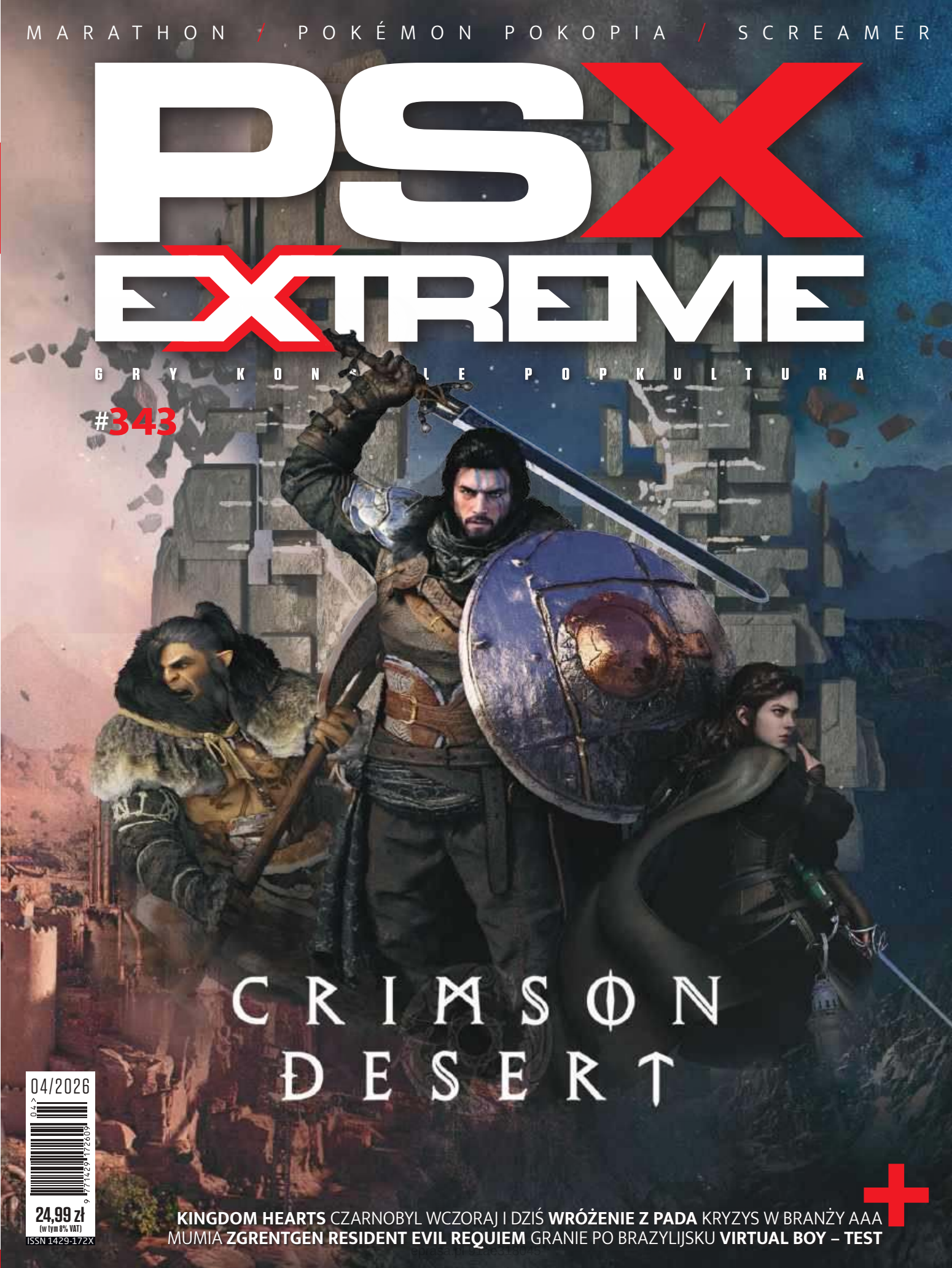
MARATHON / POKÉMON POKOPIA / SCREAMER

PSX EXTREME

GRY KONSOLE POPKULTURA

#343



CRIMSON DESERT

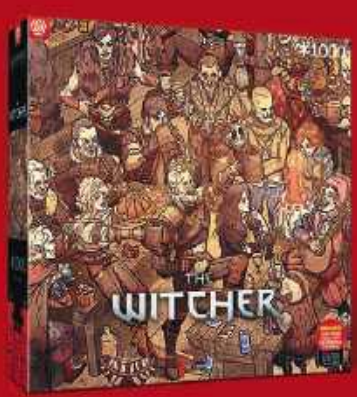
04/2026

24,99 zł
(w tym 8% VAT)

ISSN 1429-172X

KINGDOM HEARTS CZARNOBYL WCZORAJ I DZIŚ **WRÓŻENIE Z PADA** KRYZYS W BRANŻY AAA
MUMIA **ZGRENTGEN RESIDENT EVIL REQUIEM** GRANIE PO BRAZYLIJSKU **VIRTUAL BOY – TEST**

NOWOŚCI DLA FANÓW POPKULTURY. CZAS UZUPEŁNIĆ KOLEKCJĘ.



© Blizzard Entertainment. © CD Projekt S.A. © Roch Urbaniak. © Kat Garstka. © Anna Pietruś-Bral. © Karolina Matyjaszkowicz.
Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiaków 36, 02-255 Warszawa.

GOOD LOOT

Gracze w szale, branża w kryzysie

W ostatnim miesiącu świat graczy oszalał na punkcie Resident Evil Requiem, a już w marcu wszystkie oczy zwrócone są na Crimson Desert. W obu przypadkach wersje pudełkowe w wielu sklepach rozeszły się błyskawicznie, co pokazuje, że dla sporej grupy odbiorców fizyczne wydanie nadal ma ogromne znaczenie. Tradycyjna dystrybucja wciąż działa jak magnes przy dużych, medialnych premierach, a kolekcjonerska satysfakcja wciąż liczy się bardziej niż cyfrowy plik. Tyle dobrego.

Główne tematy tego numeru nie są łatwe. Po pierwsze, kryzys w branży AAA. Budżety sięgają setek milionów dolarów, produkcja trwa latami, a premiery dla pojedynczego gracza stają się coraz rzadsze. Segment znalazł się w trudnym momencie, a pytanie brzmi: co doprowadziło do tego impasu i czy istnieje sposób, by go przełamać? Drugi temat przenosi nas w świat realnych wydarzeń, które odcisnęły piętno na kulturze – Czarnobyl wczoraj i dziś. Od katastrofy, która zatrzęsła światem, po inspiracje w grach, filmach i literaturze – sprawdzamy, dlaczego to miejsce wciąż przyciąga twórców i kolejne pokolenia odbiorców. W recenzjach z kolei czeka na Was ponad 25 gier, w tym Crimson Desert, Marathon, Pokémon Pokopia, Toxic Commando i Super Mario Bros. Wonder. Testujemy też nowego Virtual Boya i porównujemy go ze starym modelem. Kiedy Ninny ogłosiło powrót biblioteki VB, trudno było uwierzyć w zapowiedź. A jednak – specjalna nakładka przypominająca hełm pozwala zanurzyć się w świecie pełnym czerwieni i czerni

Dział Hardkor skupia się na pasji do klasyki i kontynuacji. Jak zauważył kiedyś inżynier Mamoń w kultowym „Rejsie" (1969): „Mnie się podobają melodie, które już raz słyszałem. No jakże może mi się podobać piosenka, którą pierwszy raz słyszę?". Ten sentyment wykorzystują twórcy spin-offów i wznowień, balansując między wiernością oryginałowi a próbą nowych rozwiązań – zawsze z ryzykiem, że eksperyment nie spotka się z akceptacją fanów. W artykule „Samba, tango i gry wideo" przyglądamy się graczom w Brazylii i Argentynie – dwa różne światy, podobne wyzwania. Niestabilne gospodarki i ograniczony dostęp do sprzętu nie powstrzymują pasji – lokalne społeczności graczy tworzą własną kulturę i sposoby na granie w trudnych warunkach. Z kolei w materiale „Wróżenie z pada" łączymy absurd, rytuał i codzienność w świecie, gdzie nawet banalne pytanie może się stać sprawą najwyższej wagi, a telewizyjne wróżby i ambientowa muzyka tworzą niepowtarzalną mieszankę popkultury. Rok 2026 przynosi też koniec pewnej ery – Phil Spencer po 12 latach na czele Xboksa i Microsoft Gaming odchodzi na emeryturę. W numerze analizujemy jego wpływ na branżę i decyzje, które zmieniły oblicze rynku oraz sposób, w jaki gracze i twórcy postrzegają platformę Xbox.

W dziale Retro przyglądamy się filmowym franczyzom, które potrafią ciągle wymyślać siebie na nowo, takim jak „Mumia", gdzie nigdy nie wiadomo, co wypełznie z przeklętego sarkofagu. Zanurzamy się też w uniwersum Kingdom Hearts – kolosalnego kolaboracyjnego projektu, który łączy dwa niesamowite światy w równie niesamowity sposób. Wracamy też do niedocenionej konsoli Nintendo, Wii U, i pokazujemy, dlaczego w 2026 r. warto odkryć jej unikalne funkcje i możliwości. Opowiadamy też historię automatów arcade w Polsce, spotykając się ze Zbigniewem Bułatem i jego synem Marcinem, którzy opowiadają o pasji, biznesie i legendarnych grach w krakowskich salonach. Na koniec wisienka numeru – Zgrentgen Resident Evil Requiem. To nie tylko finał trylogii, ale też fabularna klamra całego cyklu, technologiczne i gameplayowe podsumowanie ostatnich dziewięciu lat.

Pozostaje życzyć miłej lektury!

Roger Zaklikowski

Redaktor Naczelny
roger@psxextreme.pl

Kolejny numer PSX EXTREME ukaże się 30 kwietnia

eprasa.pl 91ae318045

screamer

JUŻ DOSTĘPNE

16
www.pegi.info

POLSKIE NAPISY

STEAM

XBOX SERIES X

PS5

Screamer © 2026. Published and Developed by Milestone S.r.l. Screamer is a registered trademark of Milestone S.r.l. in the US and other countries. All rights reserved.

eprasa.pl 91ae318045

22 KRYZYS W BRANŻY AAA

Temat Numeru

Budżety przekraczające 200 mln dol., produkcja trwająca ponad pięć lat i coraz mniej premier dla pojedynczego gracza. Branża AAA znalazła się w impasie. Co doprowadziło do tej sytuacji i czy istnieje droga wyjścia z kryzysu?

26 CZARNOBYL WCZORAJ I DZIŚ

Temat Numeru

Od katastrofy, która wstrząsnęła światem, po inspirację dla filmów, gier i literatury. Jak Czarnobyl wpłynął na popkulturę i dlaczego wciąż fascynuje kolejne pokolenia?

70 SAMBA, TANGO I GRY WIDEO

Hardkor

Brazylijskie „jeitinho" i argentyńskie „cibery" – dwa różne światy, podobne wyzwania. Opowieść o graczach funkcjonujących w realiach niestabilnych gospodarek i o tym, jak pasja do gier radzi sobie w trudnych warunkach ekonomicznych.

74 WRÓŻENIE Z PADA

Hardkor

Telewizyjna ezoteryka, ambientowa muzyka i telefony od widzów gotowych powierzyć swój los wróżbicie na wizji. Absurd, rytuał i codzienność spotykają się w świecie, gdzie nawet pytanie o kaca może stać się sprawą najwyższej wagi.

88 NOWE SZATY KRÓLA

Retro

Są serie, które trzymają się schematów, i takie, które nieustannie się zmieniają. „Mumia" należy do tej drugiej kategorii – nieprzewidywalnej, ewoluującej i wymykającej się oczekiwaniom widzów.

92 KLUCZOWA BAŚŃ

Retro

Fenomen Kingdom Hearts to coś więcej niż crossover. To kulturowe zderzenie i marketingowy gigant, który przez lata budował swoją legendę. Czy powrót serii na nową generację konsol ponownie rozpali wyobraźnię fanów?

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
AAA – trzy litery, które stały się kłopotem dla branży 22
Czarnobyl wczoraj i dziś 26

TESTY
Handheld Mode Boost – game changer Switcha 2! 17
Adapter Virtual Boy 18

HARDKOR
Zgrentgen – Resident Evil Requiem 62
Tactics... czyli zjawisko spin-offów 66
Samba, tango i gry wideo 70
Wróżenie z pada 74
Koniec epoki Phila Spencera 78

RETRO
Retrocenzja – Rascal 60
Union Pacific – Daytona i salony megabossa z... Krakowa! 82
Rewizja WiiU 86
„Mumia" – nowe szaty króla 88
Kingdom Hearts – kluczowa baśń 92

FELIETONY
Super Pisario [Michał Pisarski] 103
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 07
Co nowego 08
Ohayo Nippon 10
Dobre, bo polskie 11
Hyde Park 34
Headshot 35
Myszaq lubi 96
Region Filmowy 98
Comix Zone 100
Bardzo Ambitny Kącik Anime 102
Graczpospolita 108
Głos Ludu 110
Patronite 111
Listy 112

GRY

CO NOWEGO
Kena: Scars of Kosmora 12
Pokémon Winds & Waves 16
Subnautica 2 14

RECENZJE
Baladins 50
Crimson Desert 36
Damon and Baby 54
Demon Tides 55
Docked 51
Don't Mess With Bober 56
Dragonkin: The Banished 49
Fatal Frame II Crimson Butterfly Remake 57
GreedFall: The Dying World 53
John Carpenter's Toxic Commando 42
Laysara: Summit Kingdom 52
Legacy of Kain: Defiance Remastered 59
Love Eternal 54
Marathon 38
Mega Man Star Force Legacy Collection 48
Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection 47
Pokémon FireRed 58
Pokémon Pokopia 44
Project Songbird 58
Scott Pilgrim EX 40
Screamer 41
Starsand Island 50
Sumerian Six 52
Super Mario Wonder Nintendo Switch 2 Edition 46
The Bearer & The Last Flame 56
The Occultist 48
WWE 2K26 40

eprasa.pl 91ae318045

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 91ae318045

PC w obudowie Xboksa. Poznajcie Xbox Project Helix

Microsoft wykorzystał konferencję GDC, by po raz pierwszy oficjalnie odsłonić kulisy Xbox Project Helix – next-genowej konsoli, która ma wyznaczyć nowy kierunek dla całego ekosystemu Xboksa. Podczas prezentacji „Building for the Future with Xbox" głos zabrał Jason Ronald, który podkreślił, że przyszłość grania to jedno doświadczenie dostępne na wielu urządzeniach. Według zapowiedzi Project Helix ma połączyć świat konsol i PC. Sprzęt został zaprojektowany tak, aby uruchamiać zarówno gry z ekosystemu Xboksa, jak i produkcje pecetowe, oferując przy tym wysoką wydajność oraz nowoczesne technologie. Konsola będzie napędzana niestandardowym układem AMD SoC przygotowanym z myślą o kolejnej generacji DirectX. Microsoft potwierdził również szereg technologii, które mają napędzać nową generację sprzętu – między innymi next-genowy ray tracing, ML Multi-Frame Generation czy Ray Regeneration dla path tracingu. Zdaniem Microsoftu Project Helix ma być fundamentem nowej strategii firmy. Xbox przestaje być wyłącznie konsolą, a staje się platformą łączącą różne urządzenia i sposoby grania. Digital Foundry potwierdziło, że tak naprawdę nowy Xbox to będzie PC w obudowie konsoli, co ma znacząco ułatwić tworzenie next-genowych gier.

MACIEJ: Jestem zwolennikiem konsol, konsolowych gier na wyłączność i konsolowego rodowodu. Project Helix, czyli PC z nakładką Xboksa, nie będzie już konsolą, ale hybrydą, która rozmyje tożsamość marki na inne urządzenia.

Nie tylko Kratos

Kolejni informatorzy potwierdzają, że Cory Barlog szykuje nową grę w uniwersum God of War... i może to być spore zaskoczenie dla fanów. Według przecieków główną bohaterką projektu ma zostać Faye, czyli żona Kratosa znana z nordyckiej sagi. Gra ma podobno postawić na szybszą, bardziej widowiskową walkę, momentami kojarzącą się nawet z Devil May Cry. Tytuł zostanie pokazany jeszcze w tym roku, a premiera odbędzie się podobno w pierwszej połowie 2027 r., co ma potwierdzać wielką ofensywę PlayStation na drugą połowę życia PS5.

PIECHOTA: Szybsza walka, Devil May Cry, ale dopóki kamera pozostanie przy ramieniu, będzie to nadal „gra Sony w stylu Sony".

Wszystko blokują...

Fani gry Bloodborne nie mogą liczyć na atrakcje. Według kolejnych źródeł ponad 10 zespołów miało proponować remake, sequel lub spin-offy, ale wszystkie pomysły upadły. Kluczowy problem? FromSoftware nie dało zielonego światła, więc mimo chęci Sony temat od lat stoi w miejscu.

PIECHOTA: Jest w tym coś świeżego, że twórcy oryginalnej gry stawiają jakieś blokady oryginalnemu wydawcy. Zwykle oznacza to, że prace już trwają. Może po prostu trwają u źródła?

Edward wraca!

Ubisoft w końcu przestał udawać, że nic nie płynie na horyzoncie i oficjalnie potwierdził istnienie Assassin's Creed Black Flag Resynced. Francuzi nie pokazali jeszcze konkretów, ale wszystko wskazuje na to, że pełna prezentacja gry odbędzie się już w połowie kwietnia. Tom Henderson z Insider Gaming twierdzi, że jeśli harmonogram nie posypie się po drodze, premiera remake'u została zaplanowana na lato 2026 r. To oznacza, że po miesiącach przecieków Edward Kenway może wrócić szybciej, niż wielu graczy się spodziewało.

KOMODO: Żeby nie było – lubię Black Flag. Nie oznacza to jednak, że mam zamiar grać w jego remake. Zwłaszcza że ta gra po prostu nie potrzebuje wznowienia. Od dawna nie nadążam za sposobem myślenia Ubisoftu.

PS6 = 4K + 120 FPS-ów

Sony podobno szykuje prawdziwego potwora. Według doniesień Moore's Law Is Dead PS6 ma celować w rozgrywkę w 4K i 120 klatkach na sekundę, co brzmiałoby jak ogromny skok względem obecnej generacji. Kluczowe mają być nie tylko same podzespoły, ale też rozwój technologii PSSR, którą Sony już testuje przy PS5 Pro. Insider twierdzi również, że premiera PlayStation 6 planowana jest na koniec 2027 lub początek 2028 r. Na temat daty debiutu wypowiedział się także Kepler_L2, według którego Sony celuje w końcówkę przyszłego roku – na rynku ma się pojawić PS6 i przenośna konsola PlayStation.

GRUCHA: Na papierze brzmi to dobrze, a już PS5 Pro pokazuje, że PSSR może zapewnić odpowiednią przewagę. Sony już teraz testuje technologię, która może się okazać przełomem.

Krótka seria

- LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight zadebiutuje wcześniej. Gra pierwotnie miała trafić na rynek 29 maja, ale zagramy już 22 maja.
- Gang of Dragon, czyli nowa gra twórcy serii Yakuza, może nie powstać. NetEase zrezygnowało ze wspierania Nagoshi Studio.
- Ballistic Moon, twórcy Until Dawn Remake, zostali zamknięci. Deweloperzy nie otrzymali wsparcia PlayStation i nie zrealizują kolejnych gier.
- W grudniu ma się odbyć premiera zestawu LEGO PlayStation. Gracze za pomocą 1911 klocków złożą pierwszą konsolę Sony.
- 7 kwietnia odbędzie się premiera Starfielda na PlayStation 5. Bethesda przeniosła wielką przygodę na konsolę Sony.
- Twórcy Days Gone pracują nad kolejną grą. Bend Studio poszukuje deweloperów do ambitnego projektu dla PlayStation.

eprasa.pl 91ae318045

6

mln egzemplarzy Resident Evil Requiem kupili gracze w mniej niż trzy tygodnie od premiery. To najszybciej sprzedająca się odsłona w serii.

2,2

mln sztuk Pokémon Pokopia sięgnęli fani Nintendo. To najlepszy wynik w historii spin-offów serii Pokémon.

5

mln graczy zagrało w Silent Hill 2 Remake. Jest to ogólny wynik gry – sprzedaż i rezultat z PlayStation Plus.

2

mln fanów Węża zagrało w Metal Gear Solid Delta: Snake Eater. To dobry wynik dla gry Konami, ale daleki od branżowych rekordów.

PS6 vs. XPC

Pierwsze przecieki dotyczące PS6 i Xbox Project Helix sugerują bardzo ciekawy podział ról. Xbox ma być na papierze mocniejszy – z większą przepustowością pamięci, wydajniejszym układem i bardziej „pecetowym" podejściem do sprzętu. Problem w tym, że taka specyfikacja może się przełożyć również na wyższą cenę, a to już mocno komplikuje sytuację Microsoftu. PlayStation 6 ma z kolei wyglądać skromniej pod względem czystej mocy, ale wiele wskazuje na to, że Sony postawi na tańszy, bardziej klasyczny model konsoli, który łatwiej będzie sprzedać masowemu odbiorcy. I właśnie tutaj wchodzi kluczowy element: PSSR. Jeśli technologia rekonstrukcji obrazu dalej będzie rozwijana, to słabsza specyfikacja PS6 może w praktyce nie mieć aż tak dużego znaczenia. Digital Foundry zwraca uwagę, że w grach różnice mogą być minimalne, bo dziś liczy się już nie tylko surowa moc, ale też inteligentne skalowanie obrazu i optymalizacja.

MACIEJ: Powiem tak – PSSR 2.0 jest kapitalny. Poprawia tryby wydajności w niesamowity sposób i realnie wpływa na odbiór gier w 60 klatkach. Może mieć ogromne znaczenie w kolejnej generacji, ale Xbox przecież też otrzyma skalery różnego rodzaju, a nawet generatory klatek. Rywalizacja rozbije się więc nie o technologie, ale o dostępne gry na wyłączność.

Więcej zombie

Capcom świętuje sukces Resident Evil Requiem, ale według nowych przecieków studio już rozwija Resident Evil 10. Insider Dusk Golem twierdzi, że gra jest na wczesnym etapie produkcji i może trafić na rynek około 2029 r., choć w razie problemów może zaliczyć poślizg nawet do 2031 r. To nie koniec planów, ponieważ następnym dużym projektem ma być remake Resident Evil Code: Veronica (2027), a później remake Resident Evil Zero (2028). Capcom ma także planować remake pierwszego Resident Evil, jednak prace w tym wypadku mają się znajdować na bardzo wczesnym etapie – premiera odbędzie się za cztery–siedem lat.

KOMODO: Seria jest dzisiaj popularniejsza niż kiedykolwiek, możemy więc mieć pewność, że do czasu dziesiątki będziemy dokarmiani innymi projektami z cyklu. Skoro jednak niezmiennie trzyma wysoką jakość – tylko się cieszyć!

Są miliony. Są zwolnienia

Battlefield 6 odniósł ogromny sukces, został doceniony przez całą branżę, ale mimo to twórcy mierzą się z dużymi problemami. Produkcja sprzedała się w ponad 10 mln egzemplarzy i zarobiła 3 mld dol., ale to nie uchroniło zespołów przed cięciami. Jak podaje IGN, zwolnienia objęły DICE, Criterion, Ripple Effect i EA Motive. Redukcje mają być elementem reorganizacji Battlefield Studios, choć studia wciąż pracują nad wsparciem po premierze.

GRUCHA: Znakomity wynik, świetne opinie fanów i... EA. Od razu przypomina się sytuacja z Dead Space Remake. Oby tylko Battlefield przetrwał.

Premiery KWIECIEŃ

01 **GOAT SIMULATOR 3** [SWITCH 2]
02 **DARWIN'S PARADOX!** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
TEMTEM: SWARM [PS5, PC]
03 **THE OCCULTIST** [PS5, XSX, PC]
SAMSON: A TYNDALSTON STORY [PC]
14 **REPLACED** [XSX, PC]
16 **CTHULHU: THE COSMIC ABYSS** [PS5, XSX, PC]
MOUSE: P.I. FOR HIRE [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
TOMODACHI LIFE: LIVING THE DREAM [SWITCH]
17 **PRAGMATA** [PS5, XSX, SWITCH 2, PC]
22 **TIDES OF TOMORROW** [PS5, XSX, PC]
27 **MOOMINTROLL: WINTER'S WARMTH** [SWITCH 2, SWITCH, PC]
28 **APHELION** [PS5, XSX, PC]
DIABLO IV: LORD OF HATRED [PS5, XSX, PS4, XONE, PC]
29 **MOTOGP 26** [PS5, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC]
30 **INVINCIBLE VS** [PS5, XSX, PC]
SAROS [PS5]

Cytat numeru

Inon Zur
wieloletni współpracownik Bethesdy i kompozytor, wypowiedział się o Starfieldzie i Toddzie Howardzie.

„Uważam, że gracze po prostu nie byli gotowi na tę grę [Starfielda]. (...) Czasami ludzie nie rozumieją wielkich wizjonerów we właściwy sposób. Ale jeśli są wystarczająco silni, żeby trzymać się swojej drogi, to z czasem inni zaczynają rozumieć ich pomysły. (...) Starfield ostatecznie stanie się czymś legendarnym. Nie mam co do tego żadnych wątpliwości. To tylko kwestia czasu".

KOMODO: Do legendy Skyrima sporo brakuje, ale kto wie. Gry Bethesdy mają zwykle długi ogon, ich popularność ciągnie się więc latami. Na pewno dużo dobrego zrobi w tej kwestii wyczekiwany port na PlayStation 5. Jeżeli autorzy będą stymulować popularność gry kolejnymi wznowieniami, może i ze Starfielda uda się zrobić taką niekończącą się opowieść.

SOQ: Byłbym ostrożny ze stawianiem na równi sytuacji „ludzie nie docenili zawczasu dzieła później wielkiego artysty" (np. van Gogh za życia sprzedał jeden obraz) i „zrobiliśmy grę, która po tuzinie poprawek i dziesiątkach fixów ma szansę być wybitna". Bo nie są tym samym.

PIECHOTA: Ale pycha! To wcale nie jest pewne, bo jak pokazuje już raczej zweryfikowany przykład Fallouta 4 – nie każdy twór Bethesdy staje się klasykiem, nie każdy bywa wizjonerski. Natomiast czy po latach jakaś część pokolenia będzie postrzegała Starfielda z sentymentem? Na bank.

eprasa.pl 91ae318045

MAZZI: Nowa odsłona Resident Evil kosi miliony egzemplarzy w zaledwie kilka tygodni, robiąc to z lekkością, która jeszcze dekadę temu uchodziłaby za czystą abstrakcję. Capcom uczynił ze strachu produkt masowy, szybką dawkę adrenaliny, którą można skonsumować między obiadem a snem. Być może właśnie w tym tkwi sukces współczesnego horroru.

Dworzec w Kioto, zazwyczaj przytłaczający szklaną, monumentalną powagą, na kilka marcowych dni kompletnie zmienił oblicze. Słynne wielkie schody (Daikaidan) – te same, po których każdego ranka przetaczają się tysiące pasażerów – nagle stały się pionową, rozświetloną diodami areną. 171 stopni zamieniono w gigantyczny ekran do Tetrisa, gdzie za równowartość 12 zł każdy może chwycić kontroler i na oczach osłupiałego tłumu zmierzyć się z grawitacją spadających klocków. Kultowy klasyk z 1984 r. opuścił ciasne ramy kineskopowych telewizorów, by przejąć fizyczną strukturę budynku i zamienić surowy gmach w największy automat arcade na świecie. Całość nabiera surrealistycznego uroku, gdy uświadomisz sobie, że grasz na stopniach, po których jeszcze chwilę wcześniej ktoś gnał z walizką na ostatni pociąg do Osaki.

W japońskich biurach Atlusa zawsze było nieco zbyt cicho. W upalnym Tokio klimatyzacja szumiała jednostajnie niczym w starym metrze, ktoś po godzinach cyzelował dialogi, ktoś inny spał na biurku między sprintami. Prestiż robił swoje – praca przy kolejnych Personach oznaczała tworzenie światów zostających w ludziach na lata. Ostatnie informacje o podwyżkach sprawiły, że ten idealistyczny obrazek ostatecznie pękł, obnażając fakt, że Japonia zaczyna przegrywać walkę o własne talenty. To proces przypominający powolne rozszczelnienie: twórcy odchodzą do zachodnich gigantów albo do sektora mobilnego, gdzie pieniądz jest szybszy, a godziny pracy mniej bezlitosne. Jeśli Atlus nie podniesie stawek teraz, zostanie jedynie z legendą i pustymi krzesłami. Przez dekady tutejsza branża przypominała stare, zakurzone studio nagraniowe: niewygodne i niedofinansowane, ale z niepodrabialną aurą. Dziś sama aura już nie wystarcza, bo młodsi twórcy odmawiają wyboru między pasją a godnym życiem. Mimo że podwyżki nie zmienią wszystkiego od razu, są sygnałem tektonicznego przesunięcia – zamknięty dotąd ekosystem poczuł na karku oddech globalnej konkurencji. Być może tak kończy się w Japonii epoka „romantycznego cierpienia dla sztuki", a zaczyna po prostu praca, w której trzeba konkurować już nie tylko klimatem, ale przede wszystkim warunkami.

Deweloperzy coraz głośniej mówią o redukcjach, które odbywają się po cichu. Umowy, które nagle wygasają; projekty milknące bez oficjalnego nekrologu; zespoły kurczące się tak dyskretnie, że nikt nie robi z tego newsa. To nie jest gwałtowna fala – to powolny odpływ, który budzi większy niepokój niż nagłe cięcia. Japonia mistrzowsko utrzymuje pozory harmonii, nawet gdy fundamenty pękają. Teraz ta zasada determinuje gamedev. Mniej ludzi to mniejsze ryzyko, a mniejsze ryzyko to bezpieczne decyzje, które rzadko prowadzą do dzieł zapamiętywanych dekadami. Najbardziej uderza brak gniewu. Te historie znikają w milczeniu wraz z ludźmi, zostawiając po sobie branżę sprawną niczym naoliwiona maszyna, ale niebezpiecznie przewidywalną.

Japonia od dekad eksportowała coś więcej niż towary – najpierw samochody, potem elektronikę, aż w końcu skomplikowane fabuły. Dziś widać jednak wyraźniej niż kiedykolwiek, że gry i anime przestały być jedynie kulturowymi produktami ubocznymi, stając się oficjalnymi narzędziami soft power. Rządowe inwestycje płyną teraz szerokim strumieniem, wspierając ekspansję w sposób dyskretny, lecz konsekwentny: lokalni bohaterowie mają się zmieniać w globalne ikony popkultury, docierając tam, gdzie wcześniej japońska myśl nie sięgała. To fascynująca wolta – przez lata Japonia tworzyła niemal wyłącznie dla siebie, a reszta świata zaglądała do tego ekosystemu z czystej ciekawości. Obecnie ten kierunek się odwrócił: gry mają pełnić funkcję mostu, sprzedając japońską kulturę w pakiecie z czystą rozrywką. W tym procesie kryje się jednak realne napięcie, ponieważ produkty projektowane z myślą o uniwersalnym, globalnym odbiorcy stają się wprawdzie przystępniejsze, ale często dzieje się to kosztem tej specyficznej, japońskiej dziwności, która zawsze stanowiła o ich magnetycznej sile.

Kiedyś seiyuu funkcjonowali jak duchy – wszechobecni w domach milionów graczy, lecz niemal całkowicie niewidzialni pod kątem wizerunkowym. Dziś te szczelne kulisy zostają gwałtownie odsłonięte, a aktorzy głosowi, tacy jak chociażby Kenjiro Tsuda (znany z Metal Gear Rising) czy Mamoru Miyano (głos Ryujiego z Persony 5), stają się pełnoprawnymi architektami własnych marek osobistych, awansując do roli influencerów. To już nie tylko praca w kabinie nagraniowej, ale też budowanie potężnych zasięgów poprzez autorskie streamy, vlogi i sesje zdjęciowe, które sprawiają, że fani kupują konkretne tytuły dla nich, a nie dla samej rozgrywki. W tym procesie magia głosu podlega transformacji – staje się bardziej ludzka i namacalna, ale jednocześnie zostaje odarta z mitycznej tajemnicy na rzecz autentycznej relacji i bezpośredniego kontaktu z człowiekiem stojącym za mikrofonem.

