobne inicjatywy. Gry cyfrowe potrafią zniknąć z różnych przyczyn ze sklepów i wtedy pozostaje tylko płytka. A tych ponoć już nie chcemy. Tak zwane «modern audiences» wolą ponoć grać w produkcje typu Concord, Marathon czy Fairgame$. Jim Ryan na emeryturze pije drinki z parasolką za miliony, jakie przytulił w czasie swojej krótkiej kadencji, gdzie rozwalił całą generację. A jego następcy chcą podobnie rozgrabić firmę, odbierając nam to, co kochaliśmy. Zaorano wszystko, co wartościowe i coś znaczyło. Zostaliśmy z niczym i bez celu. (...)" **Adolf**

HIV: Sytuacja nie jest wesoła, ale nie dramatyzuj. Do zastanej sytuacji trza się dostosować – to się nazywa inteligencja. Owszem, wielu graczy to uwiera, ja również nie jestem zadowolony, a nawet jestem wkur***ny, ale są na tym świecie większe problemy. Prywatnie nie mogę zdzierżyć tego syfu, a zawodowo – od 10 lat nie widziałem fizycznej płyty, wszystkie gry do recenzowania dostajemy w formie kodów. Jednocześnie zdaję sobie sprawę z faktu, że ciężar problemu rozkłada się na inne akcenty, ale nie przeskoczymy tego problemu. Niestety. Teraz jest doskonały czas na wyrzucenie z trzewi złości, wyrzyganie oburzenia i całej żółci, następnie będziemy mieć sporo czasu na oswojenie się z nieuchronną dolą, po czym zderzymy się z rzeczywistością. Bawią mnie akcje „nie będę włączał konsoli przez tydzień", doprawdy przypominają zachowania przedszkolaków buntujących się przeciwko przymusowemu leżakowaniu. Prawda jest taka, że klamka zapadła, procesy technologiczne ruszyły, budowany jest kombinat cyfrowego uzależnienia, a my – cyfrowi ćpuni – sięgniemy po swoje „leki" prędzej czy później. Pokrzyczymy, pomachamy szabelkami i rzucimy się na nadchodzące gry, psiocząc pod nosami. Część graczy może się obrazić na hobby, ale pewnego pięknego dnia wrócą do nałogu. Albo przerzucą się na inne platformy (PC jest obecnie bardzo atrakcyjnym sprzętem, aczkolwiek trza zainwestować sporo kapuchy). Ewentualnie zawiną do pirackiej zatoki. Pamiętaj, że tkwimy w bańce (społeczność PSX Extreme) – wydaje nam się, że jako stare konie, z przyzwyczajeniami budowanymi przez kilka dekad, mamy rację i wszyscy gracze myślą podobnie, tymczasem światem gier rządzą casuale oraz nastolatkowie spędzający czas w Minecrafcie, Robloksie oraz Fortnite. Sporo kasy generują też wszelkie mobilki – ostatnimi czasy przychody lekko spadają, lecz nadal mowa o grubych pieniądzach. Osobny fenomen stanowi nadchodząca premiera GTA VI, ale mowa o zjawisku fenomenu kulturowego, grze poza skalą racjonalności, która eksploduje z siłą zawstydzająca wszelkie bomby atomowe (Oppenheimer przewraca się w grobie). Wielkie marki nie sprzedają się w nakładach generowanych przez nasze głowy. Vide Gears of War – potężna marka z 20-letnią tradycją zeszła w łącznym nakładzie przekraczającym 40 mln sztuk, natomiast GTA VI zaliczyło znacznie więcej preorderów. Red Dead Redemption II sprzedało się w nakładzie 87 mln sztuk. I tak leci kabarecik. (...) 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. Ot, ironia losu.

eprasa.pl 902c3afbed



Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu".

Nadzieja umiera ostatnia

Pamiętacie te czasy, kiedy kolejne części Final Fantasy z logiem Square na okładce były gwarancją, że przez najbliższe kilkadziesiąt godzin nie wyjdziecie z pokoju, a matka będzie podawać Wam obiad przez szparę w drzwiach? No właśnie.