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER WEDŁUG FAMITSU.COM

01. Pokémon Pokopia	The Pokémon Company/ Switch 2
02. Resident Evil Requiem	Capcom/ PS5
03. Mario Kart World	Nintendo/ Switch 2
04. Mario Tennis Fever	Nintendo/ Switch 2
05. Dragon Quest VII Reimagined	Square Enix/ Switch 2
06. Animal Crossing: New Horizons – Nintendo Switch 2 Edition	Nintendo/ Switch 2
07. Pokémon Legends: Z-A – Nintendo Switch 2 Edition	The Pokémon Company/ Switch 2
08. Tokyo Xtreme Racer	Genki/ PS5
09. Kirby Air Riders	Nintendo/ Switch 2
10. Super Mario Party Jamboree	Nintendo/ Switch

Tokyo Xtreme Racer wraca na PS5 jako reboot serii ulicznych wyścigów toczących się na tokijskich autostradach. Gra skupia się na nocnych pojedynkach oraz swobodnym eksplorowaniu sieci dróg zamiast zamkniętych tras. To powrót kultowej, niszowej marki, która stawia bardziej na klimat i styl jazdy niż realistyczną symulację czy arkadową widowiskowość.

eprasa.pl 91ae318045

MICHAŁ „KROOLIK" KRÓL: Wulgarna przepychanka twórcy z graczami, kolejny raz mamy szansę na nagrodę BAFTA, wyśrubowany rekord rodzimej zbiórki na Kickstarterze, absolutnie niespodziewana premiera 22-letniej gry legendarnego studia, polskie produkcje w abonamentach, dane sprzedażowe i masa zapowiedzi pudełkowych wydań polskich tytułów. Działo się.

Od lat mówię, że twórcy powinni mieć obowiązkowe szkolenia z PR-u i marketingu. Raz, żeby wiedzieć, jak się komunikować, dwa, żeby umieć sprzedać swój produkt. Mam na koncie setki wywiadów z rodzimymi autorami i z całym szacunkiem dla nich, ale wielu, zwłaszcza tych małych, nie wie, jak się komunikować i rozmawiać. Mam sposoby, by ich „rozruszać", dzięki czemu zyskują obie strony. Jednak są jednostki, które w ramach publicznego wypowiadania się zapominają o świetnej zasadzie „Milczenie jest złotem", podpartej twierdzeniem „W internecie nic nie ginie". I tym sposobem trafiamy na twórcę SCG Studio, który w kwietniu 2025 r. wydał na PC grę puzzle 3D inspirowaną starożytną japońską sztuką naprawiania ceramiki. **Kintsugi – A Journey Through The Broken Pieces** popularnością nie grzeszy, bo ma tylko 11 opinii na Steamie (ocena 72%), a wspominam o nim tylko dlatego, że na eX-Twitterze rozegrała się żenująca dyskusja z autorem. Żenada to najłagodniejsze określenie. Ów twórca postanowił wypowiedzieć się w dyskusji dotyczącej zawyżonego przelicznika cen w złotówkach na Steamie. A dokładniej tego, że to nie Valve jest winne, bo autorzy sami mogą dobrowolnie ustalać cenę na dany rynek. Użytkownicy X-a słusznie zauważyli, że gra od SCG Studio w Polsce jest drugą najdroższą na świecie, po bogatej Szwajcarii. No i się zaczęła „wymiana zdań". Wspomniany twórca odpiął wrotki i wybrał pozycję z podręczników „Jak zaliczyć spektakularną PR-ową katastrofę" oraz „Jak pokazać światu, że jestem prosty chłopak". Zachowałem oryginalną pisownię: „jesteście żałośni... padzik w ręku i hasełka (...) Dałem obrazek, żeby dotarło do małego rozumku. Wno się znacie a gemby pełne frazesów". Wspomniał też, że nie obniżył ceny na Polskę, „bo Polacy nie kupują mojej gry. Dla KOGO mam regulować tą cenę ??". Może by kupowali, gdyby cena była odpowiednia dla naszego kraju? Ale na to nie wpadł. Cała akcja się rozeszła i skończyła się tak, jak można było się spodziewać: SCG Studio usunął konto z X-a oraz zablokował możliwość komentowania jednej z negatywnych recenzji na Steamie, gdzie wypomniano mu tę akcję. Z dobrych wieści, obniżył cenę na nasz kraj, jednak mam dziwne przeczucie, że teraz tym bardziej nikt nie kupi jego gry. Chyba że po to, żeby wystawić negatywa. Doskonała lekcja, jak nie robić sobie PR-u.

Dla równowagi coś pozytywnego. Poznaliśmy nominowanych do nagród Brytyjskiej Akademii Sztuk Filmowych i Telewizyjnych. W historii BATFA polskie gry zdobyły trzy nagrody: The Vanishing of Ethan Carter (2015), Carrion (2021) i Cyberpunk 2077 (2024). Do tego mieliśmy 17 nominacji dla sześciu tytułów. Największym pechowcem jest Wiedźmin 3: Dziki Gon, który mimo siedmiu nominacji w roku 2016 nie zdobył ŻADNEJ nagrody. Cyberpunk 2077 ma za to pięć nominacji, ale do tego jedną statuetkę w kategorii Evolving Game w 2024 r. Tu dochodzimy do tegorocznych nominacji – za rok 2025, i z przyjemnością donoszę, że The Alters od 11 bit studios zgarnęło ich aż trzy: „Najlepsza gra będąca czymś więcej niż rozrywką", „Najlepsza narracja" i „Najlepsza nowa marka". Wszystko fajnie, ale konkurencja jest bardzo mocna i trudno będzie o nagrody. W teorii „najłatwiej" byłoby w pierwszej kategorii, bo Despelote czy Stalker 2: Shadow of Chornobyl można pokonać. W pozostałych dwóch będą ciężary: Blue Prince, Clair Obscur: Expedition 33, Death Stranding 2: On the Beach, Indiana Jones and the Great Circle, Kingdom Come: Deliverance 2 czy Dispatch, ARC Raiders, South of Midnight i Split Fiction. Z całym szacunkiem dla rodzimych twórców, ale nominacja to chyba sufit dla The Alters. Mimo to wielkie gratulacje, bo sam fakt, że są na short liście, jest wielkim sukcesem. Wyniki poznamy 17 kwietnia i mam wielką nadzieję, że będę musiał coś odszczekać.

Ostatnio pisałem o rekordowej zbiórce na Kickstarterze na free-to-play fantasy MMO Epitome od poznańskiego studia Epitome P.S.A. W skrócie: to nowa iteracja popularnego Metin2, a twórcy obiecują, że każda decyzja – dobra czy zła – ma mieć swoje konsekwencje. No i tytuł ten pobił rekord najlepszej zbiórki społecznościowej dla polskich gier wideo w historii. Śpieszę z aktualizacją. Epitome zebrał więcej niż gry z dotychczasowych miejsc 1 i 2 – Superhot i Chernobylite 2: Exclusion Zone. Finalnie 20 194 osób wsparło produkcję kwotą 559 490 euro, czyli około 2 362 894 zł. By jeszcze bardziej podkreślić osiągnięcie i zdobycie bezapelacyjnego pierwszego miejsca w tym zestawieniu, aktualne gry z pozycji 2–4 zebrały łącznie 2,59 mln zł. Wymowne.

25 lutego autentycznie zbaraniałem. Tego dnia na Steamie wyszła za grosze gra Kokokomando. Co w tym dziwnego? Jest to produkcja legendarnego studia LK Avalon, która swoją pierwotną premierę miała w roku... 2004. Jak podkreślają twórcy, są to pełne humoru przygody małego kogucika, który musi uwolnić ukochaną i przyjaciół porwanych przez bandę lisów. Mówiąc wprost, platformówka 3D z grafiką sprzed ponad dwóch dekad. Po co LK Avalon wydało teraz tę grę? Nie mam pojęcia i mogę się tylko domyślać. Jeśli będzie jakaś sprzedaż, może postanowią publikować kolejne swoje produkcje sprzed lat. W sumie fajnie, ale problem w tym, że najlepsze tytuły w ich portfolio wyszły na ośmiobitowe Atari. Mimo to warto wspierać, bo to kawał historii polskiego gamedevu, a gra kosztuje autentycznie grosze.

Na koniec klasyczny skrót: Ruiner 2 zapowiedziany (!), Yet Another Zombie Survivors tylko we wczesnym dostępie sprzedał się w ponad 500 tys. kopii, The Riftbreaker dostał kolejną, gigantyczną, z masą zawartości, bezpłatną aktualizację World Expansion IV. Jeśli macie abonamenty, to w Game Passie jest Cyberpunk 2077 (bez dodatku), a do biblioteki PS Plus wszedł świetny Metal Eden. Zapowiedzi konsolowych wydań polskich gier w pudełkach: #Drive Rally, Lords of the Fallen II, The Blood of Dawnwalker czy Wild West Legacy.

PREMIERY

MARCA: BattleCrafter VR (PSVR2), Bulb Boy 2: Jar of Despair (SWITCH), Cooking Simulator 2: Better Together (PC), Ghost Master: Resurrection (PS5, XSX, XONE, PC), Moto Rush Reborn (SWITCH, XSX, PC), Shardpunk (PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC), Sumerian Six (PS5, XSX), Timberborn (PC), Wild West Legacy (PS5, XSX)

KWIETNIA: Cleaning Up! (PS4, SWITCH, PC), House Flipper Remastered Collection (PS5, XSX, PC), Mouse: P.I. For Hire (PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC)

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

eprasa.pl 91ae318045

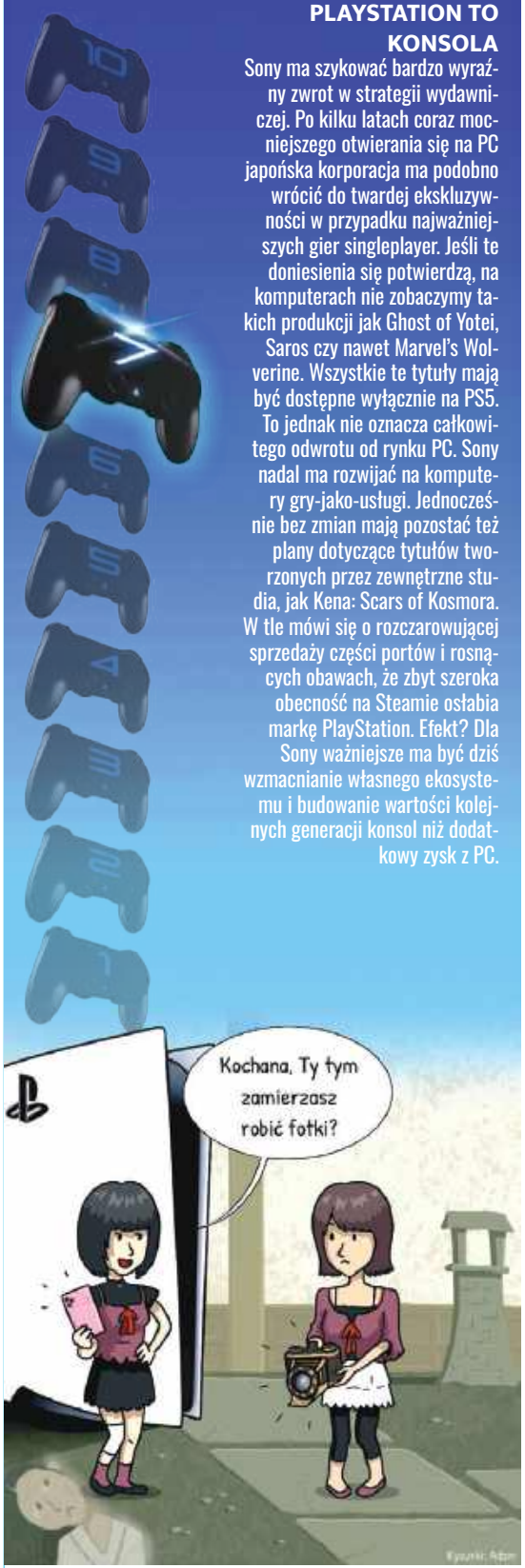
Kondycja konsoli w tym miesiącu

PLAYSTATION

Sprzedaż konsoli PS5 w mln sztuk: 91,04 (dane vgchartz.com)

PLAYSTATION TO KONSOLA

Sony ma szykować bardzo wyraźny zwrot w strategii wydawniczej. Po kilku latach coraz mocniejszego otwierania się na PC japońska korporacja ma podobno wrócić do twardej ekskluzywności w przypadku najważniejszych gier singleplayer. Jeśli te doniesienia się potwierdzą, na komputerach nie zobaczymy takich produkcji jak Ghost of Yotei, Saros czy nawet Marvel's Wolverine. Wszystkie te tytuły mają być dostępne wyłącznie na PS5. To jednak nie oznacza całkowitego odwrotu od rynku PC. Sony nadal ma rozwijać na komputery gry-jako-usługi. Jednocześnie bez zmian mają pozostać też plany dotyczące tytułów tworzonych przez zewnętrzne studia, jak Kena: Scars of Kosmora. W tle mówi się o rozczarowującej sprzedaży części portów i rosnących obawach, że zbyt szeroka obecność na Steamie osłabia markę PlayStation. Efekt? Dla Sony ważniejsze ma być dziś wzmacnianie własnego ekosystemu i budowanie wartości kolejnych generacji konsol niż dodatkowy zysk z PC.



Kena: Scars of Kosmora

PS5, PC | 2026 | EMBER LAB

Jason Schreier głędzi, że Sony wycofuje się z idei wydawania swoich gier singleplayer na PC. Nie do końca w to wierzę! Nie w sytuacji, gdy pecetowy rynek jest istną żyłą złota dzięki bogatym Chinom, które wciąż niechętnie grają na konsolach. Nowa Kena to najnowszy przykład tego, że PlayStation nie zamierza zaniedbywać pecetów.

Kena: Scars of Kosmora to kolejny już tytuł wydawany przez PlayStation Publishing, który trafi nie tylko na PS5, ale również na PC. W tym przypadku premiera odbędzie się równocześnie na obu platformach.

Do akcji ponownie wkracza sprawdzona ekipa Ember Lab, która w sequelu Keny jeszcze podkręca i tak wysoki już poziom graficzny, znany z Bridge of Spirits. Ten kalifornijski zespół potrafi operować żywym kolorem i wysokim kontrastem jak mało kto w branży, serwując nam znów przepiękne, wypełnione gęstą roślinnością, baśniowe scenerie w ujęciu kamery TPP.

Starsza już i bardziej doświadczona Kena tym razem przybywa na tajemniczą, tytułową wyspę w poszukiwaniu wyzwolenia od trapiącej ją przypadłości. Na miejscu sytuacja szybko wymyka się spod kontroli, ale dziewczyna nie traci rezonu i z pomocą dopiero co poznanych, przyjaznych stworów, reprezentujących różne podstawowe żywioły, rozpoczyna walkę ze złem, które opanowało Kosmorę. Na barki młodej kobiety spada obowiązek oczyszczenia tego lądu z wpływów przeklętych mocy.

Największą innowacją sequela są o wiele rozleglejsze lokacje. To co prawda wciąż nie otwarty świat czy sandbox, bo miejscówki mają mocno korytarzowy charakter, ale tym razem kolejne regiony wyspy są przynajmniej spore. To na tyle duże środowisko, że przemierzymy je nie tylko na piechotę, ale również na grzbiecie ogromnego, pędzącego przed siebie lisa. To właśnie jeden z kilku zapowiadanych kompanów protagonistki, którzy zapewnią jej nie tylko nowe możliwości poruszania się, ale też różne elementarne zdolności w walkach. Wykorzystywanie kilku żywiołów, by uderzać nimi w słabe punkty oponentów, ma być fundamentalną kwestią w zręcznościowych starciach.

Pierwsza Kena nie była idealna. Czego zatem oczekiwałbym po sequelu? Przede wszystkim skorygowanego, nieco dłuższego okienka na wykonywanie parowania ciosów w walkach. I tego, co się z tym pośrednio wiąże – lepiej wyważonego poziomu trudności, który nie wzrastałby tak nagle i drastycznie przy starciach z niektórymi bossami. Nie zaszkodziłoby też poprawić sekcji platformowych i związanego z nimi sterowania.

Już za kilka tygodni posiadacze Switcha 2 rozpoczną przygodę w pierwszej odsłonie marki. Bardzo możliwe zatem, że po kilku–kilkunastu miesiącach, czyli po okresie tymczasowej wyłączności dla PS5 i PC, Kena: Scars of Kosmora trafi też na NS2 i XSX. Na tym etapie mowa jednak wyłącznie o premierze sequela na PS5 i PC. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo grafika jest jeszcze lepsza niż w części pierwszej
- bo w walkach pojawi się więcej taktyki (różne żywioły)
- bo lokacje, które przemierzymy na wierzchowcach, są znacznie większe
- bo poziom trudności znów może być bardzo nierówny

eprasa.pl 91ae318045

POCO X8 PRO MAX I X8 PRO

SMARTFONY STWORZONE DLA GRACZY

Jeśli szukasz urządzenia, które sprosta najcięższym sesjom gamingowym, nie zmusi cię do szukania gniazdka w środku nocy i przy okazji wygląda jak coś rodem z przyszłości – seria POCO X8 właśnie odpowiedziała na twoje pytania.

POCO zaprezentowało dwa nowe modele: POCO X8 Pro oraz POCO X8 Pro MAx, a do tego ekskluzywną edycję POCO X8 Pro – Iron Man Edition. To nie jest kolejny smartfon „dla graczy" z podświetleniem RGB przyklejonym na siłę. To urządzenia zaprojektowane od podstaw z myślą o wydajności, wytrzymałości i immersji – i czuć to w każdym aspekcie użytkowania, od pierwszego uruchomienia, po kilkugodzinną sesję w wymagającym tytule.

KONIEC Z LAGAMI I PRZEGRZEWANIEM

Granie na smartfonie długo kojarzyło się z jednym: w połowie bossa telefon zaczyna się przegrzewać, klatki lecą w dół, a ekran przestaje reagować na dotyk. POCO X8 Pro Max i X8 Pro mają z tym skończyć raz na zawsze. Najnowsze procesory obu modeli – debiutujące na świecie właśnie w tej serii Dimensity 9500s i Dimensity 8500-Ultra – zapewniają płynność nawet w najbardziej wymagających tytułach. To nie jest marketingowa obietnica: wyniki benchmarków plasują POCO X8 Pro Max w ścisłej czołówce mobilnych platform dostępnych na rynku, a POCO X8 Pro notuje prawie 16-procentowy skok wydajności względem poprzednika i o jedną czwartą lepsze osiągi graficzne.

Zaawansowany system chłodzenia cieczą dba o to, żeby w ferworze walki sprzęt nie tracił tempa. Do tego dochodzi technologia sprzętowego ray tracingu, znana dotąd głównie z pecetowych produkcji AAA – realistyczne oświetlenie, głębsze cienie i przekonujące odbicia robią swoje, gdy zależy ci na immersji i chcesz wycisnąć z gry wszystko, co ma do zaoferowania.

System WildBoost Optimization działa w tle i na bieżąco przewiduje, ile mocy potrzebuje każda kolejna klatka, eliminując mikrodrżenia obrazu w newralgicznych momentach rozgrywki. Próbkowanie dotyku z częstotliwością 24x oznacza natomiast, że telefon reaguje na twoje gesty błyskawicznie i bezbłędnie – każdy swipe, tap i gest trafia dokładnie tam, gdzie powinien, bez żadnego opóźnienia.

BATERIA, KTÓRA ZAPEWNIA SPOKÓJ

Największą rewolucją w serii jest ogniwo – rekordowe 8500 mAh to największa pojemność baterii w historii marki i realna gwarancja dwóch dni grania, streamowania i korzystania ze smartfona bez ładowarki. Nie chodzi wyłącznie o pojemność: ogniwo zaprojektowano z myślą o długim życiu i po sześciu latach regularnego użytkowania nadal zachowuje ponad 80% swojej pojemności. Dla kogoś, kto nie planuje wymieniać smartfona co rok, to argument nie do przecenienia.

POCO X8 Pro stawia na mniejsze, ale wciąż imponujące 6500 mAh z technologią krzemowo-węglową, która pozwala upakować więcej energii w smuklejszej obudowie. Kiedy już przyjdzie czas na ładowanie, 100W HyperCharge sprawi, że przerwa między sesjami będzie tak krótka, jak to możliwe. A jeśli zdarzy ci się grać w towarzystwie i kolega wyciągnie martwego smartfona – 27W ładowanie zwrotne pozwoli ci odegrać rolę powerbanku.

EKRAN, DŹWIĘK I TEN JEDEN, WYJĄTKOWY MODEL

Wyświetlacze serii są skrojone pod długie godziny grania. Jasność na poziomie 3500 nitów sprawia, że obraz pozostaje czytelny nawet w pełnym słońcu, a technologia ochrony wzroku zadba o oczy podczas nocnych sesji, kiedy ciemność za oknem kontrastuje z jasnością ekranu.

Symetryczne głośniki z Dolby Atmos i trybem 400% głośności robią z mobilnego gamingu prawdziwe widowisko dźwiękowe – nawet bez słuchawek. Kiedy natomiast wolisz nie budzić domowników, nocny tryb wyciszenia zadba o to, żeby dźwięki z gry pozostały twoją tajemnicą.

Na koniec wisienka na torcie dla fanów Marvela: POCO X8 Pro Iron Man Edition. Obudowa inspirowana czarno-złotą zbroją Stark Industries, lampa błyskowa stylizowana na reaktor łukowy i dedykowany motyw interfejsu w klimacie Tony'ego Starka sprawiają, że to jeden z tych telefonów, które po prostu chce się mieć.

Seria POCO X8 Pro jest dostępna w Polsce w cenach od 1699 zł za POCO X8 Pro (8+256 GB), a POCO X8 Pro Max startuje od 2099 zł (12+256 GB). Z kolei POCO X8 Pro – Iron Man Edition w konfiguracji 12+512 GB wyceniono na 1999 zł.

NAJWIĘKSZĄ REWOLUCJĄ W SERII JEST OGNIWO – REKORDOWE 8500 mAh TO NAJWIĘKSZA POJEMNOŚĆ BATERII W HISTORII MARKI

Kondycja konsoli w tym miesiącu

XBOX

Sprzedaż konsoli XSX w mln sztuk: 34,43 (dane vgchartz.com)

ZMIANY, ZMIANY, ZMIANY

Microsoft najwidoczniej zamyka rozdział kampanii „This is an Xbox". Z oficjalnego Xbox Wire zniknął wpis ogłaszający akcję, a link prowadzi do błędu 404. To mocny sygnał, że firma porzuca komunikację skupioną na haśle „Xbox wszędzie" i przechodzi do nowej narracji. Jej centrum stanowi teraz slogan „The future of Xbox starts now", promowany podczas GDC 2026, oraz nadchodzący sprzęt Project Helix, który według plotek ma zadebiutować w 2027 r. Zmiana nie jest przypadkowa. Microsoft coraz mocniej akcentuje przyszłość platformy, integrację z Windows 11 i rozwój trybu Xbox Mode. Jednocześnie Jason Ronald zasugerował niespodziankę na 25-lecie marki – „ikoniczne gry z przeszłości" mają wrócić w nowy sposób. Według NateTheHate chodzi o możliwość uruchamiania na PC cyfrowych bibliotek z pierwszego Xboksa i Xboksa 360. Microsoft nie tylko zmienia marketing, ale zrobi też ważny krok w stronę jednego ekosystemu, łączącego konsole, PC i starsze generacje.

Subnautica 2

XSX, PC | 2026 | UNKNOWN WORLDS

Jest tylko jedna gra, która może w tym roku konkurować z GTAVI. To najbardziej wyczekiwana produkcja na Steamie i tytuł, który do swoich list życzeń przypisało, tylko na PC, już ponad 3,8 mln osób. Zamykajcie szkoły, chowajcie asfalt i zwijajcie córki, bo zbliżamy się do premiery Subnautiki 2!

Fani marki od razu poczują się w sequelu jak w domu. Immersyjny widok kamery FPP, dużo rzemieślniczych motywów, rozbudowa bazy, coraz lepsze morskie pojazdy – to wszystko znajdziemy w Subnautice 2.

Nawet pod względem grafiki ten projekt wydaje się bardzo podobny do Below Zero z 2021 r. I jest konkretny powód takiej sytuacji: tworzona na Unreal Engine 5 Subnautica 2 ma działać perfekcyjnie nawet na Steam Decku, ROG Xbox Ally czy Series S, czyli na słabszych platformach. Osiągnięcie jak najwyższej wydajności na takim hardwarze jest dla zespołu Unknown Worlds kwestią priorytetową. To eksploracyjny gameplay jest tutaj królem, a grafika pozostaje na drugim planie.

O ile grafika niewiele się zmieniła przez pięć lat, o tyle w kwestii rozgrywki nie zabraknie przełomowej nowości. Marka Subnautica wreszcie oficjalnie wchodzi do świata sieciowego multiplayera. Od samego lądowania na obcej planecie możemy więc prowadzić podwodne ekspedycje w grupach liczących maksymalnie czterech graczy. Bez podziału kampanii na odrębne tryby. To multiplayer drop-in/drop-out, a do tego ze wsparciem crossplatformowym – wspólnie zanurkują więc konsolowcy i fani PC

Unknown Worlds zdaje sobie przy tym sprawę, że wielu fanów marki to samotnicy, ludzie zakochani w totalnej wolności, jaką oferuje ogromny sandboksowy ocean. Żadna z funkcji w grze nie będzie więc zarezerwowana wyłącznie dla kooperacji. W dużych okrętach podwodnych co prawda pojawią się pewnie stanowiska do wspólnego kierowania jednostką, by czteroosobowa załoga się nie nudziła, ale deweloperzy nie chcą jednocześnie, by Subnautica 2 stała się wesołą „wycieczką szkolną". Studio zapewnia, że w nowym szpilu nie zabraknie atmosfery odosobnienia w głębiach morskich dziwnej planety, gdzie badać będziemy nie tylko nieznane formy życia, ale też ruiny dawnych cywilizacji.

W budowaniu atmosfery lęku pomogą nowe Lewiatany, ogromne głębinowe stwory. Tym razem drapieżniejsze, aktywnie polujące na graczy i wyposażone w macki, którymi potrafią nawet wyciągać ludzi z kokpitów pojazdów. W grze nie zabraknie też nowego, miniaturowego statku, który zastępuje kultową maszynę Seamoth. Nowy wehikuł jest o tyle ciekawy, że jego budowa jest modułowa – można mu dodawać „skrzydła" i inne przeróbki, odmieniając jego możliwości w zależności od aktualnych potrzeb.

Gruntownego remontu doczeka się motyw rozbudowy bazy gracza. Oczywiście będzie wiele tajemnic do odkrycia, bo na planecie, której ekosystem został wytrącony z równowagi, dzieje się coś, co może wskazywać na ciągłą ingerencję obcej cywilizacji. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo Unknown Worlds to już doświadczeni weterani gamedevu
- bo opcjonalna kooperacja zapowiada się cudnie
- bo twórcy stawiają na optymalizację silnika UE5
- bo niepokoi konflikt prawny toczony z Kraftonem

eprasa.pl 91ae318045

25-26.04.2026

WGD

WARSAW GAME DAYS

- Scena pełna atrakcji
- Przedstawiciele gamedevu
- Znani YouTuberzy i streamerzy
- Pierwsi ogłoszeni partnerzy:

AMD BANDAI NAMCO logitech

Nintendo UBISOFT

Następne ogłoszenia wkrótce na www.gamedays.pl!

WARSAW GAME DAYS NA WARSZAWSKICH TARGACH FANTASTYKI - 25-26.04.2026 - WARSAW EXPO XXI

25-26.04.2026 WGD WARSAW GAME DAYS

CFA

TF TARGI FANTASTYKI

KUP BILET
i WEJDŹ
NA OBIE IMPREZY

eprasa.pl 91ae318045

Kondycja konsoli w tym miesiącu

SWITCH

Sprzedaż konsoli Switch 2 w mln sztuk: 17,16 (dane vgchartz.com)

NINTENDO WYBRZYDZA

Nintendo najwyraźniej odrobiło lekcję po pierwszym Switchu. eShop przez lata obrósł masą niskiej jakości produkcji, co mocno utrudniało wyławianie wartościowych gier. Przy Switchu 2 japońska firma ma podchodzić do sprawy znacznie ostrzej i dokładniej filtrować tytuły trafiające do cyfrowej sprzedaży. Ciekawy szczegół zdradził Dave Oshry z New Blood Interactive. Według niego Dusk działa na nowym sprzęcie w 120 FPS-ach, ale mimo gotowości produkcja nadal czeka na akceptację. To pokazuje, że Nintendo mocniej pilnuje jakości i nie chce ponownie dopuścić do bałaganu, który z czasem opanował sklep poprzedniej konsoli. Dla graczy to bardzo dobra wiadomość – wszystko wskazuje na to, że eShop na Switchu 2 ma być znacznie bardziej uporządkowany i przyjaźniejszy w przeglądaniu. Jeśli ta polityka zostanie utrzymana, użytkownicy powinni szybciej trafiać na wartościowe premiery, zamiast przedzierać się przez cyfrowy śmietnik.

Pokémon Winds & Waves

SWITCH 2 | 2027 | GAME FREAK

Tyle się ostatnio mówiło, że studio Game Freak urwało się ze smyczy Nintendo i robi wreszcie to, na co ma ochotę. Już bez wsparcia dla Switch, bo ich Beast of Reincarnation zadebiutuje w sierpniu wyłącznie na PS5, XSX i PC. Fakty są jednak takie, że nikt się na nikogo nie obraził, a Game Freak kontynuuje współpracę z wielkim N. Dowodem na te słowa są najnowsze Pokemony.

Pokémon Legends: Z-A rozczarowało mnie pod wieloma względami. Szczególnie w zakresie obleśnej grafiki, która została stworzona z myślą o przestarzałym Switch 1. Dlatego wstrzymywałem oddech, patrząc na pierwszy gameplay z Pokémon Winds/Waves. I odetchnąłem z ulgą, bo na polu wizualnym mamy tutaj do czynienia - całe szczęście! - z dużym postępem. Nowe Poksy, które pojawią się już wyłącznie na Switch 2, wyglądają bardzo przyzwoicie, przypominając poziom graficzny znany Genshin Impact. Ekspozycja światła w tym tropikalnym środowisku jest ekstremalnie wysoka (co przywołuje skojarzenia z estetyką anime), a barwy tekstur są mocno wysycone. Ten świat to jakby mieszanka regionu Nalan z Fontaine z darmowego hitu Hoyoverse. I patrzy się na taką fuzję z przyjemnością.

Game Freak dużo uwagi poświęcił realistycznemu renderowaniu połyskujących w słońcu morskich fal i to będzie procentować. W Pokémon Winds/Waves nieraz zanurkujemy pod powierzchnię wody. Tutaj pojawiają się kolejne skojarzenia z jednym z najlepszych motywów w dziejach Genshin Impact, czyli z pływaniem w tajemniczych zatokach Fontaine. W morskich toniach w exclusivie Switch 2 poszukamy nie tylko skarbów, ale przede wszystkim różnych gatunków poksów do złapania. Jeśli jesteśmy już w temacie kaptowania, to trzeba powiedzieć jedno - nowe, startowe poksy wyglądają świetnie. Jedna bestyjka to inspirowany szpicem miniaturowym „piesek", następnie mamy gekona z wybałuszonymi gałami, a trzeci „starter" to skrzyżowanie kurczątka z sową. Ich design jest przyziemny, nieprzekombinowany - po prostu uroczy. Aż chciałoby się przytulić te małe mutanty! Oby inne, nowe poke-zwierzaki z Winds/Waves wyglądały równie dobrze.

Eksploracja tego świata ma być w pełni swobodna. Jeśli widzisz jakąś wyspę na horyzoncie, to możesz tam dotrzeć - śmigając w powietrzu na grzbiecie latającego stwora, nurkując w morzu lub ślizgając się po grzbietach fal. Oprócz scenerii rodem z wakacyjnego kurortu, a więc plaż i hotelowych budynków, gra zaserwuje też dzikie obszary. Wybierzemy się w Pokémon Winds/Waves m.in. w region wulkaniczny, z potokami rozgrzanej do czerwoności lawy i w głąb gęstej dżungli, która wygląda całkiem przekonująco.

Na tę wakacyjną ekspedycję poczekamy jeszcze długo - możliwe że aż do ostatnich tygodni 2027 roku. Ale to akurat dobrze. mam wrażenie że Nintendo zbyt popędzało Game Freak w ostatnich latach. Pora na uspokojenie cyklu wydawniczego, tak by ten japoński zespół mógł w końcu pokazać, co naprawdę potrafi. ⊗ Zax

Dlaczego /nie/czekamy

- bo grafika w końcu robi wrażenie
- bo Game Freak dostał więcej czasu na pracę
- bo zanurkujemy w pięknym morzu
- bo ostatnie odsłony marki nie zachwycały

eprasa.pl 91ae318045

Handheld Mode Boost game changer Switcha 2!

Przyjęło się, że cykliczne aktualizacje oprogramowania konsol nie wnoszą wiele ponad bliżej niesprecyzowane poprawki stabilności systemu, jednak w przypadku łatki 22.0.0 przygotowanej dla Switcha 2 sprawa ma się inaczej. Bez żadnej zapowiedzi czy jakiejkolwiek promocji urządzenie niniejszym doczekało się funkcjonalności, która bez dwóch zdań będzie dla wielu stanowić kolejny poważny argument za przesiadką na nową generację Nintendo. Czym jednak jest Handheld Mode Boost?

Zakopane w ustawieniach

Jak wskazuje sama nazwa, nowa opcja służy poprawie wydajności tytułów uruchamianych w trybie przenośnym. Całość skupia się jednak wyłącznie na produkcjach przeznaczonych na pierwszego Switcha, w żaden sposób nie wpływa więc na nowe pozycje opracowane już z myślą o Switchu 2. I co ciekawe, choć mówimy o realnym usprawnieniu działania gier, patent nie tylko nie stał się ustawieniem domyślnym, ale też Japończycy mocno się postarali, aby nikt się na niego przypadkiem nie natknął. Rzecz można bowiem uruchomić z poziomu opcji systemowych, w nowo powstałej zakładce wrzuconej niemal na sam dół wszystkich dostępnych. Założenie Handheld Mode Boost jest proste – ma on mobilnie uruchamiać starsze tytuły w takiej samej optymalizacji jak w trybie stacjonarnym. Jak bowiem wiadomo, spora część biblioteki pierwszej hybrydy Nintendo uruchamia się na ekranie telewizora w przyzwoitej jakości 1080p, jednak ze względu na ograniczoną rozdzielczość ekranu w wariancie przenośnym generowała w najlepszym wypadku 720p. W gorszych musieliśmy się zadowolić dość dramatycznymi wartościami z przedziału 360–560p, cofającymi jakość obrazu do czasów PlayStation 2. W rezultacie takie gry jak Astral Chain, Hyrule Warriors: Age of Calamity, Wolfenstein II: The New Colossus, obydwa DOOM-y z nowej trylogii czy seria Xenoblade Chronicles prezentowały się na wyświetlaczu samej konsoli zdecydowanie gorzej niż na telewizorze. I pomimo większej mocy obliczeniowej oraz rozdzielczości ekranu drugi Switch w niewielkim stopniu zniwelował ten problem. Aż do teraz.

Mała wielka różnica

Handheld Mode Boost to zatem dosłownie tryb telewizyjny, tyle że wyświetlany na ekranie samej konsoli. Do tego stopnia, że nawet podpięte do konsoli Joy-Cony są rozpoznawane jako zewnętrzny kontroler. Rezultaty tej drobnej z pozoru zmiany bywają jednak piorunujące. To, co wcześniej kłuło w oczy ząbkowanymi krawędziami lub wprost przeciwnie – paskudnym rozmyciem, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki staje się albo po prostu przyzwoite, albo nawet ostre jak brzytwa. Na tym nie koniec, bo w określonych przypadkach, gdy cięcia wersji mobilnej obejmowały także czytelność tekstur, liczbę ruchomych elementów wyświetlanych jednocześnie na ekranie czy inną linię doczytywania detali horyzontu, można oczekiwać jeszcze bardziej imponujących rezultatów. Zresztą zerknijcie na odłowiony z sieci obrazek porównawczy z Hyrule Warriors: Age of Calamity, a wszystko stanie się jasne. Pozostałe grafiki zostały wykonane przeze mnie osobiście, choć niestety systemowa funkcja łapania screenów zanadto kompresuje jakość, by wykazać różnice w takim samym stopniu, w jakim podczas zabawy widzi ją gołe oko. Niestety nie każda gra robi przy tym taki sam użytek z tego patentu. W kilku testowanych przeze mnie tytułach, jak Yoshi's Crafted World, Dragon Quest XI czy Master Detective Archives: Rain Code, różnica między trybem podstawowym a podkręconym nie jest aż tak mocno dostrzegalna, w innych natomiast, jak np. w The Legend of Zelda: Skyward Sword HD, Pikmin 2 HD czy Portal 2, wydaje się nie występować wcale. Wciąż jednak znakomita większość sprawdzonych tytułów wykazuje satysfakcjonujące różnice.

Za darmo to dobra cena

Ceną za wizualne usprawnienia jest ostrzeżenie przed krótszym czasem pracy na baterii oraz brak pewności co do kompatybilności nowego rozwiązania ze wszystkimi pozycjami, wszak te domyślnie wykorzystujące sterowanie dotykowe lub ruchowe automatycznie zostają wykluczone. To jednak żadna ujma dla wartości aktualizacji, którą Nintendo nie tylko się nie chwali, a powinno, ale też przy tym nie chce za nią ani grosza. Niniejszym zabawa z moim Switchem Lite, którego w przeciwieństwie do klasycznego modelu pozostawiłem sobie w sprzętowych zbiorach, ostatecznie traci sens. Było miło! ⊗ **Komodo**

eprasa.pl 91ae318045

Adapter Virtual Boy

CAŁY NA CZERWONO

Nintendo ma na swoim koncie wiele sukcesów, ale także kilka porażek i firma chciałaby, aby wszyscy o nich zapomnieli. Jednak gdy jest okazja zarobić, nawet na niewygodnej części historii, wszystko się zmienia. Nagle niechciane rude dziecko zostaje wyciągnięte ze strychu i jest prezentowane reszcie rodziny i znajomych...

Virtual Boy jest konsolą, o której Nintendo z uporem maniaka celowo zapominało przy rocznicach i wspomnieniach. Nawet podczas prezentacji Switcha firma chwaliła się, że jej nowa konsola zawiera element z praktycznie każdej platformy, jaką kiedykolwiek stworzyli. Na slajdzie pojawiły się wszystkie konsole, jednak Virtual Boya tam nie było. Można polemizować, czy czerwony system przenośny wpłynął na jakiekolwiek technikalia Switcha, jednak nie powinno go zabraknąć.

Virtual Boy to technicznie 32-bitowa konsola, choć bez mocy i możliwości PlayStation czy Segi Saturn, dziecko człowieka, który stworzył przenośne granie. Najpierw za sprawą Game & Watch, które u nas znamy jako „ruskie gierki", czyli jajeczka i tym podobne, następnie za sprawą Game Boya. Gunpei Yokoi był wizjonerem, sukces pierwszej przenośnej konsoli, która została stworzona na bazie przestarzałej technologii, aby ciąć koszty i jednocześnie pozwolić na granie bez stałego dostępu do gniazdka, przyniosło Nintendo miliony. Gdy więc Gunpei zainteresował się nową technologią o kryptonimie Private Eye, stwierdził, że jest w stanie stworzyć na niej nową oraz innowacyjną konsolę. Przez cztery lata testowano technologię, powstało kilka prototypów. Yokoi kierując się swą zasadą, że dobra technologia nie musi być kosztowna, pozostał przy czerwonej soczewce, aby zmniejszyć koszty. Kolorowe ekrany kosztowałyby wtedy około 500 dol. oraz według testów miały tendencję do nieregularności i skoków w generowaniu stabilnego efektu 3D. Koniec końców sukces Game Boya zagwarantował Gunpeiowi kontynuację prac nad konsolą. Miyamoto nie był zaangażowany, a konkurencja w postaci PlayStation zmusiła zespół do wydania niedokończonego produktu. W efekcie Virtual Boy jest najgorzej sprzedającą się konsolą Nintendo – nie dobił nawet do miliona egzemplarzy (oficjalne dane podają 770 tys. sztuk nabytych przez konsumentów) i stał się skazą na reputacji firmy oraz Gunpeia Yokoia. Nabywcy narzekali na małą liczbę gier, ich jakość oraz problemy z graniem. Virtual Boy był reklamowany jako sprzęt przenośny i w istocie nim był, pod warunkiem że mieliśmy gdzie rozstawić sprzęt lub leżeliśmy nieruchomo na plecach z hełmem na głowie. Owszem, nie trzeba było mieć dostępu do źródła prądu, konsola była zasilana sześcioma bateriami AA z joypada. Sprawdzało się to, choć o komfortowym graniu mowy nie było. Technicznie obraz był dwuwymiarowy i dzięki kilku sztuczkom dawał wrażenie głębi, choć do prawdziwego trzeciego wymiaru się nie umywał. W dniu premiery to była ciekawostka, jednak system miał dwa problemy – brak dobrych gier oraz problemy z dłuższym graniem. Nie przypominam sobie, abym miał jakiekolwiek problemy z dłuższymi sesjami, inna sprawa, że w zasadzie w tylko jeden tytuł dało się grać dłużej. Reszta to były bardziej dema techniczne z czasami znanymi markami, ale czy dobre gry? Nie, ciekawostki, do zobaczenia i zapomnienia jak obecnie masa indyków – warte sprawdzenia, by zaspokoić ciekawość, nic więcej.

Zatem gdy Nintendo ogłosiło, że dodaje bibliotekę Virtual Boya, musiałem sprawdzić datę, gdyż byłem przekonany, że to jakiś żart. Jednak nie, firma przypomniała sobie o tej konsoli oraz wyda specjalną nakładkę imitującą hełm, by w pełni zanurzyć się w świat skąpany w czerwieni i czerni...

Nintendo don't...

Biblioteka Virtual Boya, podobnie jak wszystkie retrokonsole, jest częścią Nintendo Classics, czyli usługi online dla posiadaczy Switcha oraz jego następcy. W przeciwieństwie do pakietu Game Cube'a w tytuły z Virtual Boya można zagrać na obu konsolach. Jednak aby zagrać, nie wystarczy sama konsola, musimy się zaopatrzyć w jedno z dwóch dostępnych akcesoriów. Tekturową wkładkę, będącą lekko przerobionym Labo (pamięta to ktoś jeszcze?), za „jedyne" 24,99 dol. (czyli około stówki) lub plastikową replikę hełmu za 99,99 dolców, co wynosi 400 zł z groszami w zależności od kursu.

Konsola, o której Nintendo skutecznie zapomniało aż do dziś.

eprasa.pl 91ae318045

Odróżnienie oryginalnego VB od nowej nakładki wymaga przyjrzenia się. Zagadka z gatunku „znajdź różnicę" pomiędzy dwoma modelami.

Dlaczego potrzebujemy tego dodatkowego elementu? Otóż bez wsadzenia Switcha w którekolwiek z nich nie sprawdzimy gier na Virtual Boya. Dokładnie mówiąc, nie doświadczymy tego, co powinniśmy. Po wbiciu w kategorię, mając konsolę w docku podpiętą pod telewizor, dostajemy informację, że musimy umieścić ją w którejś z nakładek. Jeśli tego nie zrobimy, nie zagramy. Jest na to pewne obejście, które sprawdza się jedynie wtedy, gdy chcemy zobaczyć, czy emulacja działa. Otóż możemy odpalić Virtual Boya w trybie przenośnym, tylko że wówczas otrzymamy dwa małe ekraniki, które przypomną Wam czasy lupek do Game Boya. Totalny absurd, obecnie nie ma żadnego trybu grania na dużym ekranie lub po prostu włączenia „tradycyjnego" 2D, jak to ma miejsce w przypadku wielu emulatorów tej konsoli. Jeśli więc chcecie sprawdzić jakąkolwiek gierkę z abonamentu, to albo przez szkło powiększające i przymykając jedno oko, albo trzeba sięgnąć do portfela. Kartonowej nadstawki nie kupiłem, jednak z tego, co sprawdzałem, to w zasadzie Labo (stary zestaw z soczewkami podobno działa) i choć to tańsze rozwiązanie, to nadal zbyt drogie. Natomiast megawypas, czyli replika Virtual Boya, to inna para czerwonych kaloszy.

Technicznie nie można się do niczego przyczepić, ale nie byłbym sobą, gdybym tego nie zrobił, szczególnie do urządzenia za prawie 500+, do cholery. Po pierwsze, za tę kasę dostajemy jedynie hełm oraz stojaczek, brak pada czy nawet nakładek na Joy-Cony. Kontroler do Virtual

Pełny, oryginalny zestaw z padem, który jest źródłem zasilania Virtual Boy.

Boya jest dość specyficzny, ma dwa d-pady, więc teoretycznie był pierwszym dual analogiem. Paradoksalnie jest całkiem wygodny, jednak można się obejść smakiem, jeśli mówimy o pełnym doświadczeniu. Jak na razie nie widziałem modelu do druku 3D, więc prawdopodobnie sam zrobię, chyba że za chwilkę pojawi się inny fan. Jednak fakt, że nie ma pada w zestawie ani nawet w ofercie Nintendo, to żenada i potencjalna strata pieniędzy, idę o zakład, że pad by się sprzedał tak samo jak hełm, a fani retro by się podniecali. Cóż, Nintendo wie lepiej i po co im dodatkowa kasa. Sam hełm jest praktycznie odwzorowaniem jeden do jeden oryginalnego Virtual Boya – ta sama skala, wszystko to samo. Gdy postawimy „atrapę" obok oryginalnego sprzętu, jedyne, co pozwoli je odróżnić, to ząb czasu, który trochę nadgryzł zaślepkę na oczy. Oryginalny materiał ma swoje lata i jest troszkę zszargany od eksploatacji, w dodatku po trzech dekadach z groszami każdy materiał traci. Natomiast oprócz tego detalu to dosłownie idealna kopia, do tego stopnia, że ma wszystkie porty, wejście na słuchawki, pokrętło głośności oraz wszystkie inne przyciski. Można nawet zamontować osłonkę z kartridży jak w oryginale. Nintendo chyba wygrzebało stare matryce do odlewu albo postarało się i odwzorowało każdy element i detal idealnie. Stojaczek także jest idealną repliką, do tego stopnia, że można na nim zamontować oryginalnego Virtual Boya. Oczywiście wszystkie wejścia i przyciski na obudowie są atrapą, pada nie podłączymy (nie ma elektroniki), słuchawek także nie, o regulacji ostrości i głębi wyświetlanego obrazu także można zapomnieć, co akurat uważam za zmianę na lepsze. Jedyne, czego brakuje, to naklejki z Mario i numerem telefonu do biura obsługi i wsparcia Nintendo. Z ciekawostek – hełm na starcie ma zamontowany slot na Switcha 2, a jeśli używamy zwykłego Switcha (Lite nie jest kompatybilny), to musimy wykręcić kilka śrubek i zamontować dołączony adapter. To dobre rozwiązanie dla tych, którzy przesiedli się na dwójkę, a stary model zbiera kurz.

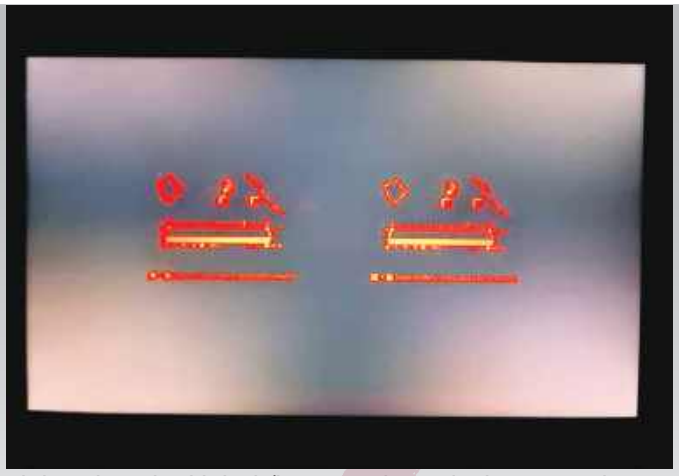
Jak prezentują się gry? W zasadzie prawie tak samo jak na oryginalnym sprzęcie, oprócz kilku detali. Pierwszy to oczywiście jakość obrazu, ekran Switcha (lub drugiego Switcha) jest o lata świetlne lepszą technologią niż to, co wsadzono do Virtual Boya w 1995 r. Jest to zaleta i wada. Zaleta pod tym względem, że teraz wszystko jest krystalicznie czyste, wadą, że przez to oczy krwawią o wiele szybciej. Jakkolwiek to zabrzmi, obraz jest za ostry na dłuższe sesje, szczególnie że

eprasa.pl 91ae318045

wysilamy oczy, a ostry czerwony jest agresywnym kolorem przy dłuższym kontakcie. Przydałby się delikatny filtr rozmywający, niby można zmienić jasność itp., jednak czystości obrazu nie tkniemy. Dodatkowo kołnierz nie do końca zasłania zewnętrzne światło, zwłaszcza w dolnej części, więc pojawiają się prześwity. Na oryginalnym VB mamy totalną ciemność. Poza tym wszystko działa praktycznie tak samo, Joy-Cony całkiem dobrze imitują pada od oryginalnej konsoli, choć przydałaby się jakaś nakładka dla pełni efektu. Jakość emulacji jest dobra, choć nie mówimy tutaj o nieokiełznanym cudzie zapomnianej technologii. Podobnie jak w przypadku reszty platform w usłudze, jest wszystko, co powinno być, bez żadnych szaleństw. Przewijanie, zapis stanu gry i tyle. Jednak liczba gier to kpina. Z 22 tytułów, które łącznie zostały wydane, na starcie mamy, jak to z Nintendo bywa, zaledwie siedem. 3D Tetris, Galactic Pinball, Golf, The Mansion of Innsmouth, Red Alarm, Teleroboxer i Virtual Boy Wario Land. Z czego w praktyce jedynie Wario Land jest dobrym tytułem, reszta to ciekawostki. 10 marca dodano dwie kolejne gry: Mario Clash oraz Mario's Tennis, który był swego czasu dorzucany do zakupu konsoli. Do końca 2026 r. ma się pojawić jeszcze osiem gier: D-Hopper, Jack Bros., Space Invaders Virtual Collection, V-Tetris, Vertical Force, Virtual Bowling, Virtual Fishing, Zero Racers, co łącznie nie zamyka biblioteki, choć niewydane dwa tytuły z pewnością będą miłą niespodzianką.

...what emulators do

Jednak sam fakt, że nie można tych gier sprawdzić bez nakładki, jest nie do pojęcia. Emulacja Virtual Boya od lat bez problemu sobie radzi ze specyfiką wyświetlania obrazu. Praktycznie każdy emulator, który testowałem, miał opcję zmiany koloru, symulacji efektu,



Szkoda Wam kasy na kawałek plastiku/kartonu? Przymknijcie jedno oko i zamontujcie lupę, aby sprawdzić gierki. Tak Nintendo zachęca do sprawdzenia biblioteki Virtual Boya.

a nawet minimalnym kosztem mógł symulować efekt z oryginalnej konsoli. Czy to za pomocą dwukolorowych okularków z tektury i dwóch folii (pamiętacie ten efekt 3D z programów telewizyjnych i książeczek?), czy te, które zostały po seansie w kinach typu Imax 3D, a nawet okulary VR. Na Nintendo 3DS powstał emulator, który nie dość, że działał sprawnie, to jeszcze w pełni korzystał z unikalnej technologii wyświetlania obrazu. Konsola z zainstalowanym Red Viperem to chyba najbardziej komfortowy sposób doświadczenia efektu gier z Virtual Boya bez potrzeby inwestowania

Giereczki

3D Tetris

Nie tyle Tetris, ile Block Out, czyli układanie klocków w trzecim wymiarze w sześcianie. Żeby było ciekawiej, oryginalny pomysł stworzyła para Polaków – Aleksander Ustaszewski i Mirosław Zabłocki. Klocki spadają i układamy je, tylko zamiast w płaskiej linii w formie „podłogi" o kształcie kwadratu. Fajna, oryginalna koncepcja, która na Virtual Boyu się sprawdza, choć czyste wektory (a tak naprawdę wielościany ortogonalne utworzone przez połączenie jednego lub więcej równych sześcianów ścianą w ścianę) w czerwieni i czerni stają się mniej czytelne wraz z większym zapełnieniem pola.

Ocena 5/10

Galactic Pinball

Flipper udający 3D. Stół jest ustawiony pod lekkim kątem, bez zbliżeń czy oddaleń kamery przy śledzeniu kuli. Cztery stoły: Cosmic, Colony, UFO oraz Alien, różnią się od siebie, jednak nie tak mocno jak w klasykach typu Pinball Dreams. O atrakcjach ze Slam Tilta także można zapomnieć. Prosta gierka i koncepcja, bez większego szału, ale paradoksalnie gra się całkiem fajnie, nawet jeśli po kwadransie widzieliśmy już wszystko.

Ocena 5/10

Golf

Golf, po prostu golf. Osiem dołków do zaliczenia we wspaniałej czerwieni i czerni. Nie da się w to grać na dłuższą metę, trudno ocenić siłę, odległość, w zasadzie wszystko, co jest od nas wymagane, by wbić piłeczkę do dziury. Szok, że kiedyś ludzie musieli zapłacić za to demo techniczne.

Ocena 1/10

The Mansion of Innsmouth

Horrorek z perspektywy pierwszej osoby, jednak bez płynnego poruszania się, tylko z poklatkowym jak w starych RPG-ach. Każdy z poziomów zawiera klucz, który trzeba znaleźć i użyć w celu otwarcia drzwi do kolejnego piętra. W zależności, ile czasu nam to zajęło, gra wybierze piętro za nas. Pusto, nudno i analogi mają tendencję do ogłupienia, nie jak na d-padzie. Ciekawa koncepcja, jednak grać się w to na dłuższą metę nie da, wszystko wygląda tak samo, co niby ma sens ze względu na ideę labiryntu, jednak to nie jest ani fajne, ani intuicyjne. Po zobaczeniu jednego piętra widzieliśmy wszystko, co gra ma do zaoferowania.

Ocena 4/10

Red Alarm

Mamy Star Foksa na Virtual Boyu w teorii. W praktyce ciekawa koncepcja, która legnie w gruzach kilka minut po włączeniu. Proste linie, z których składa się wszystko, co widzimy, sprawiają, że ocena głębi oraz tego, co mamy mijać, co w nas trafia i tym podobne, woła o pomstę do nieba. Do tego wszystkie wskaźniki są ledwo czytelne, nie licząc informacji o tym, kto zrobił grę, która pojawia się i znika. Po zaliczeniu lub zobaczeniu pierwszego etapu można spokojnie zapomnieć o Red Alarm.

Ocena 3/10

eprasa.pl 91ae318045

w oryginalny sprzęt. Nintendo 3DS da się zdobyć w cenie nakładki, z pewnością poniżej kosztów nakładki i pierwszego Switcha, o dwójce nie wspominając. Sam fakt, że fani zrobili coś lepiej niż Nintendo, to już swoisty mem.

Od dekad Wielkie N unikało tematu jak ognia, głównie za sprawą niewiedzy lub niekompetencji. Gdy ówczesny prezydent Nintendo of America, Reggie Fils-Aimé otrzymał pytanie o to, czy Virtual Boy dołączy do wirtualnej konsoli na Nintendo 3DS, nie był w stanie odpowiedzieć, gdyż jak przyznał, nie jest zaznajomiony z tą konsolą, więc nie ma argumentów, aby przekonać kogokolwiek z Nintendo do zainwestowania w taki projekt.

Do tego nie można zapomnieć, że trzeba mieć abonament Nintendo, aby uzyskać dostęp do na razie zaledwie kilku gierek. Co przy zakupie nakładki (nawet tej tańszej) okazuje się sporą inwestycją, raczej nie wartą ceny. Szczególnie że mamy całą masę możliwości emulowania kompletnej biblioteki na niemalże każdym sprzęcie. Owszem, legalność romów i emulatorów jest, jaka jest, jednak obecnie na grach i sprzęcie zarabiają jedynie ci, którzy wystawiają konsole i gierki na aukcjach. Nintendo dopiero teraz będzie miało z tego nieco grosza, choć jaki to jest procent z Virtual Boya? Zakładam, że niewielki.

Jeśli więc chcecie przetestować, a raczej sprawdzić, co oferował Virtual Boy, to najlepszym sposobem będzie emulacja na Nintendo 3DS lub jednym z wielu emulatorów na PC oraz inne urządzenia. Gier jest mało, większość z nich to ciekawostki, a warte zagrania dłużej, tym bardziej ukończenia, można policzyć na palcach jednej ręki i jeszcze Wam kilka palców zostanie. Do tego dzięki emulacji mamy dostęp do tłumaczeń oraz fanowskich projektów. No i najważniejsze, nie trzeba się użerać z Nintendo, które nie dość, że słono sobie liczy za te przymusowe akcesoria, to nawet nie pozwala ich normalnie kupić. Można to zrobić jedynie przez ich sklep internetowy, w dodatku jedna sztuka na klienta. W logice firmy ma to zapewne ukrócić praktyki scalperów i odsprzedawanie z przebitką, a w praktyce jak zawsze utrudnia życie konsumentom.

Osobiście mam sentyment do Virtual Boya, więc zaszalałem, kupiłem, pobawiłem się i mój stary Switch siedzi w nakładce, zbierając kurz obok oryginalnego Virtual Boya. Czy będę z tego korzystać regularnie? Wątpliwe, jeśli Nintendo dorzuci kolejne gierki, to sprawdzę je, zwłaszcza te niewydane. Jednak na dłuższą metę to dość kosztowna, niespecjalnie wygodna ani tym bardziej praktyczna zabawka. Jeśli firma pójdzie po rozum do głowy i pozwoli grać bez dodatkowych akcesoriów, Virtual Boy zyska może nie drugie życie, ale będzie łatwiej zapoznać się z jego skromną biblioteką. Obecnie jest drogo, mało i trochę bez sensu. W sumie tak jak w przypadku prawdziwego Virtual Boya na premierę, historia lubi więc zataczać koło. Nintendo nie nauczyło się niczego na błędach, więc w tym przypadku było skazane na ich powtórzenie… ⊗ **Konsolite**

CENA: 400 ZŁ

\+ wykonanie obudowy i elementów, odwzorowanie wszystkich detali, stojaczek kompatybilny z oryginalną konsolą
– cena, brak pada, przyciski są atrapą, niezbędność do korzystania z biblioteki

Teleroboxer

Punchout z robotami, nawet fajny. Jedna z nielicznych gier, w której wszystko widać i da się poczuć, że ekipa wiedziała, co robi. Prosta koncepcja, efekt „trzyde" całkiem przyzwoity, do tego w sam raz na krótkie sesje, aby oczy nam nie zaczęły krwawić. Mega spoko.
Ocena 7/10

Virtual Boy Wario Land

Zdecydowanie najlepsza gra na tę platformę. Wario Land na Virtual Boyu to praktycznie ta część Wario, w którą Nintendo nie pozwoliło zagrać wszystkim. Tytuł mógłby spokojnie pojawić się na Game Boyu lub Game Boyu Color, gdyby nie przeskoki w głąb ekranu, choć ten efekt nie jest niczym wyjątkowym i dałoby się go osiągnąć na tamtych kieszonsolkach. Wario robi wszystko, co powinien – zbiera monety i nowe moce. Tutaj w formie hełmów, Byczy daje większą siłę ataku i taranowania ramieniem, Orzeł pozwala latać i atakować z powietrza, Smoczy daje umiejętność ziania ogniem. Hełm orła i smoka można połączyć, uzyskując dostęp do obu zdolności naraz. Gdy oberwiemy, stajemy się mali, co pozwala się dostać do kilku ukrytych przejść i znajdziek. Poziomy są bardzo dobrze zaprojektowane i dość zróżnicowane, w dodatku nieliniowe, więc można je w teorii ukończyć po swojemu. Wizualnie to poziom Game Boya, tylko w czerwienie i czerni, ale wszystko jest czytelne i nie ma problemu z odróżnieniem elementów na ekranie. Gra się świetnie i doprawdy nie wiem, czemu po porażce sprzętu Nintendo nie zrobiło szybkiego portu na jakąkolwiek ze swych platform. Cholernie dobra gierka, znakomity Wario Land, do tego dość długa, ale nie za długa. Jedna z nielicznych pozycji na tę platformę, która w pełni zasługuje na określenie gra, a nie demko techniczne.
Ocena 8/10

Mario Clash

Praktycznie automatowa wersja Mario, gdzie musimy strącić wszystkich pojawiających się wrogów. Mamy dwie platformy i rury kanalizacyjne, skaczemy między nimi, wskakujemy na żółwie Koopa, zabieramy im skorupy i tyle. Jest kilka ich typów, jednak szału nie ma, do tego im dalej, tym poziom trudności ostro wzrasta. Mnóstwo etapów i o dziwo całkiem dobrze się w to gra, choć nie jest to ukryty diament jak w przypadku Wario Land.
Ocena 6/10

Mario Tennis

Niespodzianka, po prostu Mario Tennis. Pierwotnie gra była dodawana do każdego zakupionego Virtual Boya i jako taka się sprawdza. Jedyny efekt, jaki tutaj jest, to piłeczka, która porusza się tak, aby symulować głębię, jednak po kilku minutach nie zwracamy na to uwagi, choć to akurat plus, że efekt tak szybko staje się naturalny dla naszych oczu. Natomiast sama gra – jak to tenis. Wszystko działa, mamy kilka postaci do wyboru (Mario, Luigi, Księżniczka, Yoshi, Grzybek, Koopa Troopa oraz Donkey Kong Jr.), więc można się pobawić.
Ocena 6/10

eprasa.pl 91ae318045

AAA

trzy litery, które STAŁY SIĘ KŁOPOTEM DLA BRANŻY

Gry AAA znalazły się w impasie. Przy przekraczających 200 mln dol. budżetach i ponad pięcioletnich cyklach tworzenia wszystko trwa za długo i jest za drogie. Kiedyś dostawaliśmy kilkanaście tytułów AAA dla pojedynczego gracza rocznie – dzisiaj tyle, co nic. Co do tego doprowadziło i jak wyjść z tego kryzysu?

TEKST: **DŻUJO**

Naughty Dog przez całą generację PS3 stworzyło cztery gry. Na PS4 były to trzy tytuły, z czego jeden w mniejszej skali. Po ponad pięciu latach obecności PS5 na rynku nie otrzymaliśmy ani jednej nowej produkcji tego studia. Trudno o lepsze podsumowanie sytuacji w sektorze gier AAA. „Wydaje mi się, że segment AAA jest strukturalnie u kresu swoich możliwości. Bez poważnej zmiany sposobu tworzenia gier będzie jeszcze gorzej, niż jest" – ostrzega w rozmowie z The Game Business Owen Mahoney, gość, który kupił Embark Studios, twórców hitu ARC Raiders.

ARC Raiders nie pojawia się tu przez przypadek. Skupiona wyłącznie na coraz wyższych zyskach branża, z firmami podejmującymi decyzje z myślą o udziałowcach, a nie graczach, doprowadziła do sytuacji, w której perfekcyjną grą stał się tytuł „na lata", tak zwana forever game, jak Fortnite, Overwatch, Call of Duty czy właśnie ARC Raiders. Produkcje AAA dla pojedynczego gracza, ze względu na coraz wyższe budżety, zyskały natomiast łatkę nieopłacalnych. Tymczasem kolejne próby syntetycznego stworzenia gry AAA z większym lub mniejszym elementem live service kończą się porażką (Concord, Highguard, Suicide Squad, do tego niepewna przyszłość recenzowanego w numerze Marathon) lub umierają jeszcze przed narodzinami (chociażby gry online na bazie The Last of Us i God of War). Twórcy blockbusterów znaleźli się między młotem a kowadłem – gra AAA dla pojedynczego gracza nie wydaje się dochodowa, a tytuł AAA do grania w sieci coraz bardziej ryzykowny. To istny pat.

Pułapka wzrostu i zysku

„Zapomnieliśmy, jak robić gry AAA. Kiedyś wprowadzaliśmy na rynek nowe tytuły co dwa–trzy lata. Dzisiaj trwa to za długo i jest za drogie" – takie głosy dało się słyszeć w marcu tego roku na korytarzach GDC, największej konferencji twórców gier na świecie. Przeżywająca kryzys i falę zwolnień branża sama przyznaje, że dotarła do ściany. Jak do tego doszło?

W ciągu ostatnich 30 lat, czyli od rozpoczęcia epoki Xboksa 360 i PS3, koszt stworzenia gry AAA najwyższej klasy podwajał się co pięć lat. God of War III (2010) kosztował około 45 mln dol. Wydany pięć lat później Wiedźmin 3 miał budżet wynoszący około 80 mln dol., ale koszt developmentu Cyberpunka 2077 (2020) wyniósł już około 175 mln dol., a to nie cała kwota, bo do tego należy doliczyć

eprasa.pl 91ae318045

marketing i łatanie gry po premierze (więcej informacji o grach z najwyższymi budżetami w osobnej ramce). W 2026 r. zrobienie blockbustera wymaga budżetu wynoszącego od 250 do 500 mln dol. i to często bez kosztów marketingu. Największe firmy same doprowadziły do tej sytuacji, wpadając w błędne koło nieustannego wyścigu zbrojeń, na który składa się konieczność dowiezienia coraz bardziej fotorealistycznej grafiki, rozległych otwartych światów i kinowej narracji. Budżety rosną w kosmicznym tempie, a ceny gier wcale tego nie oddają, pomimo że nie są niskie. Tego trendu nie da się utrzymać.