Dziś młodzież śmieje się z tych kanciastych modeli postaci z Final Fantasy VII, ale wtedy? Wtedy szczęka szorowała o glebę. To był bilet do świata japońskich erpegów i gier fabularnych, niczym czytanie wciągającej książki. Przełomowy moment w historii, gra życia. Midgar, wysadzanie reaktora, budynek Shinra, wstawki FMV, masterowanie postaci w samolocie na dnie oceanu, Weapony, śmierć kwiaciarki, walka z Sephirothem i ten wszechobecny, gęsty klimat łączący magię z przyszłością. To nie była gra - to było przeżycie, po którym człowiek patrzył na inne tytuły z politowaniem.

Pierwsze rysy na diamencie

Potem wjechała ósemka. Kumpel mówił, że nie ma dla niej skali, bo to gra 11/10. Po latach wiem, że nie wszystko tu zagrało, bo system magii był np. spartaczony u podstaw, ale grałem w nią w najtwardszych warunkach bojowych – na piracie, po japońsku, z tłumaczeniem dialogów na kolanach. Systemu uczyłem się metodą prób, błędów i płaczu, ale wzruszałem się, widząc, jak rozmazują się tła na prerenderowanych lokacjach (ależ to był efekt), biegałem jak szalony po Balamb Garden, szukając chętnych na grę w karty, i… zakochałem się w Rinoi. Do dzisiaj mam w pamięci ten pulsujący ból żołądka, gdy gra zawieszała się na wstawce z Edeą i nie chciała iść dalej mimo stawiania konsoli bokiem i smarowania prowadnic. Ale skończyłem ją w kolejnych latach jeszcze ze cztery razy. W międzyczasie zaliczyłem genialną szóstkę, bo już wtedy byłem na tyle dojrzałym graczem, by grafika nie stanowiła problemu. Square było najlepszą firmą świata!

Potem przyszła dziewiątka. Baśniowy powrót do korzeni, zbieranie kart, walka z Ozmą i ta cicha tragedia Viviego łamiąca serce. Square jeszcze wtedy potrafiło mieszać rozgrywkę z magicznym klimatem i nawet średniowiecze, za którym nie przepadam, nie było tu problemem. Gdy na scenę, już na PS2, weszło Final Fantasy X, coś zaczęło się psuć. Fabularnie - miazga, świat - miód. Ale gdzie, do jasnej cholery, podziała się mapa świata?! Zamiast wolności i odkrywania tajemnic dostaliśmy sznurówkę i prowadzenie za rączkę od punktu A do punktu B. Calm Lands dało namiastkę dawnej wolności, ale to było za mało. Mimo to konsolę dla tego tytułu kupić wypadało. Bezwzględnie. Ta marka wciąż była definicją gatunku, wciąż czułeś, że obcujesz z czymś wielkim. Wiadomo, potem firma odcięła kupon, wydając Final Fantasy X-2, ale wiecie co? To była pierwsza kontynuacja w historii głównej serii i niech mnie Lara czekanem smyrga po nerach, ale ja naprawdę miałem ogromną radochę, mogąc wrócić do tego świata i zobaczyć, jak to wszystko się potoczyło.

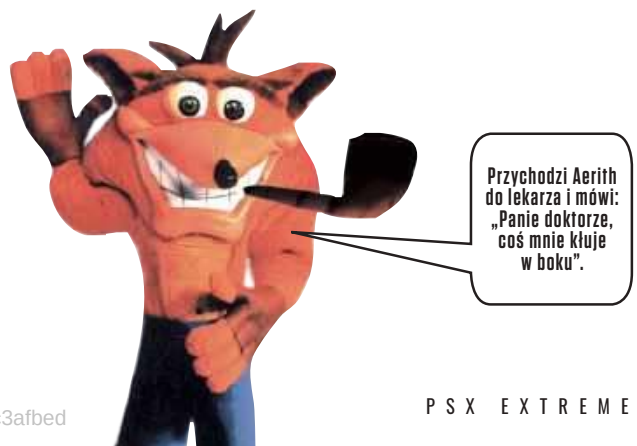
W tym miejscu powinienem postawić grubą kreskę i przeprosić z góry fanów dwunastki. Już tłumaczę. Przy pierwszym kontakcie z grą czułem się zawiedziony. Jakieś polityczne gierki, system walki jak w MMO, zerowa więź z bohaterami. Nie wiem, czy to wina tego, że nie podobały mi się te otwarte lokacje, czy może średniowiecznego klimatu, ale to właśnie tutaj gasła moja iskra do serii. Miałem wrażenie, że Square Enix zaczęło panicznie gonić za trendami, zamiast je wyznaczać. A miało być jeszcze gorzej.