„Poudawajmy, że jesteśmy szefem firmy produkującej gry i zarządzamy biznesem wartym 23 mld dol. Musisz podjąć szybką decyzję i dać zielone światło nowemu projektowi. Wiesz, że jeśli nowa gra nie odniesie sukcesu, będziesz musiał wyjaśnić zarządowi, dlaczego przepaliłeś 300 mln dol. W przypadku firmy tej wielkości możesz popełnić tylko jeden taki błąd" – obrazowo opisuje to Owen Mahoney. Nic dziwnego, że szefostwo woli zaryzykować i mimo wszystko postawić na grę live service, która nie tylko może zwrócić koszty produkcji, ale też przez lata przynosić stałe zyski. Jak wiemy, ta strategia coraz częściej okazuje się porażką, szczególnie kiedy całość kończy żywot po dwóch tygodniach. Alternatywą jest sprzedanie kilkunastu milionów kopii gry singleplayer.

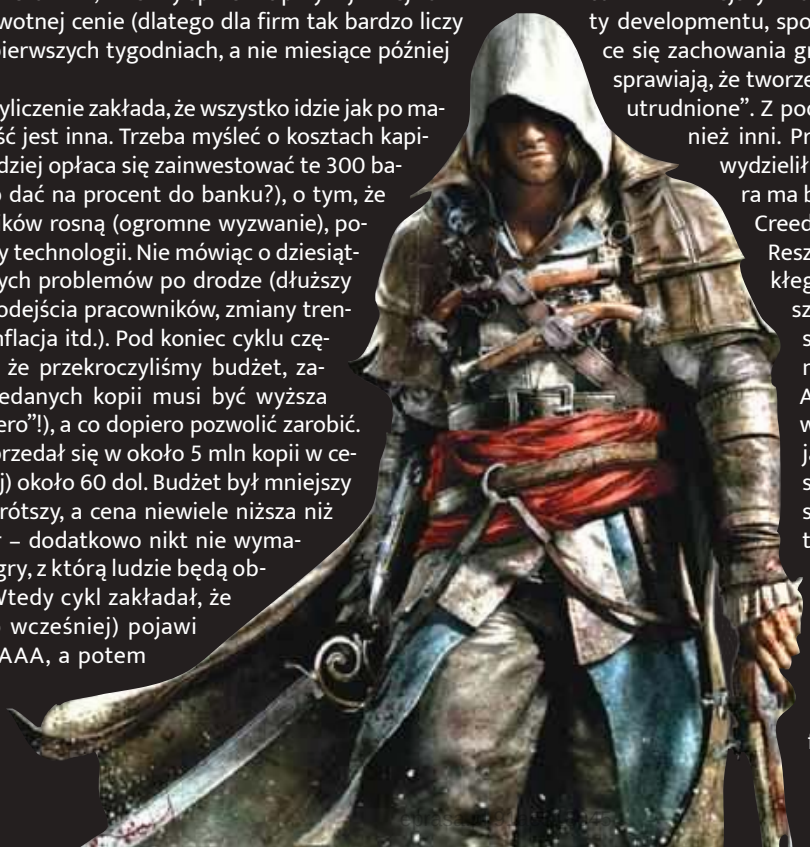
WIEDŹMIN 3 MIAŁ BUDŻET OKOŁO 80 MLN DOL., KOSZT CYBERPUNKA 2077 TO JUŻ OKOŁO 175 MLN DOL.

Nieszczęśliwi pieniądze liczą

Pora na (uproszczoną) lekcję ekonomii. Załóżmy, że mamy pod sobą wielkie studio i zrobimy tę grę za 300 mln dol., o której pisał Mahoney. Powiedzmy, że mieliśmy sporo szczęścia i zmieściliśmy się w zakładanym czasie, dzięki czemu nie przekroczyliśmy budżetu i ostatniego deadline'u. Dodajmy nawet, że budżet na marketing mieści się w założonej kwocie. Gra trafia do sklepów i na platformy cyfrowe za 70 dol. Każda z platform przy sprzedaży „zjada" nam 30 proc. Z pudełkami jest jeszcze gorzej. Aby cała produkcja się wyzerowała, musimy sprzedać przynajmniej 10 mln kopii i to w pierwotnej cenie (dlatego dla firm tak bardzo liczy się sprzedaż w pierwszych tygodniach, a nie miesiące później po przecenach).

Powyższe wyliczenie zakłada, że wszystko idzie jak po maśle. Rzeczywistość jest inna. Trzeba myśleć o kosztach kapitału (czy nie bardziej opłaca się zainwestować te 300 baniek w złoto lub dać na procent do banku?), o tym, że pensje pracowników rosną (ogromne wyzwanie), podobnie jak koszty technologii. Nie mówiąc o dziesiątkach potencjalnych problemów po drodze (dłuższy czas tworzenia, odejścia pracowników, zmiany trendów na rynku, inflacja itd.). Pod koniec cyklu często się okazuje, że przekroczyliśmy budżet, zatem liczba sprzedanych kopii musi być wyższa (aby wyjść „na zero"!), a co dopiero pozwolić zarobić. God of War III sprzedał się w około 5 mln kopii w cenie (początkowej) około 60 dol. Budżet był mniejszy czas produkcji krótszy, a cena niewiele niższa niż dzisiejszych gier – dodatkowo nikt nie wymagał od twórców gry, z którą ludzie będą obcowali latami. Wtedy cykl zakładał, że za kwartał (lub wcześniej) pojawi się kolejna gra AAA, a potem kolejna, a gracze pójdą do sklepu (wtedy w większości dosłownie) i je kupią. Tego modelu już nie ma i nigdy nie wróci.

Część odbiorców wysokobudżetowych produkcji w ostatnich latach spędza czas gdzie indziej niż przy konsoli – wynika z raportu „The State of Video Gaming in 2026" autorstwa analityka Matthew Balla. Mężczyźni w wieku 18–35 lat coraz częściej zamiast grać, spędzają czas, oglądając pornografię, uprawiając hazard online lub siedząc na YouTubie lub TikToku. A jeśli grają, to we wspomniane forever games, najchętniej w modelu F2P. Według raportu tylko 7 proc. graczy w 2024 r. sprawdziło nowy tytuł – to jest dramat. Nowe pokolenie nie kupuje co kwartał świeżej gry AAA. Z analizy wynika, że ogólne wydatki w segmencie elektronicznej rozrywki rosną z roku na rok, ale dotyczą one głównie rynku mobile, Chin oraz gier takich jak Roblox. Segment konsol to tylko 15% wydatków, podobnie PC. Po rozbiciu na to, ile przychodów zapewnia segment live service, a ile „klasyczna" sprzedaż (jednorazowy zakup), wygrywa ten pierwszy, z dominującym wynikiem 83%. Ball stawia tezę, że dzisiaj trzeba mówić o różnych segmentach gier wewnątrz branży, a klasyczne produkcje na konsole i PC ustępują dziś miejsca mobile i tytułom online. W takiej sytuacji nie ma klimatu dla robienia gier AAA, co prowadzi do zamykania kolejnych studiów, likwidacji projektów i redukcji kosztów.



Problemy na wielu kontynentach

Zamknięcie w marcu studia Bluepoint Games było szokiem, ale biorąc pod uwagę to, co napisałem powyżej, tłumaczenie Hermena Hulsta, dyrektora zarządzającego Sony Interactive Entertainment, dlaczego do tego doszło, jest zrozumiałe: „Działamy w coraz trudniejszym otoczeniu branżowym. Rosnące koszty developmentu, spowolnienie wzrostu branży, zmieniające się zachowania graczy i ogólne trudności gospodarcze sprawiają, że tworzenie gier w zrównoważony sposób jest utrudnione". Z podobnymi problemami mierzą się również inni. Przechodzący restrukturyzację Ubisoft wydzielił osobną spółkę (Vantage Studios), która ma być odpowiedzialna za marki Assassin's Creed, Far Cry i Rainbow Six, czyli gry AAA. Reszta tytułów pozostaje w rękach „zwykłego" Ubisoftu. Jednocześnie anulowano sześć gier, w tym remake Prince of Persia: The Sands of Time, a kolejnym siedmiu przesunięto premierę. Electronic Arts we wrześniu zeszłego roku trafiło w ręce trzech różnych funduszy i czekają go, zapewne, bolesne zmiany. Trudno sobie wyobrazić, aby firma w najbliższych latach nie skupiła się głównie na tytułach sportowych i Battlefieldzie. Zwłaszcza że komercyjny sukces Battlefielda 6 (najlepiej sprzedająca się gra w USA w 2025 r.) nie powstrzymał EA przed serią zwolnień wśród studiów współtworzących nową odsłonę serii (DICE, Criterion, Ripple Effect i Motive).

Nawet w Japonii sytuacja nie jest tak dobra jak kiedyś. Taira Nakamura, producent w Sedze, napisał na X, że japońskie firmy zatrudniają coraz mniej nowych osób. To sposób tamtejszej branży na cięcie kosztów, gdyż japońskie prawo pracy utrudnia przeprowadzanie masowych zwolnień, łatwiej zatem nie rozbudowywać zespołów i kazać pracować ludziom jeszcze więcej.

Chiński NetEase wstrzyma wsparcie finansowe dla Nagoshi Studio i projektu Gang of Dragon. Okazało się, że twórca Yakuzy potrzebuje jeszcze około 45 mln dol., aby ukończyć swój ambitny projekt. Zapewne Chińczycy niebawem będą w stanie robić niezłe gry za znacznie mniejsze pieniądze. Tymczasem według Duska Golema, osoby odpowiedzialnej za przecieki z Capcomu, Resident Evil Requiem był najdroższą grą w historii firmy, a produkcja trwała siedem lat. Efekt był jakościowo udany, a gra okazała się sukcesem, co udowadnia, że nadal da się robić gry AAA dla pojedynczego gracza, które mogą liczyć na wysoką sprzedaż. Potrzeba jednak nie tylko pieniędzy, ale też świetnego zespołu. A ten trzeba budować latami.

TYGIEL POMYSŁÓW, BRAK SYNCHRONIZACJI W ZESPOLE, CHORE AMBICJE – TO WYBUCHOWA MIESZANKA

W 2018 r. Microsoft powołał do życia studio The Initiative, ściągając na miejsce kilka gwiazd developmentu, ludzi pracujących wcześniej m.in. w Sony Santa Monica, Crystal Dynamics, Rockstarze i Naughty Dog. Cel? Realizacja gier, które w pewnym momencie nazwano AAAA (bo czemu nie). Efekt? Zamknięcie po siedmiu latach, zero wydanych tytułów i skasowany reboot Perfect Dark, który – według plotek – nie dotarł nawet do etapu wczesnej wersji grywalnej. Jak się okazało, ekipa gwiazd wcale nie stworzy w magiczny sposób hitu. Tygiel pomysłów, brak synchronizacji w zespole, chore ambicje – to wybuchowa mieszanka. Jak mówi pewne porzekadło: dziewięć kobiet nie urodzi dziecka w miesiąc. Inne większe studia pod auspicjami Xbox Game Studios, które poszły pod nóż, to Arkane Austin (po porażce Redfall) czy Tango Gameworks (The Evil Within).

Zoptymalizować sytuację wewnątrz Microsoftu ma nowa szefowa dywizji gier, Asha Sharma, która zastąpiła na tym stanowisku Phila Spencera (osobny artykuł o nim w numerze). Możliwe, że jedną z obranych przez nią ścieżek będzie skupienie się na największych tytułach i rezygnacja z mniejszych pozycji – wszystko po to, aby nowy Xbox (Project Helix) miał się czym pochwalić. Ale jak pokazuje casus The Initiative, nie wystarczy powiedzieć zespołowi: „Teraz wy zrobicie fajną grę AAA". Kiedy w październiku 2023 r. w ręce Microsoftu trafił Activision Blizzard, wydawało się, że twórcy Xboksa będą mieli odpowiednio wiele rąk do pracy, aby z czasem powołać do życia zupełnie nowe marki, a nie tylko bazować na nostalgii. Jak jednak przedstawił to w swojej książce „Play Nice. Powstanie, upadek i przyszłość Blizzarda" Jason Schreier, tak wielki organizm nie jest w stanie pracować na tyle efektywnie. Jedno łączy zbyt duże studia i zbyt ambitne gry AAA – tendencja do popadania w korporacyjno-deweloperskie piekiełko, z którego nie da się wyjść.

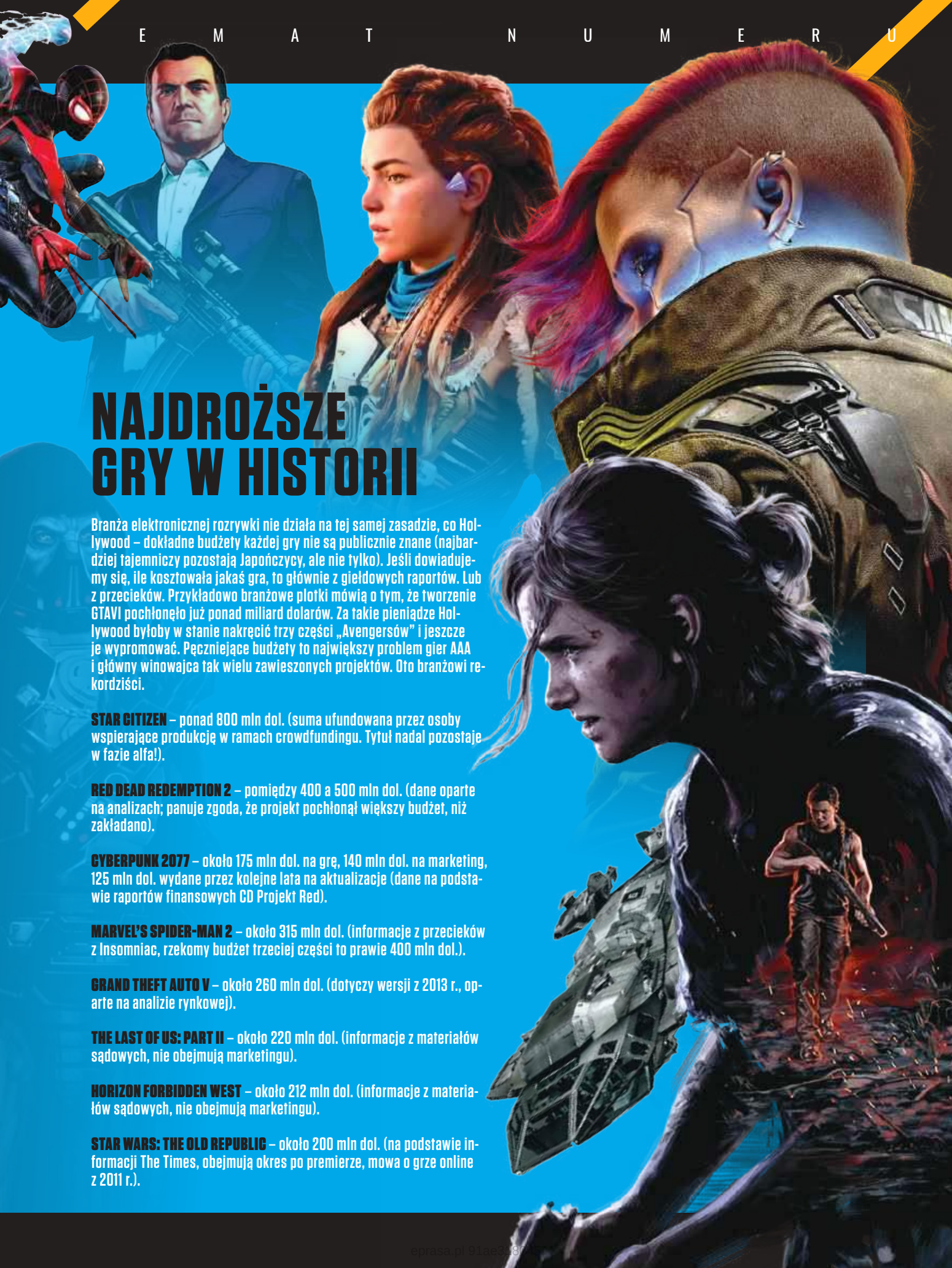
Jak wyjść z impAAAsu?

„Dzisiejsza branża gier to nie jest zajęcie dla ludzi o słabych nerwach" – powiedział w podcaście Jeffa Gerstmanna Adam Boyes, były szef Iron Galaxy, który pracował w Capcomie i Sony. Według niego realizacja niedrogich tytułów nie jest trudna, ale wielkie gry mają problem. Świat się zmienił, a ludzie kierujący studiami, pochodzący z poprzedniej epoki, nie są na to przygotowani. Nic nie dzieje się przez przypadek. Mamy do czynienia z końcem pewnej ery.

Dobrze, co zatem można zmienić, aby ta „nasza" wspomniana wcześniej gra za 300 mln dol. rozłożona na pięć lat wyszła i była udaną pozycją AAA? Przede wszystkim musielibyśmy podzielić wszystko przez dwa i zmniejszyć budżet do 150 mln dol., a czas developmentu skrócić najlepiej do około trzech lat (nie licząc okresu przygotowań i konceptualizacji). Inaczej nie ma co ryzykować. A najlepiej to jeszcze zejść poniżej 100 mln dol. Jak to zrobić? Dyrektor zarządzający Hasbro, Chris Cocks, w rozmowie z The Verge tłumaczył, że budżety gier AAA, które sponsoruje jego firma (Warlock i Exodus – możecie ich nie kojarzyć, ale nie wyglądają na tanie), da się utrzymać w ryzach dzięki niższym stawkom pomagającym im deweloperów spoza USA i Kanady. Smutna prawda jest taka, że o zamknięciu wspomnianego Bluepoint Games zdecydował także fakt, że byli to deweloperzy z Austin. Teksas ma jedne z najwyższych stawek dla programistów w USA. Ostatecznie zawsze chodzi o pieniądze.

Na koniec wróćmy na tegoroczne GDC. Z wpisów w mediach społecznościowych wynika, że nie dało się wyczuć na imprezie tego samego entuzjazmu, co lata temu. Nic dziwnego przy tylu zwolnieniach. Paradoksalnie stagnacja modelu AAA daje przestrzeń twórcom, którzy chcą robić mniejsze, ale równie widowiskowe gry na własnych zasadach, szczególnie takie z segmentu AA (kosztujące około 50 mln dol.). Nie zmienia to faktu, że znalezienie złotego środka będzie dzisiaj trudne. Innej opcji jednak nie ma, bo firmy i pojedynczy twórcy panicznie obawiają się trzech liter AAA. ⊗

eprasa.pl 91ae318045



NAJDROŻSZE GRY W HISTORII

Branża elektronicznej rozrywki nie działa na tej samej zasadzie, co Hollywood – dokładne budżety każdej gry nie są publicznie znane (najbardziej tajemniczy pozostają Japończycy, ale nie tylko). Jeśli dowiadujemy się, ile kosztowała jakaś gra, to głównie z giełdowych raportów. Lub z przecieków. Przykładowo branżowe plotki mówią o tym, że tworzenie GTAVI pochłonęło już ponad miliard dolarów. Za takie pieniądze Hollywood byłoby w stanie nakręcić trzy części „Avengersów" i jeszcze je wypromować. Pęczniejące budżety to największy problem gier AAA i główny winowajca tak wielu zawieszonych projektów. Oto branżowi rekordziści.

STAR CITIZEN – ponad 800 mln dol. (suma ufundowana przez osoby wspierające produkcję w ramach crowdfundingu. Tytuł nadal pozostaje w fazie alfa!).

RED DEAD REDEMPTION 2 – pomiędzy 400 a 500 mln dol. (dane oparte na analizach; panuje zgoda, że projekt pochłonął większy budżet, niż zakładano).

CYBERPUNK 2077 – około 175 mln dol. na grę, 140 mln dol. na marketing, 125 mln dol. wydane przez kolejne lata na aktualizacje (dane na podstawie raportów finansowych CD Projekt Red).

MARVEL'S SPIDER-MAN 2 – około 315 mln dol. (informacje z przecieków z Insomniac, rzekomy budżet trzeciej części to prawie 400 mln dol.).

GRAND THEFT AUTO V – około 260 mln dol. (dotyczy wersji z 2013 r., oparte na analizie rynkowej).

THE LAST OF US: PART II – około 220 mln dol. (informacje z materiałów sądowych, nie obejmują marketingu).

HORIZON FORBIDDEN WEST – około 212 mln dol. (informacje z materiałów sądowych, nie obejmują marketingu).

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC – około 200 mln dol. (na podstawie informacji The Times, obejmują okres po premierze, mowa o grze online z 2011 r.).

eprasa.pl 91ae9

26 kwietnia 1986 r. o 1:23 czasu moskiewskiego światem szarpnął paroksyzm bólu. Czas się na moment zatrzymał. Wskazówki zegarów jakby przerażone tym, co właśnie się wydarzyło, zastygły na ułamki sekund, nim mozolnie i z trudem wznowiły swoją podróż w nieskończoność. Jeszcze nieuświadomiona, a już dająca się wyczuć groza ścisnęła żelazną pięścią serca. Nanosekunda ciszy rozlała się na cały wszechświat. 26 kwietnia o 1:23 czasu moskiewskiego nastąpił wybuch w czwartym reaktorze Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej im. W.I. Lenina.

TEKST:
ADAMUS

W powietrze wzbiły się nie tylko fragmenty skażonego paliwem jądrowym grafitu, ale i opowieści, które następnie miriadami okruchów opadły na ziemię, by promieniować w przestrzeń i czas. Opowieści o pośpiechu, bucie i wynikających z nich błędach – człowieka i systemu. Opowieści sprzeczne ze sobą, pełne niedomówień bądź przesady, grozy, ale i ekscytacji nieznanym, dziwnym. Niepokojące. Sensacyjne. Wirowały niczym drobiny kurzu zawieszone na promieniu słońca.

Opowieści o ludziach dumnie stających naprzeciw obowiązku do spełnienia i te o imperium, które mu nie sprostało, w konsekwencji czego upadło. O bohaterach i niegodziwcach. Mity założycielskie nowo powstałego królestwa – tzw. strefy wykluczenia – które we władanie wzięła okaleczona natura. Legendy najpierw opowiadane konspiracyjnym szeptem w blokach z wielkiej płyty, a potem – gdy już przeniknęły przez szczeliny okiennic – śmiało utrwalane przez (pop)kulturę na kartach powieści, taśmach VHS, płytach. Posłuchajmy kilku z nich.

Ballada o utraconym zaufaniu

Wszystko zaczęło się od wody. A właściwie od teoretycznego ryzyka jej braku. Godzina pracy reaktora numer cztery czarnobylskiej elektrowni wymagała aż 45 mln litrów chłodziwa. Nagła przerwa w jego dostarczaniu – np. w wyniku ataku wrogich sił czy w sytuacji blackoutu – wiązałaby się z katastrofalnymi skutkami. Trzy zapasowe dieslowskie generatory potrzebowały ponad minuty, by w razie ewentualnych kłopotów z dostępem do prądu uruchomić pompę. Zbyt długo. Wymyślono zatem alternatywne rozwiązanie, które zakładało, że do generowania energii elektrycznej można by wykorzystać moment obrotowy turbiny parowej reaktora. Papier przyjął obliczenia, gorzej było z rzeczywistością.

Pomysł sprawdzano w działaniu w 1982, 1984 i 1985 r. Żaden z testów nie zakończył się sukcesem. Jedni powiedzieliby, że póki wszystkie składowe teorii są na swoim miejscu, warto próbować do skutku. Drudzy, bardziej cyniczni, że w sowieckiej rzeczywistości to świat powinien się dostosować do założeń, więc prędzej czy później MUSIAŁO się udać. Warto dodać, że tego typu testy nie były niczym nadzwyczajnym. Elektrownię zbudowano w 1969 r., ciągle rozbudowywano, ciągle opracowywano nowe rozwiązania.

Próba zaplanowana na 1986 r. miała wszystko zmienić. Musiała. Nieważne, że od samego początku wszystko szło nie tak. Wynik – w tym przypadku oczywisty sukces – był dygnitarzom rozdzielającym awanse znany od dawna, teraz tylko należało do niego doprowadzić. Wszystko zaplanowano na godzinę 14, a zadanie miała wykonać zmiana dzienna. Pierwsza kostka domina upadła, gdy operator sieci z Kijowa poprosił o odroczenie planów – pojawiły się problemy w innej, regionalnej elektrowni, a późne popołudnie było czasem największego zapotrzebowania na prąd. W efekcie test odbył się o godzinie 1:23:04, czyli podczas zmiany nocnej. Z brygadą co prawda pełną specjalistów, ale zaskoczoną całą sytuacją. Czasu na przygotowanie się do zadania było naprawdę niewiele. Nad całością czuwał Anatolij Stiepanowicz Diatłow. W mgnieniu oka zaczęły narastać problemy. Poziom mocy szybko spadł do zbyt niskich wartości, co zahamowało wypalanie się ksenonu. Ten „zatruł" rdzeń. Oczywiście wszystko to wiemy po fakcie, jesteśmy mądrzejsi o setki analiz rozpatrywanych sekunda po sekundzie, patrzymy na tragiczne wydarzenia z perspektywy 40 lat. W 1986 r. spadek mocy uznano za zwykłą, dającą się szybko naprawić komplikację. Jak zaznaczałem wcześniej – jeżeli rzeczywistość nie chciała się dostosować do założeń, tym gorzej dla rzeczywistości. Kolejne kostki domina zaczęły upadać pod naporem poprzednich. Szaleństwo kontrolek alarmowych, paraliż decyzyjny, chaos. Działania mające „na cito" rozwiązywać piętrzące się przeszkody powodowały – w wyniku braku świadomości zachodzących procesów – jeszcze większe komplikacje. Konfiguracja reaktora stała się skrajnie niestabilna. Kaskada reakcji doprowadziła do momentu, w którym nie dało się już nic zrobić.

Huknęło. Najpewniej przyczyną wybuchu było ekstremalne ciśnienie pary wodnej w kanałach paliwowych. Naruszeniu uległa obudowa reaktora, którego moc w pewnym momencie wzrosła do 30 tys. megawatów, czyli do dziesięciokrotności wartości osiąganych podczas codziennej eksploatacji elektrowni.

Dwie, może trzy sekundy po pierwszej eksplozji nastąpiła druga. To ona rozszarpała ostatecznie rdzeń, ona zerwała przykrywającą go, ważącą 2 tys. ton stalową płytę, ona wyrzuciła w powietrze rozżarzone bryły grafitu, a konkretniej około 25% tego materiału. To, co możliwe do objęcia rozumem, czyli potężna, wyzwolona siła, w jednej sekundzie wymieszało się z tym, co poza pojmowaniem – reakcjami chemicznymi, promieniowaniem, towarzyszącymi katastrofie niewidzialnymi skutkami. W niebo wystrzelił „laserowy promień" tak dobrze oddany w serialu z 2019 r. Odpowiadało za niego zjonizowane powietrze. Widok był obcy, dziwny, niepokojący, ale i... piękny, jak opisywał go jeden z pracowników elektrowni Aleksander Juwczenko.

Piękna nie była z pewnością typowo ludzka twarz całego wydarzenia, czyli kumulacja błędów, zaniedbań i nonszalancji. Dach elektrowni pokryto – mimo że absolutnie nie powinno to mieć miejsca – łatwopalnym bitumem. Ogień przepełzł nad reaktor numer trzy, który pozwolono wyłączyć dopiero po kilku godzinach przepychanek, około godziny piątej nad ranem. Strażaków nie poinformowano o potencjalnych zagrożeniach, choć po prawdzie tu relacje są sprzeczne. Jedni, w tym Grigorij Chmiel, mówili, że nie zdawali sobie sprawy, z czym mają do czynienia. „Niewiele wiedzieliśmy o promieniowaniu. Nawet ci, którzy tam pracowali, nie mieli o tym pojęcia". Inni zaprzeczają takiej wersji wydarzeń. Anatolij Zacharow wspominał po latach: „Oczywiście, że wiedzie-

eprasa.pl 91ae318045

not great not terrible

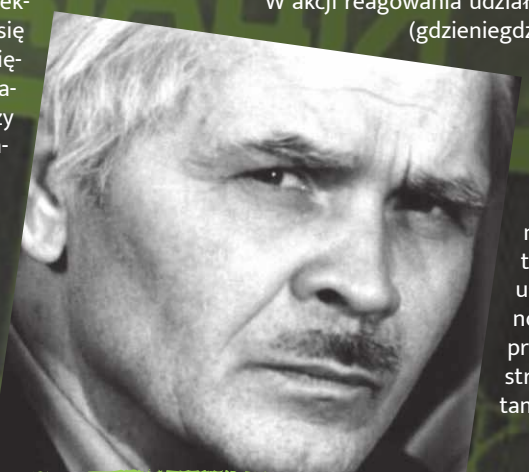
W przypadku Czarnobyla przeraża nie to, co się stało wewnątrz elektrowni, ale to, co wydostało się na zewnątrz. Gdy spojrzymy w ten sposób, tragedia jawi się jako współczesna realizacja mitu o puszce Pandory.

Serial HBO plasuje się na szczycie wielu rankingów najlepszych produkcji w historii. Jego wpływu nie można lekceważyć. Dla przykładu rok 2019, czyli data emisji, był rekordowy dla czarnobylskiej turystyki.

liśmy. Gdybyśmy mieli przestrzegać przepisów, nigdy do reaktora byśmy nie podeszli. Ale to był nasz moralny obowiązek".

Pożar wewnątrz reaktora trwał aż do 10 maja. Próbowano go zneutralizować poprzez zrzucenie 5 tys. ton piasku z borem. Życie i zdrowie naraziło kilkuset radzieckich pilotów. Na terenie elektrowni można było znaleźć miejsca, które uraczyłyby człowieka śmiertelną dawką radiacyjną w mniej niż minutę. Promieniowanie wynosiło tam 5,6 R/s. Innym problemem – może i bardziej brzemiennym w skutkach – była nieświadomość (w pewnym zakresie) powagi sytuacji. Zaniżano odczytywane wartości, nie ufano sprzętowi, zakładano, że otrzymywane informacje są błędne. Ponownie sowiecka rzeczywistość nie wytrzymała czołowego starcia z tezą, która brzmiała: „nie jest aż tak źle". Tymczasem rankiem 28 kwietnia poziom promieniowania zaalarmował elektrownię jądrową w... Szwecji. Faktycznie, nic się nie stało. Dziś szacuje się – choć należy pamiętać, że sporo zależy od tego, kto liczy – że katastrofa czarnobylska uwolniła ponad 400 razy więcej materiału radioaktywnego niż detonacje nad Hiroszimą i Nagasaki. Łącznie.

Co tak naprawdę zawiniło? Jednostka? System? Nieszczęśliwy splot wydarzeń? Dziś najczęściej mówi się o niewystarczającej kulturze bezpieczeństwa na wielu szczeblach. Pamiętajmy też, że choć łatwo oceniać podejmowane decyzje z perspektywy czterech dekad, to w 1986 r. sytuacja była czymś nowym. Bioroboty (czyli po prostu ludzie) oczyszczające dach mogą budzić wewnętrzny sprzeciw, ale gdy technika zawodziła, jakie były inne opcje? Z takimi dylematami zmagano się godzina po godzinie przez wiele dni, tygodni, miesięcy.



Anatolij Stiepanowicz Diatłow. Postać tyleż kontrowersyjna, co tragiczna. Serial uczynił z niego klasycznego niegodziwca, jednak rzeczywistość jest o wiele bardziej zniuansowana – na każdą decyzję jednostki padał cień potężnego imperium.

Oczywiście – i co do tego nie ma żadnych wątpliwości – część decyzji była podyktowana potrzebą utrzymania trwałości komunistycznego reżimu, nie bezwzględnym dobrem ludzi. Moskwa dla przykładu nie przełożyła obchodów 1 maja w Kijowie, jedynie je skróciła, mimo że do końca nie wiedziano, czy zdrowie uczestników nie będzie zagrożone. Prypeć objęto ewakuacją dopiero następnego dnia. Do 10 rano ewakuowano stamtąd 50 tys. osób. Strefę wykluczenia rozszerzono potem do okręgu o dziesięcio-, a następnie trzydziestokilometrowym promieniu.

Trzeba natomiast oddać, że mobilizacja mająca na celu zniwelowanie skutków katastrofy okazała się wielkim, spektakularnym przedsięwzięciem. ZSRR miało rękę – że twardą, to inna sprawa – do gargantuicznych, wprawiających w oszołomienie projektów. W akcji reagowania udział brało grubo ponad pół miliona osób (gdzieniegdzie mówi się i o milionie), tzw. likwidatorów. Mieli oni poradzić sobie z zadaniem, za które dotąd odpowiedzialny był czas. Skażone, nieuprawne tereny należało jak najszybciej przywrócić do stanu używalności. Przez siedem miesięcy dokonywano oprysków płynem polimeryzującym, badano, a potem czyszczono ziemię, budynki, sprzęt, usuwano martwe zwierzęta, zakopywano radioaktywne ubrania, przedmioty, przerzucano ziemię. Ponad rok po katastrofie aż trzy czwarte objętego dekontaminacją terenu ponownie uprawiano.

Pod naciskiem globalnej opinii publicznej i w obliczu faktów, których nie dało się ukryć, katastrofa czarnobylska stała się pierwszym wypadkiem nuklearnym w historii, do którego przyznało się ZSRR. Potężny koszt (18 mld rubli), utra-

eprasa.pl 91ae318045

„Armia" czarnobylskich likwidatorów liczyła między 600 a 800 tys. ludzi, choć niektóre źródła wspominają nawet o milionie.

ta zaufania do rządu i rozbieżność oficjalnego przekazu z informacjami, które docierały do społeczeństwa innymi drogami, były według pierwszego sekretarza KPZR Gorbaczowa jednymi z przyczyn rozpadu Związku Radzieckiego w 1991 r.

Groza dosłowności, magia tajemnicy

Popkultura – w tym gry wideo – ochoczo wzięła się do wypełniania białych kart czarnobylskiej sagi. Wiele tytułów rozumiało grozę sytuacji i poprzestawało na próbie cyfrowego odtworzenia wydarzeń bez dorzucania trzech groszy od siebie. Rzeczywistość była już i tak wystarczająco przerażająca. Chłodny, relacyjny ton serialu z 2019 r. wydawał się potwierdzać, że to dobra droga.

Chernobyl 1986 stworzyło należące do grupy PlayWay polskie Detalion Games, studio zbudowane na zgliszczach Detalion odpowiedzialnego za serię przygodówek Schizm. Jako zarządca Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej musimy się uporać ze skutkami katastrofy. Gasimy zatem dosłowne i metaforyczne pożary, pozbywamy się radioaktywnego materiału i dbamy o personel. Głównym zadaniem gracza jest tu zarządzanie kryzysem i monitorowanie sytuacji. Nie ma mutantów, stalkerów, aury tajemnicy – jest dosłowność i splot problemów, który trzeba jak najszybciej rozsupłać.

Podobną drogą podąża wydane w 2024 r. Chornobyl Liquidators od Live Motion Games (z siedzibą w Warszawie). To katastroficzna gra FPP, w której podobnie jak w Chernobyl 1986 mierzymy się ze skutkami katastrofy, ale obrana perspektywa dodaje doświadczeniu pewnej smutnej intymności. Tytuł celuje w realizm (gasimy pożary, monitorujemy pomieszczenia, oczyszczamy dach), ale próbuje przy tym pełnić rolę komentarza na temat relacji władza–jednostka i pozwala odkrywać rządowe tajemnice oraz dokonywać wyborów moralnych. Mimo że oceny nie powalają, to trzeba przyznać, że pomysł intryguje, a samo doświadczenie – nawet jeśli nieco nieporadnie – próbuje powiedzieć coś ważnego. Najlepszym przykładem aspiracji jest zadanie gaszenia pożarów – jeżeli sterowana postać umrze, naszym oczom ukaże się niczym w Battlefield 1 nekrolog, a my wskoczymy w buty kolejnej.

Obok gier dosłownych (cyfrowych quasidokumentów) znajduje się całe morze tytułów traktujących Czarnobyl jako postapokaliptyczny teatr pełen charakterystycznych, działających na wyobraźnię rekwizytów. Mamy dodatek do Spintires pt. Czarnobyl, który wprowadza mapę przedstawiającą opuszczone tereny wokół elektrowni. Mamy trylogię wydawanych rokrocznie, absolutnie okropnych strzelanek: Czarnobyl: Terrorist Attack, Czarnobyl 2: Powrót do Zony i Czarnobyl 3: Underground. Mamy słynną misję All Ghillied Up z Call of Duty 4: Modern Warfare, która bezbłędnie spina charakter zadania oraz stonowaną – do czasu – rozgrywkę z areną działań, tj. z miejscem obcym, martwym, wyludnionym, budzącym nieustanne napięcie i poczucie zagrożenia. Narracyjny majstersztyk robiący wrażenie nawet po latach.

Serią, która Czarnobyl rozumiała dogłębnie – i samą tragedię, i to, co stało się z tym miejscem po niej – był S.T.A.L.K.E.R. Wydany w 2007 r. Cień Czarnobyla zaowocował wzrostem zainteresowania tematem katastrofy na całym świecie i wprowadził postapokaliptyczną (ale we wschodnim, surowym, melancholijnym ujęciu) estetykę na popkulturowe salony. S.T.A.L.K.E.R. był zarówno efektem, jak i motorem napędowym tajemniczej aury, jaką emanuje strefa wykluczenia. Bo choć nie jest to dosłowna opowieść o dramacie z 1986 r., tylko rodzaj silnie zakotwiczonej w lokalnym folklorze fantazji naukowej, to gra bardzo dobrze oddaje emocje, jakie budziły i wciąż budzą tragiczne wydarzenia – lęk, niepewność, poczucie beznadziei i opuszczenia, ale też fascynację. Zona w serii to nie tyle statyczne miejsce, ile proces zmieniający świat przedstawiony, a wszechobecne anomalie i zagrażające graczowi abominacje wydają się wyrwane z opowieści, które niczym zmutowane grzyby po radioaktywnym deszczu wyrosły na skutek niedopowiedzeń 1986 r. Fikcja nie zastępuje, tylko nadbudowuje pierwszą katastrofę i niejako sankcjonuje plotki, lokalne mity oraz legendy. S.T.A.L.K.E.R. przepracowuje więc czarnobylską traumę, realizuje fantazję na temat jednostki radzącej sobie w sytuacji, w której cały świat nie wie, co zrobić. Daje poczucie sprawczości, niemalże romantyzuje skutki dramatu.

S.T.A.L.K.E.R. miał niebagatelny wpływ na zainteresowanie świata strefą wykluczenia i napędził tamtejszą turystykę, ale nie jest jedynym ważnym doświadczeniem portretującym Zonę. Polskie The Farm 51 w 2017 r. zadbało o to, by każdy z nas – o ile posiada gogle wirtualnej rzeczywistości – mógł zobaczyć Prypeć na własne oczy bez konieczności wychodzenia z domu. Ich Chernobyl VR Project to „pierwsza wirtualna wycieczka po rejonie Czarnobyla i Prypeci (...) w pięknie renderowanych, fotogrametrycznych skanach 3D lokacji i budynków, które są w zasadzie kopiami tych miejsc, połączonych ze zdjęciami sferycznymi i filmami 360°" (jak podaje strona produkcji). Temat katastrofy jest szczególnie bliski twórcom (o czym jeszcze wspomnę), więc swój projekt traktowa-

Życie i zdrowie naraziło kilkuset radzieckich pilotów

eprasa.pl 91ae318045

li jako coś na przecięciu pracy i misji. Jak sami zaznaczają: „Wykorzystaliśmy mechanikę znaną z gier wideo, by stworzyć interaktywną opowieść na temat tragicznych losów ludzi i miejsca, które dotknęła katastrofa. Nasza aplikacja to hołd złożony ofiarom katastrofy, wirtualny dokument dający możliwość odwiedzenia skażonego terenu miasta Prypeć i poznania jego mrocznej historii (...). Zdecydowaliśmy więc, że to nie może być kolejny komercyjny projekt. Postanowiliśmy dotrzeć do ludzi, dla których katastrofa ma wymiar intymny, prywatny, a czasem rodzinny. Odbyliśmy wiele spotkań z ludźmi, którzy byli w okolicach Czarnobyla w trakcie wybuchu, w tym również z tzw. likwidatorami, którzy pomagali oczyszczać teren katastrofy, często za cenę ciężkich chorób popromiennych. Dotarliśmy również do bardzo znanych osób, które zechciały wesprzeć nasz projekt, m.in. do noblistki Swietłany Aleksijewicz (autorki «Czarnobylskiej modlitwy») oraz znanego boksera, a dziś mera Kijowa, Witalija Kliczki". Warto dodać, że Farm 51 przekazało 10% przychodów ze sprzedaży Chernobyl VR Project na pomoc ofiarom katastrofy. Skanowanie obiektów wymagało licznych podróży w okolice elektrowni. W którymś momencie, jak wspomina Wojciech Pazdur, ktoś zapytał: „A może by tak zrobić z tego grę?".

Według lokalnych podań po strefie wykluczenia włóczą się duchy strażaków, pracowników elektrowni, likwidatorów i górników.

Czy to żyje?

Czarnobylit to kolejny „sekret" elektrowni, zjawisko jakby nie z tego świata. Ponad pół roku po katastrofie, w grudniu 1986 r. w piwnicy bloku czwartego odkryto dziwną plamę o średnicy dwóch metrów. Stopiony piasek, beton i paliwo jądrowe zmieszały się ze sobą i stworzyły pomarszczoną strukturę, którą znamy dziś jako „stopa słonia". Zdobiące ją krystaliczne formy – piękne i niepokojące zarazem – określono mianem czarnobylitu.

Nazwanie swojej gry słowem odwołującym się do tej tajemniczej strony strefy wykluczenia wydaje się interpretacyjną wskazówką. Chernobylite z 2021 r. to już nie cyfrowy dokument, ale FPS na przecięciu narracyjnej gry akcji i survivalu. Tytuł ukazał się m.in. dzięki udanej zbiórce w serwisie Kicktarter. Zakładano finansowanie na poziomie 100 tys. zł, udało się zebrać ponad 200 tys. To dowodzi, że czarnobylska tematyka – zwłaszcza po serialu HBO – wciąż budzi spore emocje, szczególnie w Polsce. Nie ma w tym nic dziwnego, historia z 1986 r. to tak naprawdę historia wielu z naszych rodziców – ich lęków, obaw, niepewności. Wojciech Pazdur, dyrektor kreatywny The Farm 51, wspomina, jakie piętno na jego domu rodzinnym odcisnęły tamte wydarzenia, jak wpłynęły na jego fascynacje, ukształtowały karierę: „Jesteśmy osobiście związani z historią Czarnobyla (...). Moje osobiste zainteresowanie tym tematem wynikało z relacji moich rodziców. Oboje byli fizykami jądrowymi, pracowali w laboratorium w moim mieście i zajmowali się pomiarami radioaktywności. Pamiętam, że dowiedzieliśmy się o Czarnobylu w dziwny sposób. W chwili katastrofy nie było bezpośredniego komunikatu. Rząd blokował informacje przez długi czas, aż stało się oczywiste, że dzieje się coś złego. Pamiętam dzień, w którym mój ojciec wrócił do domu i powiedział, że musimy zostać wewnątrz oraz zamknąć okna, bo coś jest nie tak. Że poziom radioaktywności w powietrzu rośnie i nikt nie wie, co to oznacza. Nie był on niebezpieczny, ale zauważalny. Nikt nie wiedział, czy to początek III wojny światowej, czy katastrofa nuklearna (...). Żyliśmy w cieniu tej katastrofy i nie wiedzieliśmy, co ona oznacza (...). Naprawdę baliśmy się – mogę to powiedzieć – tego, co wydarzyło się w Czarnobylu". Niesamowity przykład na to, jak zdarzenie, które miało miejsce setki kilometrów dalej i z którego przebiegu oraz implikacji człowiek nie do końca wówczas zdawał sobie sprawę, zmieniło jego życie, wpłynęło na kierunek twórczych poszukiwań oraz zawodowe wybory.

Czarnobylit to kolejny „sekret" elektrowni, zjawisko jakby nie z tego świata

Chernobylite jest przesiąknięte strefą wykluczenia. Ukazuje różne jej oblicza. To melancholijne, ciche, to tajemnicze (motyw czarnego stalkera), ale i to groźne, niechętne odwiedzającym. Czuć, że deweloperzy z szacunkiem podeszli do tłumaczonego na cyfrowy język miejsca. Nie mamy tu do czynienia z lunaparkiem w postapokaliptycznym sosie, ale z próbą uczynienia przestrzeni głównym bohaterem opowieści. To szalenie ważne, bo – jak się potem okazało – studio nieświadomie rzuciło rękawice samemu... upływowi czasu. „Na przykład nadal mamy [w grze] szkołę w Prypeci, którą zeskanowaliśmy w 2015 r. Można w niej zwiedzać m.in. salę gimnastyczną. Dziś (...) sala ta ma zawalone podłogi, więc nie można tam chodzić. Istniał też obóz z drewnianymi domkami nazywany «szmaragdowym». Dość znane miejsce w lesie, gdzie ludzie mogli odpocząć, spędzić wakacje. Zeskanowaliśmy go, zbudowaliśmy w grze. A potem spłonął (...) podczas wielkich pożarów w okolicy. Mamy więc cyfrową kopię czegoś, co już nie istnieje (...). Staraliśmy się odtworzyć wygląd i atmosferę tego miejsca tak dokładnie, jak to tylko możliwe. Skanowaliśmy obiekty 3D, aby stworzyć modele i tekstury, ale zrobiliśmy również niezliczone zdjęcia w różnym oświetleniu, o różnych porach roku" (Woj-

eprasa.pl 91ae318045

W Chernobyl 1986 to my walczymy ze skutkami tragedii.

Misja All Ghillied Up doskonale oddawała klimat miejsca, w którym działa się akcja.

ciech Pazdur). Postrzegany z tej perspektywy Chernobylite wyrasta na coś ponad zwykłą grę wideo i staje się zapisem pewnego momentu w historii. Dziełem, którego wartość informacyjna będzie rosła z każdym rokiem.

Wpływu czarnobylskiej tragedii na popkulturę nie da się przecenić. Pośrednio jego echa słychać w takich grach jak seria Fallout, Metro czy niedawne Atomfall. Dramat 1986 r. wyziera zza fasad fikcyjnych światów i nie pozwala o sobie zapomnieć.

Pełzająca paranoja i …

Ustalenie realnej liczby poszkodowanych w wyniku tragedii czarnobylskiej nie jest łatwe. I to z wielu powodów. Z jednej strony widzimy niedoszacowanie, szczególnie jeżeli mowa o stanowisku ZSRR, z drugiej przeszacowanie wynikające ze zbiorowej paranoi. W efekcie eksplozji zginęło na pewno dwóch inżynierów, pozostałych 28 zmarło w ciągu trzech miesięcy na skutek ostrego zespołu popromiennego. Mówi się także o 14 zgonach przez 10 lat osób hospitalizowanych, jednak większość śmierci nie wynikała bezpośrednio z narażenia na radiację. Forum Czarnobylskie przewiduje, że liczba zmarłych w wyniku katastrofy wyniesie ostatecznie w przybliżeniu 4 tys. osób. W artykule opublikowanym w International Journal of Cancer pojawiły się szacunki, wedle których wydarzenia z 1986 r. mogły odpowiadać za około tysiąc przypadków raka tarczycy i 4 tys. innych nowotworów (do 2006 r.). Do 2065 r. liczba ta miałaby wzrosnąć do 16 tys. (rak tarczycy) i 25 tys. (inne nowotwory). WHO z kolei szacuje, że do 2006 r. w wyniku katastrofy zmarło ok. 9 tys. osób. Do 2005 r. zauważono 6 tys. przypadków raka tarczycy wśród dzieci z populacji objętej pośrednimi skutkami wybuchu. Przypadki śmiertelne – 15.

Wiele z powyższego to oczywiście wróżenie z fusów, przewidywania. Czytałem opinie sugerujące, że Czarnobyl zostanie z nami na wieki i będzie miał realny wpływ na zdrowie całych społeczeństw, czytałem i takie, wedle których masa schorzeń była i jest do dziś „podpinana" pod medialnie nośną katastrofę.

Liczby różnią się od siebie w zależności od tego, kto liczy, dla kogo liczy i po co liczy. Pozostaje także głęboko humanistyczne pytanie: jak objąć statystyką skalę cierpienia, jak zmierzyć jednostkowy strach? Bo musicie wiedzieć, że Czarnobyl promieniował również w inny sposób – wżerał się w podświadomość, karmił lękiem, wgryzał w społeczne niepokoje. W wyniku kłamstw ZSRR, dezinformacji i sprzecznych ze sobą wiadomości cały świat pogrążył się w spekulacjach. W 2001 r. w magazynie Wprost ukazał się szalenie ciekawy, choć początkowo budzący u mnie podskórny sprzeciw artykuł pt. „Czarnobyl. Największy blef XX w.", w którym autor, Marcin Rotkiewicz, tak relacjonuje paranoję pierwszych chwil po dramacie: „W maju 1986 r. w prasie amerykańskiej napisano, że po wybuchu reaktora zginęło na miejscu 80 osób, a 2 tys. zmarło w drodze do szpitala i że ich zwłoki nie są grzebane na cmentarzach, lecz w miejscowości Pirogowo, gdzie znajduje się składowisko odpadów radioaktywnych. Dziennik New York Post straszył ogromnym tytułem «Grób masowy – 15 tys. ludzi spychanych buldożerami do dołów na odpady w Kijowie», zaś w National Enquirer opisano dwumetrowej wysokości zmutowanego kurczaka, który został złapany przez myśliwych w lasach koło Czarnobyla. Przy czym, co ciekawe, podobnie absurdalne historie ukazywały się w prasie nie tylko w czasach, gdy władze ZSRR uniemożliwiały zdobycie wiarygodnych informacji na temat katastrofy, ale także później. I ukazują się do tej pory".

Do 2000 r. liczba Ukraińców, którzy deklarowali, iż są osobami cierpiącymi w wyniku promieniowania, wynosiła 3,5 mln osób, czyli 5% populacji! Czarnobyl wpełzł w szczeliny codzienności i przypominał o sobie podczas porannego kaszlu, wieczornego zawrotu głowy, gorszych wyników badań. Nie ujmuję, nie oceniam, nie od tego jestem – zauważam jednak, że żyjąc w cieniu potężnej tragedii, nie da się udawać, że nie ma ona wpływu na nasze życie. Liczba aborcji wynikających z radiofobii i utraty zaufania do przedstawicieli świata medycznego mogła wynieść nawet 150 tys. W raporcie z 1987 r. pt. „The Victims of Chernobyl in Greece: Induced Abortions After the Accident" czytamy: „W Grecji w całym 1986 r. około 2500 chcianych ciąż (2,5% całości) zostało przerwanych z powodu postrzeganego ryzyka promieniowania (…). Ta empiryczna ocena nie jest sprzeczna z szacunkami Międzynarodowej

eprasa.pl 91ae318045

Agencji Energii Atomowej, mówiącymi o 100–200 tys. aborcji wywołanych katastrofą w Czarnobylu w całej Europie Zachodniej".

Wszystko to działało – i wciąż działa – na wyobraźnię, rysuje obraz tragedii apokaliptycznej. Czarnobyl nie jest zatem wydarzeniem historycznym, ale historią, która wciąż trwa i nieprzerwanie o sobie przypomina. Co rusz do niego wracamy. W maju 1986 r. rozpoczęto budowę pierwszego sarkofagu. Do 2016 r. trwały prace nad drugim. W 2022 r. do czarnobylskiej elektrowni wkroczyli (i bardzo szybko się stamtąd wynieśli) Rosjanie, a cały świat żył doniesieniami o radioaktywnym pyle unoszącym się nad czerwonym lasem na skutek przejazdu ciężkiego sprzętu. W nocy z 13 na 14 lutego 2025 r. rosyjski dron uderzeniowy z ładunkiem wybuchowym trafił w sarkofag nad reaktorem numer cztery. Czarnobyl nie pozwala o sobie zapomnieć już czwartą dekadę.

W rzekach pływają potężne sumy mogące pożreć człowieka

...człapiące mutanty

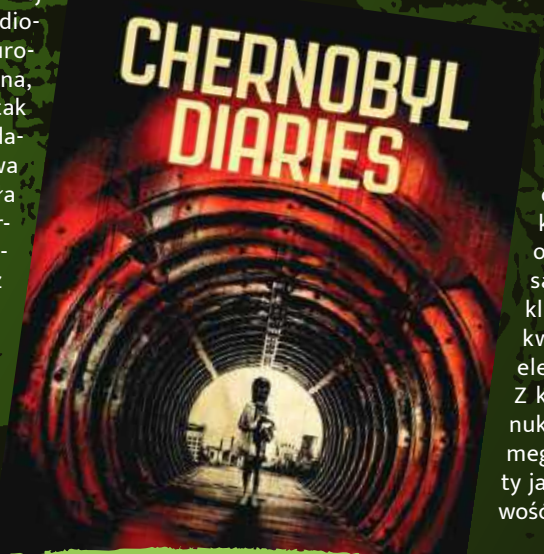
Nic dziwnego, że obrósł on bluszczem opowieści, mitów, legend. Strefa wykluczenia o promieniu 30 km to kulturowa ziemia niczyja. Teren rodem z postapokaliptycznych narracji, wydarty człowiekowi przez naturę. Prawie nie ma tam mieszkańców. Prawie, bo jeszcze dekadę temu liczba osób – tzw. samosiołów – które powróciły do swoich domostw, wynosiła 187. W 2020 r. została ich już niecała pięćdziesiątka. „Tu nie ma miejsca bez śmierci", zauważali smutno miejscowi w filmie „Ostatni ludzie Czarnobyla 3" (reż. Amadeusz Kocan). To ziemia wymarła i wymierająca zarazem. Wspomnienie innej epoki, innego systemu zamknięte w radioaktywnym bursztynie. Przestrzeń kulturowo romantyzowana, mroczna i magiczna, owiana tajemnicą. A przynajmniej chce tak być odbierana, bo taka wizja się... sprzedaje. W latach 2007–2017 (data początkowa jest tu nieprzypadkowa – wtedy pojawiła się na rynku gra S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla) miejsce to odwiedziło 40 tys. turystów. W latach 2017–2022 było ich już 350 tys., ze szczytowym rokiem 2019 (premiera serialu HBO), kiedy to po strefie wykluczenia spacerowało 125 tys. zainteresowanych.

Niejako w kontrze do komercyjnej działalności wykwitła cała subkultura stalkerów (nazwę zapożyczono z powieści braci Strugackich pt. „Piknik na skraju drogi"), znawców strefy wykluczenia, którzy wędrowali dookoła elektrowni, chłonęli jej atmosferę, pielęgnowali i współtworzyli lokalne mity. To m.in. dzięki nim zrodził się czarnobylski folklor. Rzeczywistość Zony była idealną pożywką dla opowieści z dreszczykiem. Weźmy sam czerwony las, którego nazwa pochodzi od rudawego koloru sosen obumarłych w wyniku promieniowania. Łączy on w sobie śmierć, zagrożenie z pociągającą innością. Tajemnicą. Zagrożenie miesza z tak charakterystyczną dla Wschodu melancholią, zamiłowaniem do samobiczowania się nostalgią. Ponadto tempo mutacji u zwierząt i roślin na tych terenach po 1986 r. wzrosło dwudziestokrotnie (acz warto pamiętać, że nie są to przerażające, spektakularne mutacje, jakie ujrzymy w filmach czy grach). Pojawił się nawet grzyb, który tak dobrze radzi sobie z promieniowaniem, że dotarł aż do pomieszczeń reaktora.

To wszystko musiało działać na wyobraźnię, a następnie zaowocować erupcją mitów. Legendy Zony obejmują trawestacje znanych z dzieł grozy motywów i przyprawione szczyptą radioaktywnego proszku wariacje na temat opowieści o duchach.

Strefa wykluczenia zamieszkana jest więc – wedle szeptanych przy ognisku historii – przez mutanty. I ludzkie, i te zwierzęce. Podobno ci, którzy pozostali w Czarnobylu lub do niego wrócili, zmienili się i człapią teraz bez celu po czerwonym lesie. Jeśli zapuścicie się zbyt głęboko w gęstwinę, możecie napotkać wielkie psy o niebieskiej sierści i dwóch ogonach. W rzekach pływają potężne sumy mogące pożreć człowieka. Wspominano również o tajemniczych „wilkopsach" czy „królisach". Królisy – chimery scalające króliki i lisy – były nawet (według wspomnień rzekomych widzów, bo w archiwach próżno znaleźć na to dowód) bohaterami wydania „Wiadomości" w TVP z 1990 r. Mutanty pojawiły się ponoć w Puszczy Kampinoskiej, gdzie przegryzały opony i przewody paliwowe. Na antenie prezentowano listy przerażonych świadków i relacje dzieci, które na te monstra się natknęły.

Kolejna legenda opowiada o wielkim, czarnym, czerwonookim kosie widzianym nad elektrownią tuż przed katastrofą. Ptak wedle tej lokalnej wariacji na temat opowieści o mothmanie miał być zwiastunem zagłady. Inna wersja tego mitu wspomina o potężnym kruku, który pojawił się po wybuchu, a który wciąż lata nad szczątkami reaktora numer cztery.



„Chernobyl Diaries" (u nas jako „Czarnobyl: Reaktor strachu") z 2012 r. to do bólu przeciętny horror, który udowadnia, że w przypadku tragedii z 1986 r. lepiej działa dokumentalistyczna dosłowność niż przekombinowana fantazja.

Do rzadkości nie należy również kolorowanie opowieści o duchach czy nawiedzonych domach postapokaliptyczną kredką – takie miejsca jak opuszczona szkoła czy park rozrywki są rzekomo przeklęte, a po strefie wykluczenia snują się do dzisiaj zjawy likwidatorów, strażaków, pracowników elektrowni oraz mieszkańców Prypeci. Z kolei lęk przed nieokiełznaną energią nuklearną zaowocował personifikacją samego atomu, któremu nadano takie atrybuty jak intencjonalność, złowieszczość, mściwość. Wedle niektórych podań reaktor jest tak naprawdę żyjącą istotą, która wypuszcza swoje macki, czyli promieniowanie, by powodować cierpienie tych, którzy podeszli zbyt blisko.

Oczywiście nie mogło w tym tyglu dziwacznych historii zabrak-

S.T.A.L.K.E.R.: Cień Czarnobyla zapożyczał wiele szeptanych po całej Zonie opowieści i umiejętnie wszywał je w paramilitarną rozgrywkę.

Chernobylite umiejętnie łączy głębokie zrozumienie przedstawianego miejsca z odmalowaniem jego tajemniczej, niedopowiedzianej strony.

nąć kosmitów. Nad elektrownią widziano tuż przed katastrofą albo niezidentyfikowany obiekt latający, albo ognistą kulę (w zależności od wersji). Przybysze z gwiazd mieli znacząco zmniejszyć promieniowanie i zapobiec zagładzie całej planety. Ponoć wciąż regularnie pojawiają się w Czarnobylu i monitorują sytuację.

Skąd takie nagromadzenie opowieści? Przecież rozerwanie reaktora numer cztery nie było ani największą, ani najbardziej śmiercionośną katastrofą w historii cywilizacji. W 1984 r. w Indiach w pobliżu zakładu produkcji pestycydów Union Carbide India Limited w Bhopalu doszło do wycieku toksycznego gazu. Poszkodowanych? Pół miliona osób! Natychmiastowe zgony – 2259. W ciągu dwóch tygodni liczba ofiar wzrosła o kolejne 8 tys., drugie tyle zmarło w wyniku chorób powiązanych z gazem. Była to bodajże najstraszniejsza katastrofa przemysłowa na świecie. Ktoś o niej pamięta? Obrosła mchem ekscytujących opowieści, mitów, legend? Skąd zatem taka fascynacja Czarnobylem?

Przede wszystkim energia nuklearna w 1986 r. wciąż balansowała na wąskiej granicy oddzielającej naukę od magii. Była tyleż potężna, co nie do końca rozumiana. Jednocześnie tuż po II wojnie światowej i w czasie zimnej wojny słowo „atom” miało w sobie element groźby. Samą katastrofę przez fakt, gdzie do niej doszło i blokadę informacyjną bardzo szybko przysypano emocjonalnymi, podyktowanymi lękiem i paniką relacjami na granicy horroru i absurdu. Wyobraźnię rozpalało także stworzenie strefy wykluczenia, biologiczne konsekwencje promieniowania i to, że w przypadku czarnobylskiego dramatu można mówić nie tyle o wydarzeniu, ile o trwającym procesie. Procesie, który nieustannie karmi wizje fantastów.

Scheda

Czarnobyl nas zmienił. Nas, czyli całe społeczeństwa, nawet te oddalone o tysiące kilometrów i dziesiątki lat od okaleczonej elektrowni jądrowej. Nas, czyli ludzi, którzy nie mieli nawet prawa pamiętać paranoicznej sytuacji, jaka panowała po wybuchu. Sam urodziłem się dwa i pół roku później.

Wpłynął na nasze fascynacje i lęki, promieniując na książki, filmy, gry. Pokolenia znające świat postczarnobylski dzięki popkulturze szybko przyswoiły sobie związaną z 1986 r. nomenklaturę, opatrzyły im się rekwizyty takie jak kombinezony ochronne, liczniki Geigera, maski. Niejeden milenials o strefie wykluczenia wie więcej niż o sąsiednim mieście. Opowieści, które wzbiły się w niebo po wybuchu, opadły, wżarły się w ziemię, przeniknęły do wód gruntowych. Rośliny, które od narodzin piją skażone i skażonym się żywią, mają w sobie geny wykręcone konkretną narracją. Czarnobylskie mity wybijają z gleby i powoli pną się ku niebu. Błękitnemu niebu. Naszemu niebu. ⊗

PYTANIE MIESIĄCA:

Jaką grę chciałbyś zobaczyć w formie anime?

PEREZ

AKTUALNIE: Mahjong i DSJ2 na telefonie

Lubię pracować. Jakkolwiek dziwnie to brzmi, to czasami przy pracy bardziej odpoczywam niż w trakcie urlopów. Z drugiej strony ostatnio bywały momenty, że już trochę brak mocy, bo dzieje się mnóstwo: lada dzień do druku trafi numer, który czytacie, potem sprawdzamy książkę o RE, a równolegle ruszamy z pracami nad specjalem o PS one (czy jak to nazwać...). W kolejce czeka lift strony/sklepu psxextreme.pl, powoli trzeba ruszać z Extreme Party, a na dokładkę na stare lata kupiłem... mikrofon, aby spróbować się z nagrywaniem materiałów wideo. Tak że ostatnio tej mocy brakło, była okazja wyjazdu z rodziną na weekend i... oczywiście już w sobotę po południu zatęskniłem za Szmatławcem :D Podobno to się leczy... Tylko czy ja chcę?

Odsyłam do komenta Butchera poniżej – u mnie to samo...

BUTCHER

AKTUALNIE: Marathon, Planet of Lana II, Resident Evil Village

Wszyscy mają podcast – mam i ja! A właściwie MY – Butcher X Corso. Mnie zapewne znasz, a Przemka Corso musisz poznać jak najszybciej. Pisarz, aktor głosowy (gry, seriale, audiobooki), głos Kolei Dolnośląskich, nerd, człowiek dusza i mój dobry ziom. O naszych pasjach i zajawkach dyskutujemy (kłócimy się?) od lat i gada się nam tak dobrze, że stwierdziliśmy: niech inni też posłuchają! Gry, filmy, seriale – szeroko pojęta popkultura! 100% żywca, bez cięć i montażu, pierwszy sezon nagrany. Znajdziesz nas (jeśli nie teraz, to już za moment) na YouTubie na wideo, a podcast na Spotify i Apple Music. Zajawki na TikToku: Butcher X Corso.

Żadną, bo nie oglądam anime (Roger: No i popsuł zabawę!).

KALI

AKTUALNIE: Absolum, Tekken 8, Subnautica: Below Zero, Gran Turismo 7

Dawno nie gościłem na łamach HP, a to idealny moment na aktualizację podsumowania najlepszych gier w zeszłym roku. Dopiero pod koniec 2025 r. trafiłem na Absolum, które zaburzyło wszystko i z pewnością znalazłoby się na podium. Poza tym pocisnęło mnie na wyścigi, NFS Unbound zaliczone, bawię się też ostatnim Gran Turismo, czasami tylko zanurzając się w głębiny Subnautica: Below Zero. Czekam na pudełkowego Residenta, bo nakład zszedł na pniu i jedyna nadzieja w Nor-bicie. A po ostatnim Męskim Zagraniu i sesji z weteranami Tekkena (Gajda, Kaczka, Veron, Grizzly) zdecydowaliśmy się pojechać na kolejny turniej :) Zatem możemy się osobiście spotkać w Brzegu 9 maja, szczegóły na naszym fanpage'u. So remember – no surrender!

Heavenly Sword oraz Hellblade. Do tego proszę o DOOM-a i Silent Hill.

ADAMUS

AKTUALNIE: Fatal Frame II: Crimson Butterfly, Resident Evil: Revelations

Przełom lutego i marca to jakiś ponury festiwal fizycznych tortur. Zachciało się staremu chłopu wycinać migdałki, to ma. Póki kroplówki dostarczały środki przeciwbólowe, nawet dało się przeżyć, ale po wypisie ze szpitala zaczęło się na poważnie. Nie chciałbym przechodzić tego jeszcze raz. Na szczęście rekonwalescencję umiliło RE: Requiem, które w równym stopniu mnie zachwyciło, co... wprawiło w konsternację. No i Real, któremu kibicuję od 2000 r., wygrał z City 3:0 (właściwie to mecz powinien się nazywać Valverde–City). Przed nami rewanż, w który wchodzimy ze sporą zaliczką – mam nadzieję, że ten wpis się dobrze zestarzeje (Roger: No i się im sfarciło).