PRZEZ WIELE GODZIN WMAWIAŁEM SOBIE, ŻE TO BARDZO DOBRA GRA

Korytarz grozy

Gdy nadeszła trzynastka, liczyłem wprawdzie na nowe rozdanie, zdefiniowanie nowej generacji i drogi dla serii, ale byłem naiwny. Pamiętam, jak Mazzi ściągał grę prosto z Japonii, żeby można było zagrać, zanim zadomowi się na Starym Kontynencie. Przez wiele godzin wmawiałem sobie, że to bardzo dobra gra, że to przełom, ale oszukiwałem sam siebie. To był najdłuższy korytarz w historii gatunku. Fabuła? Rozpisywana w encyklopediach na marginesie gry. Kopia Final Fantasy X, z otwartym światem pod koniec, która jednak przygodom Tidusa i Yuny nie dorównywała. „Cały czas miałem nieodparte wrażenie, że producenci gry wykonali solidnie swoją robotę, nie wkładając w to serca" - tak pisałem w recenzji na PS3Site. To wtedy straciłem wiarę w serię. Na domiar złego Tetsuya Nomura chyba stracił głowę dla Lightning, bo uczynił ją bohaterką kolejnych, coraz mniej angażujących części. Przyznam, że niewiele pamiętam z przygód Błyskawicy i jeśli dziś miałbym streścić fabułę tych odsłon, to miałbym spory problem. Piętnastka, która powstawała w bólach i finalnie została sklejona na taśmę klejącą i ślinę, przyniosła mi całkiem sporo frajdy, ale nie była to już produkcja, która pchała gatunek do przodu, wyznaczała trendy i dla której trzeba było kupić konsolę. To jedna z wielu gier, na którą czekanie tak mnie zmęczyło, że nie potrafiłem chyba do końca cieszyć się z tego, co powstało. Szesnastka, którą osadzono ponownie w klimatach średniowiecza, była pierwszą odsłoną głównej serii, na którą naprawdę niespecjalnie czekałem. Square Enix dobiło moje nadzieje gwoździem z napisem „tragicznie niski poziom trudności" i fabułą z bohaterami, którzy grzali mnie mniej więcej tyle, co wczorajsza zupka chińska. Grę skończyłem, trochę na siłę, trochę z poczucia obowiązku.

Remake siódemki rozpisany na części pozwolił mi zapomnieć o głównej serii i po prostu dobrze się bawić, ale oryginał był tak potężny, że trudno to było skopać, zwłaszcza że zadziałała tu nostalgia. Dlatego patrząc na to, w jakiej formie jest obecnie Square Enix, przyszłość pełnoprawnej siedemnastki widzę w czarnych barwach. Minęło prawie 30 lat od momentu, gdy Cloud i spółka dali nieskończone wręcz paliwo, by napędzić moją pasję do gier RPG. Dziś to paliwo dostarczają zupełnie inne serie i gry. I mam głęboką nadzieję, że za jakiś czas będę mógł publicznie odszczekać te słowa. ⊗



eprasa.pl 902c3afbed

ZAMÓW NASZE KSIĄŻKI NA

PSXEXTREME.PL LUB ALLEGRO.PL



Dostępne w różnych wariantach okładek:

RESIDENT EVIL:
INCYDENT RACCOON CITY



METAL GEAR SOLID:
TRYLOGIA



SILENT HILL:
POCZĄTKI - CZĘŚCI 1-4



ZAMÓW JUŻ TERAZ!



eprasa.pl 902c3afbed