Hitman: Blood Money

OSTASZ

AKTUALNIE: Metroid Prime 4: Beyond, Mario Kart World

Nareszcie wiosna! „Captain obvious", wiem. Niemniej nic nie poradzę na euforię, którą wywołuje we mnie pogoda za oknem. Nareszcie po „normalnej" pracy chce mi się robić coś innego niż grać (a niedawno kupiłem Switcha 2) i oglądać filmy (nadrabiam mniej znane produkcje Briana De Palmy). Po sześciu miesiącach i kontuzji wróciłem do biegania. Okazało się, że wciąż mam tempo w nogach, więc nie ma zmiłuj: w tym roku muszę zaliczyć przynajmniej półmaraton. Może uda się wreszcie złamać 1:30:00? To jest achievement do wbicia w 2026 r. Poza tym wróciło F1, w kinach zaraz „Projekt Hail Mary", a gra Mixtape wreszcie ma datę premiery. Życie jest piękne!

Gdyby to były lata 90., to MGS i Resident Evil

ROGER

AKTUALNIE: Resident Evil Requiem, Loaded, Tomb Raider 1

Ruszyły prace nad PlayStation Extreme, czyli pierwszą częścią specjala o konsoli, dzięki której powstał magazyn trzymany przez Was w rękach. Nie chciałem tym razem kadrowych eksperymentów, dlatego praktycznie wszystkie teksty napiszą osoby, których artykuły obecnie regularnie czytacie na łamach PSX Extreme, do tego doszły małe gościnne występy redaktorów ze starej gwardii. Przy okazji zacząłem ogrywać stare gry do recenzji, również takie, których dawniej nie znałem. Odkrywanie tych wszystkich perełek na 5 i 6/10 to trochę growa archeologia. Nie sądziłem, że w latach 1994–1996 znajdę takie skamieliny. Moje nowe guilty pleasure.

Metal Gear Solid, Suikoden, Parasite Eve

PIECHOTA

AKTUALNIE: Demon Tides, Love Eternal, Resident Evil 2

Gdy będę pisał następny Hyde Park, książka „Resident Evil: Incydent Raccoon City" będzie się już drukowała. Do wysłania plików mamy trzy tygodnie. 90% książki jest napisane, 50% ma oprawę graficzną. W zasadzie publikacja jest faktem. To, co zrobiliśmy tym razem, trochę przesuwa granice „wydawnictwa specjalnego", jakie dotychczas ustanowiliśmy, i nie mogę być bardziej dumny. Nawet jeżeli bardziej krzykliwa część odbioru może mnie później mocno zakłuć, warto było poświęcić tyle kreatywnego wysiłku w przekonanie tak fajnych ludzi do stworzenia tak nietypowego albumu. Natomiast bardzo miło będzie odpocząć i od pracy redakcyjnej, i od sezonu maturalnego.

SSX!

MAZZI

AKTUALNIE: Resident Evil Requiem

Ostatnie tygodnie to niezły miks. Wpadłem służbowo do Sapporo i szybko przypomniałem sobie, że zima to już nie mój klimat, dwa razy prawie zaliczyłem efektowną glebę na lodzie. Potem było już tylko lepiej. Pięć świetnych dni w Beppu z dobrym kumplem, wspólne odkrywanie „piekieł", dużo śmiechu i spokojne tempo. Takie momenty naprawdę robią robotę. W tle niestety mniej wesoło. Sytuacja w Iranie nie daje spokoju, straciłem kontakt z kilkoma bliskimi osobami i trudno nie zerkać z niepokojem, co dalej. Na szczęście jest też mała odskocznia – nowy Resident daje radę i przypomina, jak dobrze czasem po prostu usiąść i pograć.

Control

BUCZYŃSKI

AKTUALNIE: Alone in the Dark, Divinity: Original Sin

Ponoć kunszt pisarza można poznać nie po tym, że czytelnik odkłada książkę dopiero wraz z poznaniem zakończenia, ale po tym, że chce, aby lektura nigdy się nie kończyła. Czemu o tym wspominam? Pod koniec lutego zmarł Dan Simmons, jeden z pisarzy, który zawsze wywoływał u mnie ten drugi stan. Powieści Simmonsa poznałem w gimnazjum, ponieważ... w salonie Empiku akurat nie mieli „Diuny", a ja bardzo chciałem dać się wciągnąć w „dorosłą" serię SF. Zaczęło się od „Hyperiona", ale z biegiem lat dużo ważniejszymi książkami okazały się dla mnie inspirowane faktami powieści grozy: „Terror" oraz „Drodd". Jeśli nie mieliście okazji, serdecznie polecam.

God of War, Onimusha (już nawet jest)

KOCHANIEC

AKTUALNIE: Kingdom Come: Deliverance 2, Control, Resident Evil Village

Organizm dał mi żółtą kartkę... Była groźba czerwonej, ale VAR szybko rozwiał wątpliwości. W każdym razie L4 piękna rzecz. Można nadrobić paragrafówki, coś z kupki wstydu, ale na pierwszy plan idzie przedefiniowanie priorytetów w hierarchii życie–praca. Nietrudno się domyślić, że zbyt intensywnie było w tym drugim przypadku, czego poniekąd sam sobie jestem winien. Czas więc na zdecydowaną redukcję. Świetnie jest mieć ambicje, wykorzystywać umiejętności, w które się wierzy i które się szlifuje, ale jak zarządzają tym ch... – nie ma co się z gównem bić. Trzeba znać swoją wartość.

Oczywiście Metal Gear Solid...

psxextreme.info
eprasa.pl 91ae318045

Headshot

O gierkach od serca

ANONIM

This is fine

Kolejna afera z roztrwonioną kasą i studiem widmem, które niby robi jakąś grę, a tak naprawdę wszyscy zamieszani popijają darmową kawę i cisną w pasjansa? Normalnie ziewnąłbym z nudów i zapytał: a jest coś niespodziewanego? Ale w tym przypadku zapytam: a nie mówiłem? Studio Sundog trafiło na tapet pod koniec 2024 r. Wtedy to firmie wpadło 17 mln zł z dofinansowania z Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości, zaczęło się gadanie o zrewolucjonizowaniu gatunku RPG, a przewodniczącą rady nadzorczej została noblistka Olga Tokarczuk. Ibru, jak zatytułowano projekt, miało wszak bazować na jej twórczości, a ona sama być weń zaangażowana po łokcie.

Tymczasem Tokarczuk ulotniła się bez śladu, bo na pełnienie obowiązków w Sundogu nie pozwoliły jej obowiązki pisarskie. Śladu nie ma po grze, a miała się ukazać w tym roku. Nie ma ani jednego screena, nie ma trailera. Nie ma strony na Steamie, social media świecą pustkami. O Ibru nie wie nawet pies z kulawą nogą, więc nic nie wskazuje, by ktoś na poważnie myślał o pierwotnym terminie premiery. Nowa data to 2028 r., niemniej udzielający wywiadów prezes wygląda jak ten pies z mema, który siedzi w płonącym domu i mówi: „this is fine". Bo szef zapewnia, że Ibru ma się doskonale. Kasa z PARP spływa co prawda stopniowo i jest kontrolowana, więc wałki to nie u nas, ale na szczęście bieżące finansowanie zapewniają prywatni przedsiębiorcy. Ogólnie można odczuć, że jak wyląduje zwiastun, to zawistni zamkną mordy, bo tak będzie dobrze. Bo to „mocno doświadczony zespół" plus „część naukowa", przy której pracują „światowe autorytety". Sercem detektywistycznego RPG-a ma być bowiem system InteGra, na który de facto idzie dofinansowanie i który „trackuje działania gracza i interpretuje je w psychologii". Przy tłumaczeniu tego bełkotu padały sugestie o zmianach w osobowości bohatera, przekładające się na wypowiedzi czy możliwości różnych rozwiązań danego zadania. Serio?

Jedno muszę oddać – profil na LinkedInie pokazuje, że w studiu nie siedzą całkowite randomy. Nadal jednak bardziej wygląda to jak wałek niż „this is fine".

KONSOLITE

Odpoczynek od rezydencji zła

Nowy Resident wylądował i sprzedał się rewelacyjnie. Ludzie są zachwyceni, już określają Requiem grą roku, powrotem do formy i tym podobne. Tylko czy jest się czym podniecać i chwalić, skoro w praktyce dostaliśmy po prostu poprawnie zrobioną grę, której wiele brakuje?

New game plus nie istnieje, tzn. jest, ale go nie ma, zachowują się jedynie dokumenty oraz znalezione giwery dla Leona, które trzeba ponownie kupić i ulepszyć w nowej rozgrywce. Sens przechodzenia gry po raz kolejny jest więc minimalny dla większości graczy. Szczególnie że Requiem cierpi na zmorę kilku sekwencji, które za pierwszym razem są do przełknięcia, jednak za kolejnym razem to po prostu strata czasu i można by je zamienić na animację lub pozwolić na pominięcie. Zresztą większość sekwencji, w których skrypt wchodzi na skrypt, kolejnym razem są tylko czymś, co trzeba odbębnić, by grać dalej. Z tym graniem także szału nie ma, na papierze dwa sposoby rozgrywki mają sens i są genialnym rozwiązaniem. W praktyce sprawdza się to połowicznie i przy kolejnym przejściu czuć, że to dwie gry, ale żadna nie została dokończona. Zagadki to żart, rozgrywka jak po sznurku, natomiast sekwencje z Leonem to piu-piu i znowu Grace, aby od połowy zacząć grać Leonem. Wtedy z kolei zombiaków jest mało, punktów mało, taki Resident 4 remake light. Tryb Insane niby zmienia rozgrywkę, ale w praktyce kilka przedmiotów jest w innych miejscach, jedna sekwencja ma dodatkowy element. W praktyce to to samo, tylko wrogowie (czasami inaczej rozmieszczeni) wymagają większej ilości ołowiu. Biedarandomizer i tyle. Masa nostalgii, jaką tu upchali, to uroczy element, choć mam wrażenie, że to raczej cięcie kosztów i recykling elementów. REmejk RE2 był okrojony, REmejk RE3 wykastrowany, RE4 REmake najmniej ucierpiał, ale i tak go przycięli, natomiast Requiem to miszmasz wszystkiego, co było w REmejkach i nowych Residentach, ale zrobiony bez większego namysłu.

Po tych wszystkich zachwytach i wysokich ocenach można by zakładać, że Requiem to fantastyczna gierka, ale w praktyce to „mega spoko 7/10", szczególnie jeśli siadamy do kolejnego przejścia. Po odblokowaniu i zrobieniu wszystkiego nie czuję satysfakcji, tylko poczucie straty czasu.

KOSO

REwizyta

Capcom to niezłe nicponie. Mają u siebie tyle klasycznych marek, ale rzadko decydują się na ich odświeżanie. Nostalgię traktują dość przedmiotowo – jako materiał do spieniężania. Spieniężania, dodajmy, jakościowego, bo co dostajemy remake kolejnego Residenta, to wynosi on oryginalną ideę na wyższy poziom i dostosowuje do bieżących standardów. Ale żeby dać się trochę ponieść sentymentom, to już niekoniecznie. Firma, zwłaszcza w kontekście RE, stara się zawsze uciekać do przodu. Co kilka odsłon rewolucjonizuje cykl (czwórka przeniosła go z zafiksowanych ujęć w widok znad ramienia, siódemka zaproponowała FPP), oferuje względnie równy udział Chrisa i Leona, co zapewnia serii fabularne fundamenty, i na tym się kończy. Żadnego przesadnego oglądania się przez ramię.

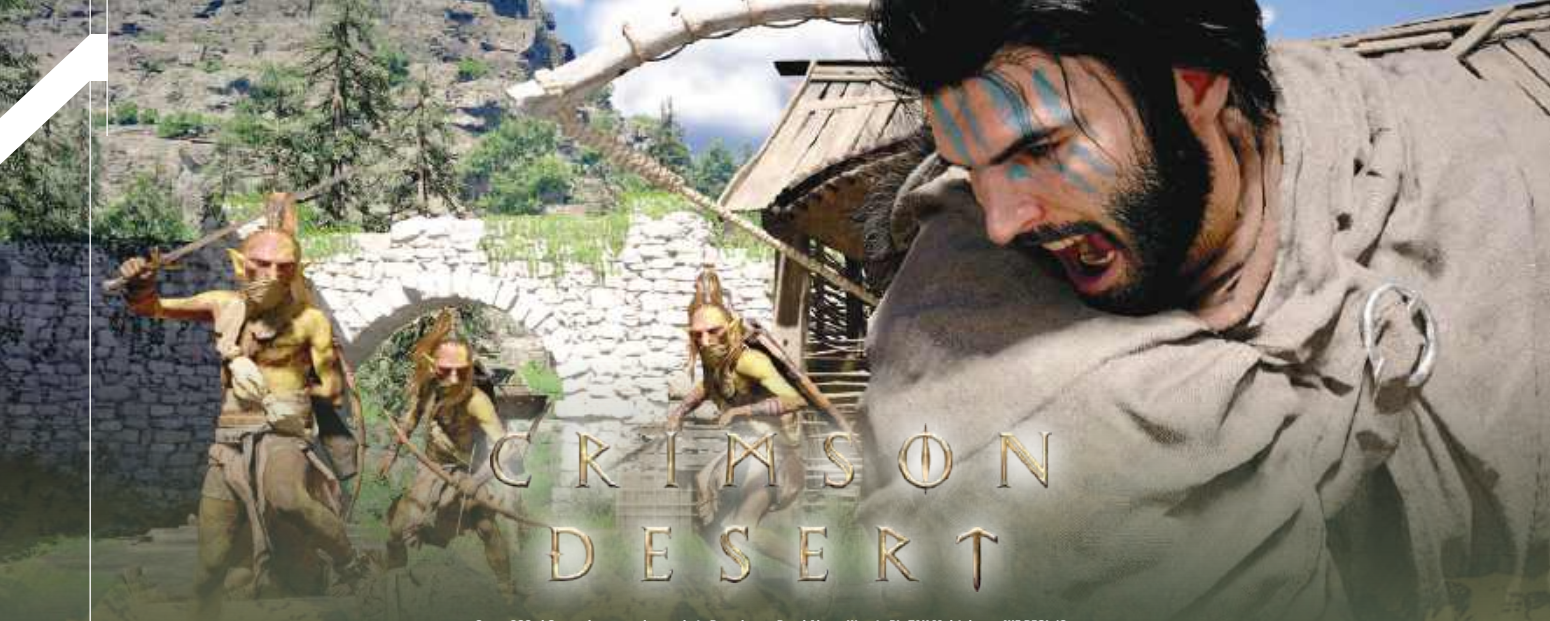
Uderzyło mnie to szczególnie w przypadku Resident Evil Requiem, gdzie to podejście się zmieniło. Kto wrażliwy na spojlery, niechaj przewróci stronę, przy czym nie zdradzam tu nic ponad to, co Capcom samo zaspoilowało w zwiastunach. Chodzi mianowicie o powrót do Raccoon City i na posterunek policji. Przez te lata ucieczek, wymyślania kolejnych obumarłych tworów, by nie mielić non stop motywu zombiaków, przez kolejne konkurencyjne wobec Umbrelii organizacje, Requiem spogląda wstecz i rozlicza się ze swymi korzeniami, przy okazji uzupełniając trzydziestoletnią już mitologię o nowe motywy. Robi to ze smakiem. I, tak jak gdy w Metal Gear Solid IV wracaliśmy na Shadow Moses, tak i tu, stawiając kroki na zrujnowanym posterunku, dociera do nas upływ czasu. Dla odwiedzanego miejsca, dla serii, dla nas samych. Młodsze o 30 lat wersje nas samych przemierzały lata temu Raccoon City, zszokowane oprawą, brutalnością i horrorem, by dziś wrócić na zgliszcza tego miejsca, gdzie jeden kamień ma więcej polygonów niż cała gra wówczas. Ale to wciąż to samo miasto i ta sama seria. I nasze coraz starsze, ukochane hobby, które pozwala na takie sentymentalne powroty.

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 91ae318045



Cena: 299 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Pearl Abyss Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 18

Geralt, wróć! Gdy w branży wychwalane są pod niebiosa gry zaledwie przeciętne, tylko Wiedźmin może nas wybawić od zalewu miernoty. Bo niestety na odsiecz z Korei Południowej nie mamy już co liczyć.

Crimson Desert to projekt, w którym niewiele motywów ma sens, ręce i nogi. Począwszy od dziwacznych, wyplutych przez generatywną sztuczną inteligencję obrazków zdobiących wnętrza budynków, a kończąc na najgorszym sterowaniu w dziejach gier AAA – mało co jest tutaj racjonalne i logiczne.

Koreańskie halucynacje

Już pierwsze godziny rozgrywki podpowiadają, że scenarzyści CD działali w oparach halucynacji AI. Fabuła jest niespójna, a główny bohater Kliff biega od jednego punktu do następnego bez konkretnej motywacji. Małomówny protagonista całymi godzinami wykonuje tak „doniosłe" zadania jak ściąganie kota z dachu, czyszczenie komina lub poszukiwania zaginionej owieczki. Przełknąłbym to, gdyby rzecz była chociaż zabawna jak w marce Yakuza! Ale nie – kolejne sytuacje z CD są sztywne jak pal Azji Tuhajbejowicza.

Małomówny Kliff, biegający z miedzianym nocnikiem na głowie, okazuje się być nudziarzem i marną podróbką Geralta. Jeszcze gorzej jest z dwoma pozostałymi bohaterami, czyli ze zwinną Damiane i potężnym Oongką, między którymi można się przełączać. To płaskie postacie, z którymi trudno się zaprzyjaźnić.

Nie warto nawet wspominać o zadaniach pobocznych, które niestety nie są wolne od bugów i najczęściej wypadają anemicznie, jak najbardziej schematyczne questy z tytułów free-to-play. Dobrze chociaż, że deweloperzy nie męczą nas przesadnie swoim grafomaństwem. Sztywne dialogi są krótkie i lakoniczne; uszyte jakby z myślą o multiplayerze. Szkoda w tej optyce, że nie pomyślano o wspólnej rozgrywce dla dwóch–trzech osób. Cały gameplay nabrałby dzięki kooperacji rumieńców.

Artyści marnowania czasu

Halucynacje AI sięgają w Crimson Desert dalej, bo interfejs, system menusów i sterowanie wypadają tak słabo, że momentami trudno uwierzyć, że to projektował człowiek, a nie pijany robot. Obłożenie funkcjami konsolowego kontrolera to ergonomiczna abominacja, zaprojektowana chyba dla ufoludków z trzema rękami. Z najprostszych czynności, takich jak stawianie sztandaru w obozowisku najemników, zespół Pearl Abyss robi cyrk na miarę scen rozkładania leżaka plażowego z „Benny Hilla". Tak jakby nikt z koreańskich deweloperów

nie trzymał wcześniej gamepada w dłoniach! Na domiar złego gra nie umożliwia w momencie premiery zmiany funkcji przycisków, więc trzeba zaciskać zęby i próbować zapanować nad tą gemelą z fatalnie zaprojektowanym systemem menu.

W CD nawet najbardziej prozaiczne czynności, takie jak podnoszenie przedmiotów z ziemi, urastają do rangi irytującego problemu. Interakcje kontekstowe są nieprecyzyjne, a gra nie informuje z wyprzedzeniem, jakie łupy zgarniamy z zabitego wroga. To problem, bo choć pojemność ekwipunku można rozwijać, to ciągle brakuje tam miejsca. Zamiast cieszyć się więc walkami, masę czasu spędzamy na przeglądaniu i opróżnianiu brzydkiego ekranu z rupieciami. W grze po prostu brakuje schowka, w którym można by złożyć przenoszone przedmioty.

Rajd złomiarza

Recenzowana gra jest de facto sandboksowym rajdem zbieraczy złomu. Bez „farmienia" masy różnych przedmiotów, takich jak ruda żelaza czy mięso pozyskiwane z ubijanej zwierzyny, nie da się udoskonalić ekwipunku oraz wytworzyć leczniczego żarcia. A to wszystko jest niezbędne, by rozwalać kolejnych bossów. Deweloperzy wymagają więc od graczy z jednej strony pozyskiwania ton surowców, a z drugiej specjalnie utrudniają nam życie przez arbitralne ograniczenia pojemności „plecaka" na ekwipunek.

Takich złośliwości jest zresztą więcej. Niepraktycznie rozłożone są w grze punkty fast travel, które trzeba – jakżeby inaczej – najpierw odszukać; często tra-

cąc na to całe godziny. Problematyczne okazują się również zbyt enigmatyczne, słabo zaprojektowane łamigłówki, które istnieją też chyba tylko po to, by jeszcze bardziej wydłużyć i tak już totalnie rozwleczoną przygodę.

Rosół w filiżance

Widziałem opinie, że potyczki z licznymi bossami są w CD ekstremalnie wymagające. Ja nazwałbym rzecz inaczej – te walki nie są wyjątkowo trudne, tylko upierdliwe. I tutaj dochodzimy do największego błędu projektantów rozgrywki. By pokonać każdego oponenta, wcale nie trzeba się wykazywać skillem i małpią zręcznością. Wystarczy po prostu być cierpliwym i posiadać setki galonów zupy oraz tysiące kilogramów pieczonej dziczyzny. Zjadanie tych przedmiotów leczniczych obłożone jest komicznie krótkimi cooldownami, tak że nawet wypicie 20 talerzy rosołu w kilka minut nie jest dla Kliffa żadnym problemem. Żeby było jeszcze prościej, wejście do menu zatrzymuje bieg czasu, więc można flegmatycznie popijać zupę z filiżanki jak brytyjski lord.

Nieprzemyślany system leczenia ran to katastrofa, która odziera ten tytuł z pretensji do posiadania gameplayu na miarę dzieł FromSoftware. Szczególnie że responsywność bloków i uników oraz czytelność ruchów bossów stoi tutaj na znacznie niższym poziomie od standardu, jaki wyznaczyli autorzy Bloodborne'a.

Ta prosta mechanika walki, z rudymentarnym drzewkiem rozwoju zdolności, jest nastawiona na perfekcyjny timing uników i bloków. Przy idealnych uskokach i parowaniach błyskawicznie odzyskujemy wytrzymałość. Jest to początkowo całkiem satysfakcjonujące, zwłaszcza gdy Kliff masakruje dziesiątki nacierających bandytów. Później jednak, już po ok. 10 godzinach zabawy, dostrzega się jednak niedostatki tego mechanizmu. Niezbyt dokładny system bitewny, z trochę ociężałymi reakcjami bohatera i z nie najlepiej rozwiązaną kamerą, nie zawsze nadąża za sytuacją. Zamiast precyzji pojawia się momentami totalny chaos, gdzie trudno nawet odczytać ruchy najsilniejszych oponentów, którzy znikają, teleportują się czy wysyłają kolorowe pociski energii jak w grze arcade.

Ale bydle

MOJE 3 GROSZE

Maciek: Crimson Desert nie jest grą dla każdego. To gigantyczna produkcja, pełna niesamowitych szczegółów, ale mająca korzenie wśród gier MMO. Wiąże się z tym wiele bolączek, choćby wśród questów. To nie jest gra fabularna, jak Wiedźmin 3. To gigantyczny plac zabaw, gdzie bez ekranów wczytywania wejdziemy do każdego budynku i dotrzemy do każdego punktu, który widzimy na horyzoncie. Dla mnie to pozycja świetna, next-genowa pod względem graficznym i mechanicznym. Nie potrafię się od niej oderwać.

9-

Silnik lotniczy

Dziwny jest też silnik Crimson Desert, który wydaje się lepiej przystosowany do gier lotniczych niż do pieszej eksploracji. Koreański szpil robi niesamowite wrażenie, gdy śmigamy wysoko w powietrzu, siedząc na grzbiecie skrzydlatego smoka. Gra zapewnia wtedy niezwykle duży promień rysowania obiektów. Opad kopary wywołuje też ogromna liczba spawnujących się wrogów i NPC-ów. Niestety ta grafika jest nierówna. Wydajność jest co prawda dobra na PC, ale na bliskich planach, nawet na najwyższych ustawieniach (Cinematic), widoczne są ubogie tekstury, pop-in, ostre przejścia LOD oraz wadliwy system displacement mappingu (pływające artefakty na krawędziach). Żenujące są też zaszumione wnętrza budynków, co ma związek ze słabo zaimplementowanym ray tracingiem. Jeśli takie niedostatki wizualne są widoczne na high-endowym PC, to aż strach się bać, jak wyglądają konsolowe wersje CD. Niestety nie mogłem ich sprawdzić, bo wydawca uparł się, by udostępniać recenzentom grę wyłącznie na blaszakach.

NIEPRZEMYŚLANY SYSTEM LECZENIA RAN TO KATASTROFA

Zarzuty mam też do tandetnej gradacji barwnej, z kontrastem wykręconym w kosmos (jak na zdjęciach z najtańszych smartfonów) i brakiem miękkich półcieni. Dobrze, że chociaż oprawa audio stoi na wysokim poziomie. Muzyka jest klimatyczna, a angielski dubbing porządny. Wypadałoby tylko zmniejszyć częstotliwość ciągle powtarzanych przez oponentów kwestii i skorygować błędy w polskim tłumaczeniu tekstu.

Płytki ocean

Wracając do tematu przepastnego horyzontu – świat w Crimson Desert jest faktycznie kolosalny, ale jednocześnie nazbyt makietowy i sztuczny. Nie ma tutaj zatem mowy o immersji, reakcjach i zachowaniach NPC-ów rodem z RDR2 czy Kingdom Come 2. Niestety rzadko odkrywa się w Pywel coś naprawdę ciekawego podczas eksploracji, szczególnie że w przeciwieństwie np. do Avowed znajdowany w różnych zakamarkach świata rynsztunek to najczęściej szrot.

Crimson Desert przypomina pod względem konstrukcji tytuł MMO singleplayer – z tym nie da się dyskutować. Wiem, że są fani takiego niespiesznego stylu rozgrywki, którzy pewnie spędzą z tym tytułem ponad 300 godzin. Ja jednak odradzam zakup w tej chwili, gdy fundamentalne systemy gry, takie jak interfejs i sterowanie, wymagają gruntownych poprawek. Niech Pearl Abyss zabiera się więc do roboty. I niech wraca już Biały Wilk, bo ileż można czekać na nowe fabularne rozszerzenie Wiedźmina 3. Geralt, wróć! ⊗ Zax

PS5, XSX, PC

+ niezłe walki, muzyka, spore wyzwanie, dużo zawartości w ogromnym świecie
– bugi, fabuła, leczenie, sterowanie, interfejs, systemy marnujące czas

Pearl Abyss ma przed sobą jeszcze wiele pracy, by ogarnąć swój tytuł.

6+

eprasa.pl 91ae318045

MARATHON

Cena: 149,99 zł Gatunek: strzelanina, co-op Deweloper: Bungie Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Romansowali z Apple'em, wylądowali w łóżku Xboksa, a później zostali zaproszeni na dwór Sony. Stworzyli (m.in.) Halo i Destiny. Po prostu Bungie. Kocham ten zespół, a przede wszystkim jego gry. Lata spędzone z Destiny 2, setki godzin utopione w Halo, czas więc na kolejne srogie pieprznięcie. Oto Marathon, czwarta odsłona serii, a raczej jej reset. Oryginalna trylogia wylądowała na Macu w latach 1994–1996, przy czym we dwójkę można było szarpnąć na X360 w serwisie Xbox Live Arcade. Seria była klasycznym doomowcem ze sprite'owymi przeciwnikami, lecz półświatka giereczkowego nie podbiła. Rzeczony reset miał pod górkę od momentu zapowiedzi, a przed premierą udostępniono darmową wersję testową, co pozwoliło zlecieć się wszystkim trollom i zatopić parszywe kły w świeżym mięsie. Rozpętała się burza, co musi być frustrujące dla dewelopera, którego sytuacja ekonomiczno-prestiżowa nie wygląda wesoło.

Akcja rozgrywa się na planecie Tau Ceti IV – utraconej kolonii, eksplorowanej przez ludzi zwanych Runnerami, żądnych emocji oraz lootu, strzeżonej przez roboty wrogich sił bezpieczeństwa pod banderą UESC. Nie do końca są to ludzie, tylko raczej świadomość wysyłana do kontrolowania robotów. Bungie jak zwykle solidnie zamotało fabułę i naszpikowało ją technologicznym bełkotem, który na szczęście klei się w całość, niemniej zapraszam Cię do zgłębiania szczegółów we własnym zakresie. W tym momencie muszę zaznaczyć, że w zabawie pomaga pełna lokalizacja, czyli spolszczono zarówno zaszyte w grze teksty, jak i zdubbingowano wszelkie kwestie mówione. Wypada to bardzo dobrze i zdecydowanie ułatwia życie. Jeśli przespałeś dłuższy czas pod kamieniem, nadmienię pokrótce, że Marathon jest extraction shooterem, a zatem zostajesz zrzucony na mapę z towarzyszami, eksplorujecie i plądrujecie otoczenie, zbierając loot, a następnie docieracie do punktu zbornego, aby skorzystać z zalet teleportowania, kończąc pomyślnie misję. Proste, hm?

Nieintuicyjne niemal wszystko

Lubię, gdy w nowej grze czuję się jak w niemieckim samochodzie, tj. rozglądam się i od razu wiem, czym to się je. Niestety Marathon intuicyjny nie jest i daje popalić na kilku płaszczyznach. Pierwsza misja, tutorial i masa informacji w połączeniu z próbą zrozumienia interfejsu – zajęło mi to godzinkę. Jest nieintuicyjnie i zaprojektowane pod operowanie myszką. Przy czym pecetowcy również narzekają, że klawiszologia niedomaga i zabrakło nawet tak oczywistej rzeczy jak jednoklawiszowe wyrzucenie z ekwipunku niepotrzebnego przedmiotu. Na konsolach jest jeszcze gorzej i w ferworze walki można się solidnie wku***ć. W menusach traci się masę czasu, a ja wolę poświęcać go na zabawę. Owszem, w Destiny również kopałem w opisach przedmiotów, ale sprawiało mi to przyjemność,

a ponadto mimo wszystko trwało to krócej. Ikony ekwipunku nie są wymowne, ale ich spamiętanie to zapewne kwestia czasu.

Misje to w sumie flaki z olejem (rozwal antenę, zhakuj komputer, uruchom przełącznik) i jedynie generują potrzebę przemieszczania się, a co za tym idzie – eksploracji, a co za tym idzie – walki. Nic interesującego, zwykłe popychacze, a ponadto zdarza się, że nie bardzo wiadomo, co zrobić. Gdy robi się gorąco, jest to szczególnie irytujące. Mamy kilka klas postaci do wyboru, oczywiście z unikalnymi umiejętnościami. Niszczyciel (mój naturalny wybór) może się poszczycić tarczą energetyczną i rakietowym atakiem specjalnym, tropiciel wykrywa ślady zostawiane przez przeciwników oraz zaznacza cele w pobliżu, zaś odpowiednik medyka potrafi podnosić poległych na odległość. Klas jest sześć oraz jedna przeznaczona do zabawy w pojedynkę (Rook, który dołącza do trwającego meczu jako wolny strzelec i dzięki unikalnej umiejętności

NIE MIAŁEM ARGUMENTÓW, ABY SKOPAĆ ROBOCIE RYJE

jest ignorowany przez roboty, więc zachowuje się niczym sęp). Musisz mieć na uwadze, że Marathon jest przede wszystkim strzelaniną, bez nadmiernego pajacowania w stylu hero shooterów. Na przykład wskutek dashowania czy sprintu przegrzewasz się (stamina), co ma sens i uzasadnienie, skoro jesteś robotem. Przeciwnicy, jak już zaznaczyłem, to maszyny bojowe UESC: szturmowcy, snajperzy, jednostki z tarczami, wariaci z plecakami odrzutowymi czy wyjątkowi twardziele – bydlackie tanki.

Co wielokrotnie zaznaczałem na łamach PE, Bungie potrafi mistrzowsko zaprogramować zawodników AI – peany na ten temat wygłaszałem już za czasów pierwszego Halo, Destiny dorzuciło swoje trzy grosze, natomiast w przypadku Marathonu momentami można

eprasa.pl 91ae318045

odnieść wrażenie, że walczy się z ludźmi, mimo że to boty. Zalecana jest pełna spinka i kooperacja, bo można złapać bęcki. Tyle że boty to jedna strona medalu, a drugą stanowią ludzkie ekipy konkurencyjne, które również chcą plądrować, więc starcia są nieuniknione. PvP na poważnie miksuje się z jatką PvE, do tego dorzuć losowe zadania do wykonywania (zróżnicowane i niezależne dla poszczególnych członków zespołu), aby uzyskać obraz misji niepowtarzalnych. To wypada zdecydowanie in plus. Mapy są na tyle duże, że ich eksploracja potrafi znużyć. O ile w kompleksach budynków można się poruszać z odrobiną entuzjazmu, o tyle otwarte połacie straszą pustkami i wydają się zupełnie zbędne. Jak na moje oko mapy można by spokojnie zredukować o 50%, co pozytywnie wpłynęłoby na dynamikę rozgrywki. Irytują ponadto drobne przeszkadzajki jak automatyczne działka walące do intruzów, jednak znacznie bardziej... Zresztą opiszę to pokrótce.

Walka, wycofuję się i dashuję, wypadam z budynku przez barierki, spadam piętro niżej na trawę, lądując na plerach przy roślinie rzygającej toksycznymi oparami. Padam i czekam na uzdrowienie, bo po starciu została mi żyletka energii. Do pełni szczęścia brakuje tylko pokracznego pajączka, który by mnie zaatakował i wykończył.

A skąd się biorą zlecenia? Od potężnych korporacji, wiadomo. Na Tau Ceti IV walczy o wpływy kilka frakcji, dla których wykonujesz zlecenia. Dzięki postępom w grze upgrade'ujesz postać, odblokowując kolejne poziomy umiejętności, ale i zyskujesz perki frakcyjne. Jeśli nie przetrwasz misji, tracisz loot bezpowrotnie i nie ma zmiłuj. Dostać po łbie jest bardzo łatwo, bo w pojedynku z wyraźnie silniejszym przeciwnikiem skazany jesteś na łomot (chyba że masz wsparcie teamu). Z tego miejsca wyrażam nadzieję na dopracowany matchmaking. Wracając do mięska, Bungie udowodniło już, że nie ma sobie równych w temacie gunplayu i ponownie pokazuje, jak giwery powinny „kopać" – strzelanie jest bardzo satysfakcjonujące, odrzut charakterystyczny dla każdej spluwy, no i na pewno każdy znajdzie swoją ulubioną zabaweczkę. Odniosłem nawet wrażenie, że cała otoczka jest zbytnio rozdmuchana i deweloper powinien położyć większy nacisk na proste naparzanie.

Kolorowe sny

Bungie znane jest z artystycznego zacięcia i – w ogólnym rozumieniu – wykonania zapierającego dech w piersiach, ale tym razem tego nie czuję. Płynna animacja to rzecz oczywista, eksplorowany świat jest sterylny i bardzo chłodny, natomiast cały urok wynika z zabawy paletą barw. Doprawdy, kolorki pomieszczeń, korytarzy oraz efekty specjalne to majstersztyk, a przy tym zachowano wzorową czytelność otoczenia. Z drugiej strony nie ma mowy o lokacjach wywołujących opad szczeny jak w przypadku poprzednich hitów dewelopera. Momentami można wręcz odnieść wrażenie, że to jedna z nowszych odsłon Call of Duty w multi. Do klimatu SF doklejono kapitalną oprawę dźwiękową, mam na myśli zarówno wszelkie odgłosy towarzyszące starciom oraz eksploracji, jak i muzykę. Niepokojącą oraz dziwaczną, niestety na dłuższą metę męczącą. Robotyczne dźwięki brzmią czasami jak kocia muzyka. Idąc z duchem czasu, soundtrack udostępniono na Spotify, więc polecam odsłuchać do kotleta.

Na dwoje babka wróżyła

Trochę mnie uwiera fakt, że oceniam kolejny tytuł legendarnego dewelopera, który zapewnił mi w życiu masę godzin spędzonych z jego grami, a tym razem nie mam dobrych zamiarów. Zupełnie świadomie powtarzałem w niniejszej recenzji kilka słów, które mógłbym zebrać w kupę i w ten sposób sklecić skróconą recenzję. Uwielbiam wybrane motywy (np. drony skanujące otoczenie i zaznaczające pozycje przeciwników, czasową niewidzialność czy zadania pojawiające się w losowych miejscach jak w metroidvanii), a kilka doprowadza mnie do szewskiej pasji (interfejs, plecak, nudne misje i mimo wszystko powtarzalne). Lubię extraction shootery, ale tym razem mówię „nie". Marathon to lekko pokraczny eksperyment, który w moim mniemaniu się nie udał. Podobnie jak wielu graczy narzekam na stagnację branży i brak świeżych, odważnych pomysłów, jednak tym razem miarka ciut się przebrała. Nie dlatego, że jest to gra zła, lecz zaledwie przeciętna, więc w panujących realiach nie wróżę jej większego sukcesu (obym się mylił), bowiem konkurencja jest potężna, a najcenniejszą walutą współczesnych czasów jest uwaga. O jej przykucie walczą wszyscy dostawcy mediów, a w tym przypadku szanuję swój czas, więc oddam go Toxic Commando oraz ARC Raiders (to inna gra, ale dająca mi więcej frajdy). Nie mam zamiaru czepiać się dyskusyjnej ekonomii czy progresji, bo takie mechaniki będą na bieżąco modyfikowane. Nie mam zamiaru czepiać się „chłodnego" świata, bo to kwestia gustu oraz optymalizacji. Wiele mechanik jest świetnych, kilka kuleje, ale dla mnie ogromną wadą w okolicach premiery jest niedobór amunicji czy apteczek. Wielokrotnie podczas starć musiałem uciekać, gdzie pieprz rośnie, zamiast wspierać kompanów, a gdy polegli, nie miałem argumentów, aby skopać robocie ryje i przywrócić ich do życia. Co jak co, ale w tym przypadku siekanie nożem to niewystarczający argument. Rozumiem, że mogłem zabrać do walki więcej zasobów, ale z racji kulawej ekonomii niekoniecznie można sobie na to pozwolić w każdej misji. Szczególnie że potrafią się one kończyć szybciej niż przygotowanie się do walki i wyszukanie ekipy do zabawy.

Marathon to dziwadło. Na razie nie czuję tego tytułu, poza tym jest to moloch, który rozwijany będzie latami, a i zbudowana wokół społeczność zrobi swoje. Chyba że większość wypnie się na nową produkcję Bungie, strzeli focha i pójdzie dalej. Ja taki mam plan. Destiny porwało mnie od pierwszych chwil, tutaj nie poczułem zachwytu. Wierzę w Bungie, plany rozwoju gry (roadmap) ujawniono i wydaje mi się, że gra będzie zmierzała w kierunku PvE. Wrócę na tę planetę za kilka miesięcy i chętnie sprawdzę, jaka wynikła z tego heca. Ocena dotyczy zawartości premierowej, więc radzę się do niej nie przyzwyczajać – to jest „live-service game", więc będzie się działo. Oby jak najwięcej. ⊗ HIV

PS5, XSX, PC

+ gunplay, metroidvania, kolorystyka
– nudne, powtarzalne misje, ekonomia

Odważny eksperyment, który wisi na włosku.

6

Warto

MOJE 3 GROSZE

Butcher: Można utyskiwać na kolorystykę, UI, ikony itp., bo art design jest odważny. Nie do końca kupuję także klimat biegania z ludzikami LEGO w świecie Ralpha Demolki. Ale pod względem rozgrywki to mocniejsze PvP niż ARC Raiders, oferujące bardziej złożone systemy i mechaniki. Kilka klas postaci i drzewek rozwoju, głębsza modyfikacja giwer, frakcje i zadania, mnóstwo wyzwań. I strzela się zajebiście, jak to u Bungie. Jeśli lubisz zmagania w sieci, atakuj śmiało, bo cena przystępna.

8

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 339 zł Gatunek: bijatyka, sportowa Deweloper: Visual Concepts Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Po wielu upadkach najnowsze WWE 2K26 odpowiada na wszelkie pytania i wymogi fanów tego widowiska. Ale od początku. Od lat seria supportowała laski w walkach WWE, serwując tryby typu Bra & Panties, gdzie zawodniczki występowały w skromnych strojach, zrywając z siebie elementy garderoby. To czas przeszły. W WWE kobiety wywalczyły własną domenę, swoimi akcjami zawstydzając topowych wrestlerów i zasługując na undergroundowe występy lucha libre w Meksyku. Mamy tu absolutnie topowe zawodniczki, w tym moje faworyty – Tiffany Stratton oraz w kategorii lżejszej Alexa Bliss. To, co wyczyniają te dziewczyny na ringu (i w pobliżu), jest niesamowite. Nie brakuje też legend jak John Cena, Undertaker (w kilku wersjach), jak i słynny The Rock (także w kilku wersjach) Dwayne Johnson.

System walki nie zmienił się diametralnie, aczkolwiek tym razem mamy do czynienia z nowymi, ciekawymi QTE. Pasek do wyrywania z chwytów jest podzielony na części w zależności od tego, kiedy uda nam się właściwie zareagować – od zwykłego odrzucenia przeciwnika po założenie mu wybranej kontry. To zasadnicza różnica między WWE a klasycznymi bijatykami: tu nie chodzi o naparzanie combosów, tylko o rozkminę taktyczną, kiedy możemy odpocząć, a kiedy nie i czy wtedy możemy zrobić reversal. Potrafi on wyrzucić przeciwnika za ring i przygnieść slamami rozwalającymi nawet stanowisko komentatorów (można na nie wejść!). Najnowsze WWE dostarcza wrażeń niemalże jak z gali. Poprawiono fizykę zawodników, większa jest brutalność walk, choć boli dostęp do niektórych postaci przez płatne przepustki sezonowe. Pojawiły się usprawnienia w trybach rozgrywki jak The Universe czy MyRISE, które pozwalają nam wcielić się nie tylko w customowo stworzoną postać, tylko faktycznych fighterów. Najnowsza odsłona spełnia warunki wybitnej serii, najlepiej oddającej klimat gal i starć WWE. Jest w swoim szczycie wzrostu, starając się jak najlepiej oddać wrażenia świata wrestlingu i samej gry. Introsy postaci wchodzących na arenę są zachwycające (można też zmienić rodzaj transmisji!), miło się walczy, gdy nie tylko komentatorzy, ale też tłum skanduje imię Twojej postaci. To najlepszy czas dla wrestlingu. Ktokolwiek wkręci się w gale transmitowane na Netflixie, z miejsca powinien wypróbować ten tytuł. ⊗ **Kali**

PS5, XSX, SWITCH, PC

✚ walka, fizyczność, nowy tryb
➖ przepustki sezonowe

No udała się najnowsza odsłona! Warto grać na przemian z transmisjami walk!

8

Cena: 138 zł Gatunek: beat 'em up Deweloper: Tribute Games Inc. Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Ekipa Tribute Games zna się na rzeczy, jeśli chodzi o chodzone bijatyki. W przypadku Scott Pilgrim EX poszła o krok dalej i zafundowała nam swoisty remake River City, z całą mechaniką RPG oraz niestety bolączkami tego rozwiązania. Sporo biegamy po dość dużej mapie, po zaledwie kilku minutach będziemy lecieć z jednego końca miasta na drugi tylko po to, by pogadać z kimś lub zdobyć przedmiot. Ma to swój urok, jednak na dłuższą metę staje się męczące, szczególnie że walka, choć fajna i dość złożona, staje się coraz łatwiejsza poprzez rozwijanie postaci. Po zakupie kilku przedmiotów i wbiciu kilku poziomów doświadczenia przeciwnicy, oprócz bossów, to żadne wyzwanie. Stają się przeszkadzajkami na naszej drodze po kolejny przedmiot, by pchnąć fabułę do przodu, a po ich pokonaniu otrzymujemy dostęp do nowych lokacji i wrogów. W efekcie gra się fajnie do momentu, gdy po raz któryś oglądamy te same lokacje i klepiemy tych samych wrogów (choć trzeba przyznać, że ich losowe rozmieszczanie daje efekt) tylko po to, by za chwilę robić to samo. Niektóre zadania są po prostu słabe i można byłoby to lepiej rozplanować. Jednak sama rozgrywka jest świetna, ciosy wchodzą gładko, nie licząc detekcji kolizji w kilku przypadkach, natomiast bossowie są ciekawie przemyślani, nie tylko pod względem mechaniki, ale także wyglądu i tego, jak powinno się z nimi walczyć.

Do dyspozycji mamy siedem postaci z podziałem na role. Scott jest wypośrodkowany, Robot to typowy zoner walczący raczej na dystans, podobnie jak kilka innych, choć na dłuższą metę ma to jedynie sens w przypadku grania po sieci ze znajomymi. Jeśli macie trójkę chętnych do grania, to żadna potyczka nie będzie wyzwaniem, tylko będziecie sprawdzać, jak wielki chaos możecie wygenerować na ekranie. Cudo, choć jak zwykle często się bardziej przeszkadza, niż pomaga. Szczególnie w przypadku kilku wyzwań, które gra oferuje tylko dla wielu graczy. Podczas gry solo jest nieco spokojniej, jednak nadal za łatwo i trzeba zwiększyć w locie poziom trudności, aby nie czuć się od pewnego momentu jak „One-Punch Man".

O oprawie wizualnej złego słowa napisać nie można, dostajemy cudny, pełen detali pixel art i masę smaczków nawiązujących zarówno do komiksu i nowej serii animowanej, jak i bogactwa gier z kilku ostatnich dekad. Mamy sporo rzeczy do znalezienia i jeszcze więcej puszczania oka w stronę grającego. Świetne to jest, zwłaszcza gdy łapie się wszystkie żarciki w dialogach i nawiązania. Całość nie jest zbyt długa, da się ją zaliczyć w jeden wieczór, jest nawet wyzwanie, aby ukończyć grę poniżej 90 minut, co przy kolejnym podejściu nie jest trudne. Mega spoko, a jeśli nie jesteście pewni, to demko czeka na przekonanie Was do zakupu. ⊗ **Konsolite**

PS5, PS4, XSX, SWITCH 2, SWITCH, PC

✚ system, różnorodność, mechanika, siedem postaci
➖ sporo wracania się, balans

Świetny remake River City.

7

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 299 zł Gatunek: wyścigi Deweloper: Milestone Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

W tych wyścigach brałem już udział – Screamer był ciekawą marką w połowie lat 90., zanim wypadł z obiegu na długie lata, nim jeszcze włoskie studio Graffiti przemianowało się na Milestone. Jeśli ktoś dysponował naprawdę mocnym PC, ta cyberpunkowa gonitwa za sławą, szybka i wielokolorowa, prezentowała się doprawdy godnie na kineskopowych monitorach. Screamer pojawił się w peaku wyścigówek arcade – wtedy zrodziły się tak lukratywne franczyzy jak Need for Speed, Ridge Racer czy Destruction Derby – i zapadł w długi letarg. Wreszcie jego twórcy zdecydowali się powrócić na tor pomimo wielu zmian na rynku i – co najlepsze – ich start się udał. Nadjeżdża nie lada zabawa dla fanów arcade i nie tylko.

Turniej na kółkach

Screamer nie należy do standardowych ścigałek, w produkcji Milestone nie liczy się utrzymanie pierwszej lokaty na torze, bo w dłuższej perspektywie jest to w zasadzie niewykonalne. Od czasu DriveClubu autorstwa nieodżałowanego Evolution Studio nie miałem styczności z tak zaciekłym SI rywali. Dla osób nieznających realiów tej serii (czyli większości) zalecam tryb fabularny, złożony z ponad 20 rozdziałów, z których większość omawia poszczególne elementy rozgrywki. Świat Screamera to animowana rzeczywistość z tajemniczym mocodawcą turnieju Screamer oferującym 100 mld (!) dol. dla zwycięskiej frakcji. Tym sposobem poznajemy głównych bohaterów, w tym Hiroshiego Jacksona, lidera grupy Green Reapers, lecz ich celem nie jest zdobycie nagrody, tylko wyrównanie rachunków. Historię chłonie się z zaciekawieniem, całość przedstawiono w formie powieści graficznej, a mocną stroną są głosy aktorów – brzmią autentycznie, do tego z różnymi akcentami (nawet francuski się znajdzie). Przejdźmy jednak do najważniejszego – wyścigu.

SCREAMER WYMAGA OPEROWANIA OBIEMA GAŁKAMI ANALOGOWYMI

Trasy są dość szerokie, widać, że zostały tak zaprojektowane, aby można było kręcić na nich jak najdłuższe drifty – bez opanowania tej umiejętności nie macie szans na zwycięstwo. Screamer wymaga operowania obiema gałkami analogowymi. Prawym analogiem kierujemy, lewym driftujemy. O dziwo, kluczowe nie są pierwsze chwile rywalizacji, ponieważ Screamer daje równe szanse w każdej sytuacji. Fury są dobrane odpowiednio dla danej postaci/frakcji. W trybie Arcade wystarczy brać udział w wyścigach (nie trzeba w nich zwyciężać), aby odblokowywać nowe elementy dla danej fury. Każda z postaci charakteryzuje się unikatową cechą, więc warto przetestować każdego ze Screamerów, aby znaleźć właściwego kandydata do jazdy. Kluczowym elementem produkcji jest Echo, tajemnicza technologia pozwalająca przesuwać kierowcom granice rzeczywistości. Boost, Strike i Shield to specjalne dopałki niezbędne do skutecznej rywalizacji. Pierwszej z nich używałem głównie, wychodząc z ostrych zakrętów, w przeciwnym razie z drugiej lokaty spadałem na 11.–12., natomiast uderzenia warto dokonać, gdy znajdziemy się tuż za gnającą watahą aut, przy czym niczym w Mario Kart trzeba uważać na szarżujących z tyłu, wówczas należy aktywować tarczę. Każda taka akcja wiąże się z konsumpcją zasobów energetycznych, więc w Screamerze, w jak żadnej innej ścigałce, kluczowe jest nie prowadzenie, ale operowanie dostępnymi boosterami. Proste, a jednak nie do końca, choć twórcom muszę oddać, że opracowali świetny, wymagający model jazdy i szybki matchmaking w trybach online.

Futurystyczna gonitwa

W Screamera dobrze się gra i dobrze się na niego patrzy. Milestone wykorzystuje silnik Unreal w sposób nienaruszający jego wydajności. Nie doświadczyłem żadnego stutteringu ekranu, zero jakichkolwiek dropów w wydajności ani opóźnień w sterowaniu. Poza standardowymi wyścigami autorzy dorzucają wyścigi drużynowe oparte na eliminacji oraz wyzwania Overdrive, gdy fury osiągają pełną moc i niszczą wszystko na swojej drodze, kto zatem pozostanie w tym stanie najdłużej – zwycięża. Od strony wizualnej trudno się do czegokolwiek przyczepić, auta, choć pozbawione licencji, mają charakterystyczny styl, różnią się parametrami i przede wszystkim inaczej zachowują się na torze wyścigowym. Pomimo wielu ciekawych ficzerów Screamer może zniechęcić wielu graczy z powodu mocno zawyżonego poziomu trudności, sam miewałem problemy z pomyślnym ukończeniem wyścigu w trybie fabularnym. Wyobraźcie sobie, że ktoś oferuje Wam hybrydę F-Zero z Need for Speed, bo mniej więcej czymś takim jest właśnie Screamer. To wyścigi od twórców bardzo udanej ścigałki Hot Wheels Unleashed i w wielu aspektach przypominają tytuł z 2021 r. Czy to źle? Wsiądźcie w dowolnego Screamera i oceńcie. ⊗ **Draba**

PS5, XSX, PC

+ oprawa, wydajność, fury, historia
– mała liczba aut, może się okazać zbyt trudna, niewielka liczba tras

Screamer wyjechał z garażu po latach. Na szczęście nie pordzewiał i wciąż na chodzie!

7

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 169 zł Gatunek: strzelanina, co-op Deweloper: Saber Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 18

„To jest pieprzona gra moich marzeń, dla takich tytułów warto być gamerem" – pomyślałem, oglądając pierwszy trailer Toxic Commando. Kolejne były równie dobre, a położenie kosmatych łapsk na grze utwierdziło mnie w tym przekonaniu. Kocham gore, mózgi eksplodujące jak pryszcze, flaki rozsmarowujące się po okolicy, widły wbijane w bebechy czy dekapitacje zardzewiałą maczetą. Uwielbiam strzelaniny oraz szeroko pojęte gry samochodowe. No i jestem psem na zombie. Tyle na temat uwielbienia z mojej strony. A co z drugiej? Koktajl tak pyszny, że palce lizać. John Carpenter to ikona kina lat 80. Facet zabrał się za scenariusz, który nakreślił na serwetce, a za jego zmaterializowanie odpowiedzialna jest ekipa Saber Interactive. Mądry deweloper zebrał do kupy mechaniki, które ma opanowane do perfekcji, oblewając sosem z zajebistości. Hordy zombie i sieczka (World War Z + Warhammer 40K: Space Marine 2) oraz przemierzanie zabłoconego świata w pojazdach (MudRunner) – to wszystko zmiksowano niczym koktajl. Me gusta!

Miałka fabuła opowiada o nieudanym eksperymencie, wskutek którego z głębi ziemi wypełza zło, zarażając wirusem ludzi, którzy przeistaczają się w zombie, a później to już było z górki. Naukowiec stojący za incydentem chce naprawić swój błąd, werbując grupę najemników najpierw pociągających za spust, a później zadających pytania. Jest arkadowo od początku do końca, z rynsztokowym poczuciem humoru, krótkie filmiki wyjaśniają, co się dzieje i dlaczego, motywując do działania. Ekipa ewidentnie próbowała wstrzelić się w klimat „Stranger Things", co podkreślają miejscówki, potwory oraz muza. Tej ostatniej jest za mało, czasami wieje sandałem – słychać jedynie odgłosy walki, co uważam za niespożytkowany potencjał. Ogólnie jednak – ja to kupuję! Niczym w Upside Down (Druga strona) misje spowite mrokiem wręcz ociekają klimatem, Szlam jako odpowiednik Skazy z Destiny, las zalany mgłą i czyhające dosłownie wszędzie bezmózgie bestie zapraszają do pociągnięcia za spust oraz korzystania z darów losu. Po kolei jednak...

Left 4 Dead na anabolikach

Kooperacyjne zombie shootery to czyste złoto. Tutaj śledzisz akcję z perspektywy FPP, eksplorując otoczenie i wykonując zadania. Grać możesz w pojedynkę z trzema botami lub online z ludźmi. Fabuła podzielona została na dziewięć misji, przy czym musisz wiedzieć, że eksploracja to drugie imię tej produkcji. Zwykłe zaliczanie misji jest wprawdzie satysfakcjonujące, ale kluczenie i ponadplanowe zwiedzanie map to czysta frajda. Mapy są duże, pełne przesmyków i zakamarków, a ich penetrowanie gwarantuje cenne surowce, niezbędne do upgrade'owania. Zanim napiszę o tym aspekcie, wspomnę o samochodach, które są podstawowym środkiem transportu. Raz – komandosi przemieszczają się wspólnie i szybko. Dwa – fura skutecznie taranuje zwykłych umarlaków, zamieniając ich w krwawy pasztet. O furę trzeba jednak dbać, tankując ją (kanistry są towarem deficytowym), naprawiając zupgrade'owanym dronem lub ręcznie, czemu towarzyszy minigra. Zniszczony wóz zapala się i potrzebny jest to-

ken naprawy. Te trudno zdobyć, a można wykorzystać na kilka sposobów, np. otwierając skrzynki z mocarną bronią lub użyć działka stacjonarnego czy moździerza. Niektóre fury to kolosy o charakterze przeprawowym – brodzą w głębokim błocku, najeżone są kolcami i wyposażone w działka obrotowe na dachu wyglądają oraz działają niczym mobilne fortece. Wyposażone w wyciągarkę, mogą się wydostać z głębokiego błocka lub podciągnąć na wzniesienie, zaczepiając o słup czy drzewo, ale i otwierać skrytki. Z tej racji czasami są niezbędne do popchnięcia fabuły. Sedan jest szybki, lecz niezbyt wytrzymały i pozbawiony wyciągarki. Możliwa jest również jazda ambulansem regenerującym zdrówko pasażerów, a pod koniec opowieści ekipa jedzie kolosem na kołach, zostawiając za sobą potoki krwi i flaków (cudo, po prostu wizualne cudo). Fury z działkami wymagają uzupełniania amunicji do zainstalowanego cekaemu, ewentualnie benzyny do miotacza ognia. Pasażer może się przesiadać podczas jazdy, wychylać za okno, przełączyć widok na TPP, dowolnie obracając kamerę, sprawdzać czytelną mapę, wysiąść w biegu... Piszę o tych szczegółach po to, aby uzmysłowić Ci, że mechaniki zostały przemyślane, nie ma tutaj irytujących detali, Toxic Commando to fabryka fajności.

Movement i gunplay również nie zostawiają nic do życzenia. Zaliczanie misji kwitowane jest nagrodami, niezależnie upgrade'ujesz swój profil ogólny, konkretną postać (czterech najemników oznacza cztery dostępne klasy), a także giwery. Drzewko umiejętności motywuje do podejmowania kolejnych wyzwań, z kolei upgrade'owanie broni to sprytna sztuczka zachęcająca do

EKIPA EWIDENTNIE PRÓBOWAŁA WSTRZELIĆ SIĘ W KLIMAT „STRANGER THINGS"

eksploracji map (surowce). Przy czym musisz wiedzieć, że liczne giwery dopakowujesz sumiennie, osiągając coraz wyższe poziomy i wyraźnie mocniejszego kopa, a możliwe jest również wbijanie ich prestiżów. Do tego dochodzą skórki (zakładane niezależnie na każdy element broni!) i amulety. Nic wielkiego, podobnie jak opcje personalizacji postaci czy wozów, ale sympatyczne. Do gustu przypadł mi rozbudowany system ratowania powalonych na placu boju towarzyszy. Jeśli leżysz i kwiczysz, wykrwawiając się, możesz sobie pomóc sam, jeśli jesteś wyposażony w odpowiednie akcesorium. Opcja druga – podnosi Cię ziomek, co wymaga kilku sekund i może być ryzykowne. Jeśli polegniesz, trafiasz do kokonu, z którego uwalniasz się sam (ponownie dedykowany przedmiot) lub musi do Ciebie dotrzeć ktoś z ekipy i uwolnić. Problem w tym, że czasami kokon znajduje się blisko miejsca akcji, a czasami jest to mała misja ratunkowa.

Very Hard, indeed

Walczysz, upgrade'ujesz postać, broń, wreszcie czujesz się jak młody bóg, biegasz bezkarnie i młócisz zastępy wrogów. Grę otrzymałem do testów długo przed premierą, z leniwymi dziennikarzynami zagrałem dosłownie kilka razy, mimo to łącznie zaliczyłem ok. 30 misji, świetnie bawiąc się głównie z botami. Nie wykonują za Ciebie głównych celów misji, ale bardzo skutecznie strzelają, flankują, podnoszą, uzdrawiają, jednym słowem pomagają! W pojedynkę gra się zatem bardzo dobrze, sztuczna inteligencja nie jest przegięta i tak można żyć. Oczywiście im więcej ludzi w ekipie, tym lepiej, a czterech kumających czaczę zabijaków to kooperacyjna poezja. Szczególnie gdy mają rozwinięte postacie i robią użytek z ich umiejętności specjalnych. Te podzielone zostały na ofensywne i defensywne (m.in. dron robiący totalny rozpierdziel czy obszarowe leczenie lub pole siłowe tworzące kopułę zabijającą zgniłków) i zazwyczaj ratują życie. No to czas na prawdziwą zabawę – na najwyższym poziomie trudności. To nie jest zwykłe i proste „zgąbczenie" oponentów, to jest nowa gra i nowe zasady. O ile na Normalu można się rozpierzchnąć bez większych konsekwencji, o tyle tutaj odłączenie się od grupy prędzej czy później oznacza śmierć. Podczas napadów roju często włącza się tryb paniki, trzeba się trzymać w kupie i umiejętnie żonglować specjalami, dlatego komunikacja głosowa jest wskazana. A do tego dochodzą bossowie: twardzi, szybcy i brutalni. Koleś taran (rozpędzony czołg wali z bara), koleś Hulk (łapie Cię i nawala o glebę), koleś Miotacz (rzyga projectile'ami wywołującymi śmiertelne skażenie na glebie), wreszcie potężne rośliny niczym z nocnych koszmarów Mario, walące laserami lub uderzające szpikulcem... Robią niezły syf i trzeba się napocić, aby ich przerobić na papkę. Na drogach pojawia się więcej min, naturalnie występuje mniej zasobów, a token naprawy to prawdziwa rzadkość. Od czasu do czasu w misjach pojawiają się motywy fortyfikacji, np. ekipa musi bronić wrót wejściowych do kościoła, stanowiącego bazę dla innej ekipy (powiązanej fabularnie), budując zasieki, stawiając elektryczne pułapki i korzystając ze stacjonarnych działek. Jeśli zaoszczędziłeś tokeny – dobrze jest. Trzeba to dobrze zaplanować, choć i tak zazwyczaj ostatnia minuta walki to istny chaos, w którym modlisz się, aby trafiać wybuchających przeciwników, zmiatających z planszy wszystkich wokół, lub walisz na oślep do czerwonych beczek wypełnionych benzyną lub butli z gazem. Ciała zgniłków fruwają jak w kreskówkach, radość jest nie do opisania. Gra wygląda przy tym bardzo dobrze, perfekcyjnie animowani przeciwnicy wchodzący na pojazdy, przeskakujący przez ogrodzenia czy wdrapujący się na mury po swoich plecach – to robi piorunujące wrażenie. Bagna, fabryki, jaskinie, lasy, różne pory doby, model jazdy, gunplay – cholera, to jest to! Ekipa najemników warta jest milion baksów, a jedynym kieprawym elementem są relatywnie długie loadingi. Jednak taki problem to nie problem.

Zombie-ekstaza

Ostatnio bawiłem się tak dobrze przy okazji Helldivers 2. Fabuła popychana jest skutecznie, bez przegadanych sekcji, ot, „chodźmy im wp****dolić". Solidne mechaniki idą w parze ze świetnym wykonaniem, wszystko jest zrobione pod gracza, a losowa wybieraczka misji to nie przypadek, bowiem każda jest dobra i zajmująca. Można je łykać szybko lub walczyć dwie godziny na najwyższym poziomie trudności, miarowo posuwając się naprzód. Dla takich tytułów warto być gamerem. Czekam na dodatki. Mniam, polecam! ⊗ MV

PS5, XSX, PC

+ świetne misje, hordy nieumarłych, rozwałka
– dawać mi więcej misji!

Nowa biblia zombie-maniaków.

9–

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 297,80 zł Gatunek: symulator życia Deweloper: Game Freak, Omega Force Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Zagadka numer jeden – co łączy studia Game Freak i Omega Force? Nie tu i teraz, ale generalnie. Czas minął! Odpowiedź – nonszalanckie wywalanie jaj na kwestie techniczne, przez co kreowane przez nie serie powszechnie uchodzą za graficznie przestarzałe, niedopracowane zarówno pod kątem jakości, jak i wydajności. Zagadka numer dwa – co mogło wyjść ze współpracy obydwóch deweloperów? Tak jest – gra wyjątkowo uboga wizualnie, opatrzona umowną stylistyką, kiepskimi teksturami, prostymi modelami obiektów, pozbawiona jakichkolwiek współczesnych sztuczek graficznych, a na domiar złego działająca w 900p na ekranie konsoli i raptem w 1080p na telewizorze. Rzecz niegodna roku 2026 oraz miana tytułu przeznaczonego na wyłączność na Switcha 2. A już z całą pewnością uwłaczająca możliwościom korporacji The Pokémon Company, która gdyby tylko chciała, uczyniłaby z niego graficzny benchmark nowej konsoli Nintendo, nie kiwnęła jednak w tej kwestii palcem, ponieważ doskonale wiedziała, że wcale nie musi. Zagadka numer trzy – czy położenie lachy na tę stronę nowej produkcji z uniwersum Pokémon jakkolwiek zaszkodziło samej jakości zabawy? Odpowiedź – w żadnym wypadku!

„Prostota jest szczytem wysublimowania”

Oczywiście, że chciałbym, aby Pokémon Pokopia wyglądało lepiej, jak coś faktycznie opracowanego z myślą o sprzęcie zdolnym do uciągnięcia w satysfakcjonującej jakości takich pozycji jak Resident Evil Requiem, Star Wars Outlaws czy Cronos: The New Dawn. Jednak po blisko 30 godzinach rozgrywki zaprojektowanej tak zręcznie, że wręcz uzależniającej, nie potrafię ani się gniewać za tę technologiczną drogę na skróty, ani nawet brać jej na serio pod uwagę przy formułowaniu oceny końcowej. Pod przykrywką kolejnej pierdoły na kanwie rozpoznawalnej marki Pokopia skrywa bowiem genialny w swojej prostocie i ponadczasowy koncept, który sprawdzi się w praniu równie dobrze za 10 i za 20 lat. Nawet jeżeli w gruncie rzeczy jest to zlepek elementów zaczerpniętych ze znanych już źródeł. Całość najprościej porównać więc do hybrydy Animal Crossing, Minecrafta oraz niesłusznie zapomnianego Viva Piñata. Jako zmiennokształtny pokémon Ditto, przyjmujący na tę okazję postać groteskowego humanoida, przyjdzie Ci więc w ramach kilku odmiennych krajobrazowo środowisk kreować idylliczne osady zamieszkiwane przez całą plejadę kieszonkowych potworków. A zacząć trzeba od podstaw, ponieważ w rezultacie działania tajemniczego kataklizmu barwna niegdyś kraina została całkowicie wyjałowiona z fauny i flory, a jej zabudowa legła w gruzach.

TUTAJ KAŻDA PODJĘTA CZYNNOŚĆ ODBLOKOWUJE LUB POPYCHA NAPRZÓD KOLEJNĄ

„Wszystko wszędzie naraz”

Nie ma tutaj jednej wiodącej aktywności. W równym stopniu, co spoufalanie się z poksami ważne jest więc mieszanie w klockowej strukturze mapy czy wytwarzanie nowych przedmiotów. Uczłowieczony Ditto systematycznie uczy się nowych umiejętności

eprasa.pl 91ae318045

takich jak podlewanie uschniętej trawy, ścinanie chwastów, nasadzanie nowych roślin, burzenie ścian, przesuwanie ciężkich elementów czy wreszcie przybieranie odmiennych form pozwalających na turlanie się, szybowanie czy pływanie. Gra zaskakująco oszczędnie dozuje kolejne nowości, dzięki czemu znajdując się nawet kilkadziesiąt godzin w głąb przygody, nadal będziesz odkrywać kolejne rzeczy. Pomimo charakterystycznej dla symulatorów życia żmudności powtarzalnych procedur w rzeczywistości nie ma tu miejsca nawet na odrobinę nudy. W przeciwieństwie do takiego Animal Crossing, cyklicznie wyczerpującego się z dostępnych danego dnia aktywności, tutaj każda podjęta czynność odblokowuje lub popycha naprzód kolejną, przez co trudno znaleźć właściwy moment na przerwę od zabawy. Jak w ukropie eksplorowałem więc całkiem obszerne mapy, gromadziłem zapasy i tworzyłem coraz bardziej zmyślne siedliska, wabiąc w ten sposób nowych mieszkańców, którzy użyczając mi swoich unikatowych umiejętności, pozwalali na wytwarzanie nieznanych dotąd rzeczy czy rodzajów budulca albo przykładali łapę do rekonstrukcji kluczowych punktów miasteczka. Świeże przedmioty i umiejętności pozwalały z kolei na eskapady w niedostępne wcześniej miejsca, klecenie następnych siedlisk, wabienie kolejnych stworów i pozyskiwanie dalszego asortymentu i materiałów budowlanych. I cała spirala wzajemnie oddziałujących na siebie zjawisk nakręca się niczym sprężyna. Mimo że kampanię spinają do kupy kluczowe zadania, całość nie ma tendencji do prowadzenia za rączkę i popędzania do przodu. Będziesz więc działać w swoim tempie, na własnych zasadach, bez narzuconej struktury przygody czy napisu „game over". Czysta frajda, po prostu wirtualny relaks.

Budowniczy, kolekcjoner, no-life

A przecież jest w to wszystko wpleciony jeszcze system klockowych kreacji na modłę Minecrafta, typowy dla serii Pokémon element zbieractwa oraz całkiem silny nacisk na elementy społecznościowe. Stworzone niemal w całości z sześcianów krajobrazy można więc dowolnie odmieniać, tworząc polany, lasy, jaskinie, akweny, chodniki, budynki albo i całe pasma górskie. Ograniczeniem jest właściwie jedynie wyobraźnia, wszak budulec leży dosłownie wszędzie – każdy zniszczony sześcian można schować do kieszeni i wykorzystać później w innym miejscu. To zabawa sama w sobie, z którą co bardziej pomysłowe i cierpliwe jednostki spędzą z pewnością więcej czasu niż w głównej rozgrywce. Pełne ręce roboty będą mieć także amatorzy dewizy „złap je wszystkie". O klasycznym chwytaniu stworów w Poké Balle naturalnie nie ma mowy, jednak nęcenie kolejnych gatunków poprzez tworzenie dla nich odpowiednich warunków do życia działa w analogiczny sposób, odblokowując kolejne karty w Pokédeksie. A ten liczy sobie 300 pozycji pochodzących ze wszystkich dziewięciu generacji gier głównego nurtu, bez nowych ras, za to z kilkoma unikatowymi dla Pokopii odmianami tych już znanych. Zebranie ich wszystkich to zatem jak zwykle wyższa szkoła jazdy, zwłaszcza że listę trzeba odhaczyć pozycja po pozycji, bez możliwości integracji ze zbiorami zgromadzonymi w aplikacji Pokémon HOME.

W równym stopniu opcjonalny, choć gwarantujący wszystkim chętnym masę niepowtarzalnej frajdy, jest tutejszy komponent wieloosobowy. Zarówno lokalnie, jak i za pośrednictwem sieci można więc albo odwiedzać światy innych graczy, choć bez możliwości czynnego ingerowania w ich strukturę, albo wspólnie udać się do sandboksowego obszaru znanego jako Pallet Town. To odseparowane od fabularnych krain miejsce całkowitej swobody twórczej dla każdej z maksymalnie czterech bawiących się wspólnie osób. Można więc razem budować, burzyć, realizować wyzwania czy szukać niewystępujących nigdzie indziej typów pokémonów, a że skala mapy wprost onieśmiela, miłośnicy kooperacji przepadną bez wieści. Mamy tu więc do czynienia z pełną wywrotką zawartości, której całkowite wyeksploatowanie właściwie nie będzie możliwe.

„Duma i uprzedzenie"

Co ciekawe, niniejszą recenzję spisuję zrządzeniem losu, na propozycję sprawdzenia gry Pokémon Pokopia udzieliłem wszak pierwotnie Rogerowi odmownej odpowiedzi. Na nic zdawały się zachęty naczelnego, starym zwyczajem roztaczającego wizję potencjalnej zajebistości proponowanego tytułu, z którą to finalnie bywa bardzo różnie i człowiek musi się potem przez kilkadziesiąt godzin męczyć z przeciętniakiem na 5 z plusem albo 6 na szynach. I przyznaję się bez bicia, że mylnie uznałem ten tytuł za coś podobnego. Tymczasem ta niepozorna mieszanka wielu wymęczonych już inspiracji okazała się smakować zaskakująco orzeźwiająco. I choć wygląda obrzydliwie, wyżłopię ją do dna. ⊗ **Komodo**

SWITCH 2

+ wciągający bez reszty schemat zabawy, mnogość aktywności, wielka swoboda działań, ocean contentu
– uboga grafika i podła rozdzielczość

Niespodzianka! Najlepsze Pokémony od dawna, choć z główną serią nie mają wiele wspólnego.

8+

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 299 zł/80 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Nintendo Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 3

Dla wielu graczy Super Mario Bros. Wonder to nie tylko jedna z najlepszych platformówek na Switcha, ale wręcz najwybitniejsza i najpiękniejsza dwuwymiarowa odsłona przygód Mariana w historii. Nic więc dziwnego, że Nintendo postanowiło raz jeszcze zmonetyzować ten sukces, wydając wzbogaconą edycję na następcę Pstryczka, podobnie jak miało to miejsce z innym hitem, Super Mario Jamboree.

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy nam, graczom z Polski, jest – kontynuująca trend z Donkey Kong Bonanza czy Mario Kart World – kinowa lokalizacja. Muszę przyznać, że tłumaczenie wypada bardzo solidnie. Niektóre zwroty przełożono z pomysłem, jak choćby kultowe „Let's go!" na dziarskie „No to wio!". Niektóre nazwy brzmią zabawnie (Kradzidzioby, Pędzibyki), a motyw przewodni w postaci Królewskiego Cudnego Nasienia budzi u starszych graczy dość dwuznaczne skojarzenia. Niemniej dziwi fakt, że Gadatliwe Kwiatki wciąż nie przemówiły w naszym języku, mimo że w menu znajdziemy dubbing niemiecki, portugalski, japoński czy nawet... rosyjski. Pod względem technicznym Super Mario Bros. Wonder na Switchu 2 działa w 4K i 60 FPS-ach w trybie zadokowanym oraz w 1080p i 120 FPS-ach w formie przenośnej. Szczerze? Ten tytuł już na poprzedniej generacji prezentował się wybitnie i nie czułem, by taka rewolucja była mu niezbędna. Niemniej skok rozdzielczości zawsze cieszy, podobnie jak niemal błyskawiczne czasy ładowania.

GADATLIWY KWIATEK

Premierze gry towarzyszy interaktywna figurka Gadatliwy Kwiatek. Ten uroczy gadżet nie tylko rzuca zabawnymi tekstami i reaguje na temperaturę mieszkania, ale też poda nam godzinę i obudzi rano radosnym okrzykiem (niestety brak polskiego języka). Nintendo lojalnie jednak ostrzega, że robi to... „zazwyczaj dokładnie" (czasem celowo się pomyli i poprawi, co jest częścią jego humoru). Kwiatek co prawda nie rozumie mowy, ale czuje naszą obecność dzięki detektorom ruchu i dźwięku. Szkoda tylko, że nie łączy się w żaden sposób z konsolą, bo mógłby też komentować wydarzenia na ekranie, ale za 119 zł chyba trudno wymagać więcej.

Coś dla wielu osób

Daniem głównym jest jednak rozszerzenie w postaci nowej lokacji Bellabel Park, odblokowywanej już na początku pierwszego, skalnego świata. Od tego momentu park trafia też do głównego menu i pełni funkcję huba multiplayer, oferując 23 minigry. Część z nich stawia wyłącznie na zabawę online, pozostałe sprawdzimy lokalnie. Konkurencje dzielą się na dwa typy. W rywalizacji np. karmimy owocami Yoshiego, który rośnie i spowalnia nasze ruchy, lub bawimy się w chowanego, gdzie jeden gracz musi się wtopić w otoczenie, a drugi go odnaleźć. W trybie współpracy weźmiemy udział np. w sztafecie z bombą, którą trzeba przekazywać w odpowiednie ręce, żeby nie wybuchła, albo trafimy na poziomy, w których jedna osoba odpowiada za skoki, a druga za ruch. Szczerze mówiąc, minigry nie są szczególnie porywające i większość nadawałaby się do odpalenia i zapomnienia, gdyby nie system nagród. Za zwycięstwa otrzymujemy krople wody, którymi podlewamy grządki. To specyficzna forma „lootbok-

DZIWI FAKT, ŻE GADATLIWE KWIATKI WCIĄŻ NIE PRZEMÓWIŁY W NASZYM JĘZYKU

sa" z 40 gatunkami roślin – część służy do dekoracji parku (co mało kogo zainteresuje), ale muzykalne okazy po zebraniu całej kolekcji dają wspólny koncert, co jest miłym akcentem.

Coś dla singli

Dla graczy solo przygotowano obóz szkoleniowy Toadowa Brygada (kilkadziesiąt krótkich wyzwań, np. przelot samolotem na czas czy przejście etapu bez dotykania monet) oraz nowe ułatwienia. Oprócz Yoshiego i Kradlika dostajemy teraz tryb asysty dla najmłodszych – Śmigłokwiat ratuje nas przed każdą przepaścią i zapewnia pełną niewrażliwość na obrażenia. Do obsady dołączyli też Rosalina oraz duszek Luma. Ten drugi jest nietykalny i przypomina nieco Murfy'ego z Rayman Legends – możemy nim latać po ekranie i likwidować zagrożenia (również za pomocą myszki, co świetnie się sprawdziło, gdy pomagałem w grze synkowi). Wątek fabularny wzbogacono o dwuczęściowe odznaki (zwane rozetkami) oraz nowy power-up: doniczkę zmieniającą Mariana w kwiatek. Daje ona podwójny skok i możliwość ataku w pionie – zdolności bardzo przydatne, choć sam kostium wygląda... dość specyficznie i mało „męsko". Dodatkowo w różnych światach ukryto siedem namiotów Kapitana Toada z walkami z bossami. Nie są one przełomowe, ale przynajmniej wypełniają lukę po nieobecnych w wątku fabularnym Żółwnierzątkach.

Podsumowując, nowości jest sporo i wydłużają zabawę o kilka solidnych godzin. Moim zdaniem warto zainwestować 80 zł w upgrade tylko wtedy, gdy macie z kim grać w multi, bo same dodatki dla pojedynczego gracza to może być za mało dla części osób. Jeśli jednak to ma być Wasza pierwsza styczność z Wonderem – nową, kompletną edycję należy łykać w ciemno! ⊗ Majk

SWITCH 2

\+ sporo nowości, nowe postacie i ułatwienia
– mało żywotne minigierki, średnio opłacalny upgrade dla singli

Must have dla nowicjuszy, ale dla posiadaczy oryginału sens zakupu jest uzależniony od chęci zabawy w trybie multiplayer.

9

Cena: 299 zł Gatunek: jRPG Deweloper: Capcom Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 12

Ogrywając w 2017 r. pierwsze Monster Hunter Stories na 3DS-a, nie liczyłem na rychłą kontynuację barwnej przygody gadającego kota i klanu jeźdźców potworów. Nie dlatego, że była to jakkolwiek zła gra. Po prostu nie sądziłem, że na rynku, zdominowanym krótko potem przez sukces Monster Hunter World, a następnie kolejne pełnoprawne odcinki serii, w portfolio Capcomu znajdzie się miejsce na bardziej casualowy, żeby nie powiedzieć familijny, spin-off bazujący na prostym systemie walki i hermetycznej otoczce klasycznego jRPG-a. Coś podobnego mogło być grywalne raz, góra dwa, ale nie miało potencjału na wieloletni cykl. I jak na moje oko nadal nie ma, mimo iż Japończycy stwierdzili inaczej.

Ale to już było

Generalna formuła zabawy nie zmieniła się więc szczególnie od poprzedniego razu, nadal polega więc na eksploracji kilku otwartych przestrzeni, wymianie ciosów z podziałem na tury oraz szabrowaniu legowisk bestii w celu pozyskania jaj, z których wyklują się kolejne wierzchowce dla drużyny. A te oprócz zróżnicowanych umiejętności ofensywnych ponownie przydadzą się do zwiadów w terenie – jedne wszak pływają, inne się wspinają, jeszcze inne szybują na spore dystanse. Dzięki możliwości grzebania w ich kodzie genetycznym można przy tym w prosty sposób przetasowywać ich odporność na żywioły czy siłę ataków. Fajne, ale już było. Czego natomiast nie wi-

CAŁOŚĆ WYGLĄDA PRZY TYM O NIEBO LEPIEJ NIŻ OSTATNIO

działem wcześniej, to możliwość wypuszczania nadmiaru podopiecznych na wolność w celu odbudowy środowiska naturalnego. Dzięki temu bestie danego typu nie tylko zaczynają się pojawiać dziko w miejscach, gdzie wcześniej nie występowały, ale także wpływają na zróżnicowanie puli genetycznej w obszarze. A to oznacza jajka z potworkami wyposażonymi w nowe zestawy genetyczne, bardziej wszechstronne niż u podstawowych przedstawicieli danego gatunku. Pętla zbieractwa elegancko się więc nakręca, zwłaszcza że legowiska to teraz małe, pojedyncze pomieszczenia, w których każdorazowo spędzimy minutę, a nie zniechęcające do licznych odwiedzin plątaniny nudnych korytarzy.

Trudniej i dojrzalej

Drugi dominujący aspekt rozgrywki – pojedynki – to natomiast bardziej szlif znanych już rozwiązań niż cokolwiek faktycznie nowego. Drużyna walczy więc z bestiami na zasadach zabawy w papier-nożyce-kamień, gdzie wnioskując po posturze i zachowaniach przeciwnika, należy spróbować przewidzieć jeden z trzech typów ataku, jaki może wyprowadzić, i skontrować go takim zdolnym do jego przebicia. Jak zawsze nadaje to taktycznej walce fajny element nieprzewidywalności, co jednak wobec wyższego niż wcześniej poziomu trudności może miejscami irytować. Zwłaszcza że jedynym pewnym sposobem na poradzenie sobie z potężnym przeciwnikiem jest staroszkolne podpakowanie statystyk drużyny w starciach ze słabszymi nieprzyjaciółmi, co wobec silnej odtwórczości całego systemu nie cieszy tak, jak powinno. Mniej przyjazna dla młodego odbiorcy będzie też tym razem generalna stylistyka oraz konstrukcja linii fabularnej. Mimo że całość nadal jest baśniowa, postaci mają mniej karykaturalne proporcje, jest ich więcej i są bardziej skore do rozmów. Ludzkim głosem przemawia także stworzony/a własnoręcznie książę/księżniczka, na czym zyskuje prosta, ale całkiem wartka intryga pełna małych tajemnic, debat w dworskich gabinetach oraz scen batalistycznych pomiędzy zwaśnionymi krainami.

Epicka popierdółka

Całość wygląda przy tym o niebo lepiej niż ostatnio. A to dzięki opracowaniu gry z myślą o komplecie współczesnych platform, a nie jak wcześniej – wyłącznie mało wydajnych sprzętach Nintendo. Co nie znaczy, że to poziom godny przesadnych pochwał, mieliśmy już w gatunku kolorowych jRPG-ów w ostatnich latach lepiej wyglądające produkcje. Tym bardziej że ta cierpi na przeciętną optymalizację, okrutnie dławiącą się pod względem płynności w trybie graficznym oraz zbyt mocno rozmywającą dalekie tła w trybie wydajnościowym. Szczęśliwie przewidziano jeszcze trzeci tryb, wypośrodkowany pomiędzy tymi dwoma, i w nim spędziłem w tym świecie dobre 30 godzin. Aha, jest tu jeszcze jakiś dziwny problem z kontrastem obrazu. Dziwny na tyle, że do walki z wyblakłą kolorystyką nie wystarczyła zwyczajowa zabawa z suwakami jasności obrazu w opcjach gry – po raz pierwszy w tej generacji konsol musiałem grzebać w ustawieniach samego telewizora.

Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection to zatem epicka popierdółka, wyciągająca mechaniki niszowego spin-offa opracowanego z myślą o leciwej i mało wydajnej platformie do rozmiaru pełnoprawnego jRPG-a zdolnego wytrzymać konkurencję ze strony innych dużych gier z gatunku. Udało się, choć nie na złoty medal. Na srebrny zresztą też nie. ⊗ **Komodo**

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

+ dojrzalsza stylistyka i fabuła, korekty w systemie hodowli potworków
– odtwórczość mechanik, miejscami przymusowy grind, optymalizacja

Capcom wciąż na fali, choć nie czuję, by podserią Stories zdołał zawojować rynek.

7

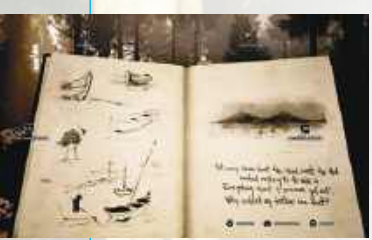
eprasa.pl 91ae313045

Cena: 129 zł Gatunek: przygodowa, horror Deweloper: DALOAR Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Cena: 179 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: Capcom Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 7

Dla większości ludzi – nieistotne czy ze świata fikcji, czy z rzeczywistości – najtrudniejsze są starcia z przeszłością. Wycieczka do dawno wygasłych rejonów, do powracających, dręczących wspomnień należy do ciężkich doświadczeń. W bardzo modnych ostatnimi czasy pierwszoosobowych horrorach bohaterowie stawiani są w takich właśnie okolicznościach. W The Occultist wcielamy się w badacza zjawisk nadprzyrodzonych, Alana Rebelsa, któremu głosu użyczył Doug Cockle, czyli sam Geralt z Rivii z anglojęzycznych wersji „Wiedźminów". Aktor nadał naukowcowi mnóstwo autentyczności, której brakuje postaciom większości dzisiejszych straszaków. Rebels przypływa na wyspę Godstone, aby odkryć prawdę o przeszłości i tajemniczym zniknięciu swojego ojca. Nieobce są mu duchy i zjawy, jakich pełno w tym miejscu. Ma on przy sobie Mistyczne Wahadło, kluczowy przedmiot, którego użycie zmienia trajektorię rozgrywki we wskazanych fragmentach. Twórcy postanowili skonstruować odrębne mechaniki, lecz Alan nie bierze bezpośredniego udziału w walce, co przy „obecności innego rodzaju" uznajmy za usprawiedliwienie, choć w takim Banishers: Ghost of New Eden twórcy nie opierali się przed walką z duchami. The Occultist próbuje raczej straszyć... i czasem robi to skutecznie.

Wyspa pełna jest urokliwych miejsc, z których większość w przekonujący sposób opowiada historię, jaka wydarzyła się przed laty. Narracja często uderza w przeszłość z lat 50. XX w., o czym przypominają wściekłe jak w żadnej innej grze zjawy. Ucieczki przed udręczonymi duszami zrealizowano bardzo dobrze i choć są dziełami skryptów, nie grzeszą nudą i potrafią podnieść ciśnienie. Produkcja cieszy szczegółowością i nie cierpi na spadki animacji, a do tego ma uzależniającą eksplorację. O wiele ciekawsze stały się próby nawiązywania kontaktu ze złowrogimi duszami niż same konfrontacje. The Occultist zafascynuje ludzi ze skłonnościami do samodzielnego odkrywania przeszłości, do łączenia kropek, w czym przydaje się uzupełniany na bieżąco dziennik. Krocząc pomiędzy zwichrzonymi domostwami, czułem, że jest ze mną ktoś jeszcze, ktoś niepałający dobrymi intencjami... Tytuł przypomina, że z duchami nie ma żartów. Pikanterii dodają odnajdywane zapiski i arcyciekawe zagadki wykorzystujące potencjał Mistycznego Wahadła. Problemem The Occultist jest fakt, że to wszystko już było – narracja staje się przewidywalna, a gra często prowadziła mnie po sznurku. Koniec końców to solidne ghost story z lekko rozczarowującym finałem. ⊗ **Graba**



PS5, XSX, PC

+ wykonanie, klimat, mechaniki związane z Mistycznym Wahadłem
– przewidywalność, liniowość, zakończenie

Pogoń za przeszłością zamienia się w gonitwę z duchami. Udaną!

7

Fani niebieskiego robocika „jedzą dobrze", choć dostają odgrzewane kotlety, co prawda nadal smaczne, jednak chyba każdy chciałby spróbować nowego smaku. Star Force Legacy Collection to składanka wszystkich edycji z Nintendo DS wydanych w drugiej połowie lat zerowych.

Mega Man Star Force: Pegasus, MMSF: Leo, MMSF: Dragon, MMSF2: Zerker × Ninja, MMSF2: Zerker × Saurian, MMSF3: Black Ace oraz MMSF3: Red Joker. W praktyce to tylko połowa, gdyż podobnie jak w przypadku Pokémonów tytuły oznaczają, do jakiego pakietu „kart" mamy dostęp w danej edycji. Tu nadchodzi zbawienie dla fanów – wszystkie edycje pozwalają zdobyć komplet bez, jak kiedyś, szukania kogoś z inną wersją i wymieniania się. Wszystko odbywa się za pośrednictwem sieci, możemy się wymieniać kartami i walczyć o nie bez ruszania się z domu w przeciwieństwie do oryginalnych edycji na Nintendo DS. Są wszystkie karty, włącznie z tymi, które pierwotnie były dostępne tylko po spełnieniu dziwacznych warunków jak pojawienie się na pewnych imprezach i pokazach. Emulacja dwóch ekranów działa poprawnie, można dopasować styl wyświetlania do własnych potrzeb, a jeśli mamy ramię do TV z opcją obrotu, ustawić go w pionie i wtedy mamy Nintendo DS XXXL home edition. Urocze i wcale nie twierdzę, że tak właśnie grałem. Do tego mamy ułatwiacze w postaci nowych poziomów trudności, wsparcia (asysta dla nowych) oraz małych oszustw pozwalających na zwiększenie siły ataków i tym podobne, aby grind był mniej męczący.

Ogólnie złego słowa o tym, co dostajemy w Mega Man Star Force Legacy Collection, napisać nie można, stosunek ceny do zawartości jest zdecydowanie na plus. Nawet jeśli są to praktycznie te same gry z drobnymi różnicami. Filtry i nakładki poprawiające stronę wizualną są poprawne, ale oprócz nowych portretów szału nie ma. Rozgrywka dzięki ulepszeniom jest przystępniejsza i zajmuje mniej cennego czasu. Walka to nadal całkiem fajne RPG połączone z karcianką – wybieramy, co chcemy zrobić i pole ataku na siatce, a pomiędzy potyczkami szwendamy się, posuwając fabułę do przodu. Fabuła jest tylko wymówką i raczej nikogo nie chwyci, zresztą w czasie premiery też nie był to świetny scenariusz. To poprawna (mega spoko) kolekcja, zawierająca wszystko, czego fani mogliby oczekiwać. ⊗ **Konsolite**

PS5, XSX, PS4, XONE, SWITCH, PC

+ wszystkie karty, „ułatwiacze", dodatki
– brak cross-playu, grind, wiele tego samego

Poprawna kolekcja dla fanów tej odnogi serii.

7

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 169 zł Gatunek: RPG akcji Deweloper: EKO Software Wersja PL: TAK Multiplayer: TAK PEGI: 16

Gdy złapałem do recenzji Dragonkin: The Banished, nawet nie wiedziałem o istnieniu tej gry. To wypadkowa niemal zerowego marketingu i faktu, że wydawca Nacon właśnie niedawno ogłosił upadłość. Po ponad 30 godzinach spędzonych z tym tytułem wiem jednak, że Dragonkin to jeden z najlepszych aRPG-ów, w którego pewnie nie zagracie...

Zabawa w puzzle

Nie będzie zaskakująca w tym wszystkim ani mierna fabuła, ani niespecjalnie oryginalny świat przedstawiony, w którym to ludzkość broni się przed inwazją smoków oraz ich popleczników. Do wyboru mamy cztery klasy łowców smoków, dość standardowe wprawdzie i oparte na klasycznych archetypach gatunkowych. System rozwoju tych postaci daleki jest jednak od sztampy i ma wiele do zaoferowania. Gwoździem programu jest tu heksagonalna plansza zwana Starożytnym Diagramem. Umieszczamy na niej kafelki pogrupowane według kilku kategorii. Bazą są dla nas aktywne skille, do których z kolei „dopinamy" przeróżne modyfikatory. Chcesz, żeby Twoje strzały rozdzielały się na kilka pocisków? Dołącz odpowiedniego moda. Twoja aura ma mieć większy zasięg, długość

TO JEDEN Z NAJLEPSZYCH ARPG-ÓW, W KTÓREGO PEWNIE NIE ZAGRACIE...

działania czy nawet przy aktywacji ma odpychać przeciwników? Nie ma problemu, musisz tylko znaleźć wśród lootu odpowiednią kombinację kafelków i umiejętnie wrzucić je na planszę.

Trzecią kategorią heksów są jeszcze skille naszych Smocząt. Poza wyborem postaci (każda klasa odpowiada za jeden z czterech żywiołów) dobieramy sobie do towarzystwa małą wiwernę, również odpowiadającą za dany żywioł. Umiejętności związane ze zwierzakiem to osobne heksy, które dopięte do aktywnych skilli uruchamiają w konsekwencji dodatkową umiejętność. W ten sposób np. nasz atak bronią może wywołać błyskawicę przeskakującą z przeciwnika na przeciwnika. Albo erupcję lawy. Albo wygeneruje nam poplecznika, który będzie nam przez chwilę towarzyszył. Opcji i kombinacji jest cała masa.

A to tylko bardzo ogólnikowe omówienie systemu. Mamy tu jeszcze różne kategorie rzadkości kafelków, ich odpowiednie sposoby łączenia, aby zwiększać ich efektywność oraz wywoływać dodatkowe efekty. Jest to system bardzo złożony i wymagający odrobinę nauki oraz zabawy w puzzle, za to daje ogromną swobodę ekspresji oraz niesamowitą satysfakcję. Do tego dochodzą umiejętności pasywne zarówno naszego bohatera, jak i jego smoczka (levelujemy go osobno), talenty wynikające z zakładania różnych setów pancerza i broni oraz oczywiście sam sprzęt. Mimo że system lootu nie należy do najbardziej zwariowanych na świecie, to i on dodaje cegiełkę do naszej zabawy w budowanie postaci.

Wszystko, co trzeba

W zasadzie Dragonkin ma wszystko na swoim miejscu – jeśli jest jakieś rozwiązanie w tym gatunku, o którym myślicie, to pewnie znajdzie się w tej grze. Fajną możliwością jest rozbudowywanie naszego hubu gry, miasta Montescail. W miarę postępów i eksplorowania nowych map zdobywamy punkty, za które możemy odblokować i ulepszać nowe budynki, a co za tym idzie, nowe możliwości takie jak np. tworzenie mikstur czy modyfikacja sprzętu. Gra ma oczywiście wbudowany system filtrowania lootu, możliwość zmiany poziomu trudności czy fajny patent z tym, że zmieniając postać, możemy w ramach jednego zapisu kontynuować progres zarówno kampanii, jak i rozbudowy miasta.

Sama rozgrywka jest mięsista, efektowna i przyjemna. Walki z bossami są ciekawe, zaś mapy, które przemierzamy, przepiękne. Bardzo fajnym bajerem są miejsca na planszach, gdzie możemy zainicjować efekciarski odjazd kamery, żeby pokazać panoramę rozbudowanej lokacji. We wszystkim widać po prostu dobry szkielet całej rozgrywki, feelingiem przypominający tuzy gatunku w postaci Diablo IV, jednak o wiele bardziej rozbudowany.

Weź pan smoka

Oczywiście Dragonkin nie jest doskonały i czasem przebija przez niego niskobudżetowy rodowód. Modele postaci są słabe, voice acting to zbrodnia na ludzkości, a przy większych zadymach silnik gry się zdrowo krztusi. Poza tym, zważywszy na sytuację wokół gry, nie wróżę jej aktywnego wsparcia deweloperów... A szkoda, bo chciałem Wam po prostu powiedzieć, że ten tytuł za taką cenę jest wart każdej wydanej złotówki. ⊗ **Bozho**

PS5, XSX, PC

+ gameplay, system rozwoju, mnogość opcji i zawartości, piękne mapy
– okropny voice acting, spadki animacji, zaledwie poprawny system lootu

Gdyby nie okoliczności, Dragonkin miałby pewnie większą szansę namieszać na rynku!

8–

Cena: 109 zł Gatunek: RPG, planszówka Deweloper: Seed by Seed Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Baladins od studia Seed by Seed to interesująca, pozbawiona walki, przygodowa gra RPG stylizowana na planszówkę. Pierwotnie została ciepło przyjęta na platformie Steam, by ostatecznie pojawić się również na konsolach, w tym PS5. Baladins to grupa poszukiwaczy przygód, których zadaniem jest pomaganie mieszkańcom magicznego królestwa Gatherac i stawianie czoła rozmaitym wyzwaniom podczas podróży. Jednym z nich jest zły smok, który zjada czas, zmuszając nas, by zaczynać wszystko od początku. Zasady brzmią ciekawie, a wspólna zabawa dla czterech osób zachęca do zmierzenia się z tym tytułem.

Przed rozpoczęciem przygody wybieramy klasę postaci. Każda ma swoje mocne i słabe strony, odzwierciedlone w jej statystykach: wytrzymałości, finezji, wiedzy, kreatywności i niszczeniu. Te statystyki są wykorzystywane w testach umiejętności, które wymagają rzutu trzema sześciościennymi kostkami. Wynik sumuje się z odpowiednimi statystykami, co decyduje o sukcesie lub porażce, dlatego samotna zabawa często prowadzi donikąd. W czasie podróży może nam towarzyszyć trójka innych żywych graczy, zarówno na kanapie, jak i przez sieć. We czterech łatwiej znaleźć sposób na przerwanie pętli czasowej dzięki zróżnicowanym umiejętnościom. Duże znaczenie ma planowanie ruchów i poczynań swoich bądź całej drużyny. Gra nie ma też szerzej zarysowanej fabuły, aczkolwiek sytuacjom, które mogą nas spotkać, nie brakuje humoru.

Baladins ma układ przypominający grę planszową. Każda postać posiada ograniczoną liczbę punktów ruchu i akcji w danej turze. Po sześciu turach gra się resetuje, a statystyki wracają do podstawowych wartości. Zatrzymać można jedynie część przedmiotów i ścieżkę odkrytych zadań, co pozwala lepiej zaplanować nową przygodę. O dziwo pętla czasowa nie irytuje, tylko zachęca do nowych prób. W przyjemnej przygodzie na PS5 Baladins pomaga miła dla oka grafika 2D z dobrze skalowanymi postaciami i obiektami na TV. Przyciągnie do siebie zwłaszcza młodszych graczy, którym bajkowa oprawa zapewni długie godziny wspólnej zabawy. ⊗ **Aysnel**

PS5, PS4, SWITCH, PC

+ kooperacja, humor, rozgrywka dla czterech osób
– samotna rozgrywka, szczątkowa fabuła, mało tur

Robienie dobrych uczynków wraz z przyjaciółmi.

7

Cena: 182 zł Gatunek: symulator, RPG Deweloper: Seed Sparkle Lab Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Starsand Island chińskiej produkcji to kolejna gra będąca miksem symulatora życia i RPG-a, która chce rzucić wyzwanie pokrewnym, wyżej notowanym tytułom jak Stardew Valley czy seriom Story of Seasons i Rune Factory. Czy jednak oprócz ładnej oprawy jak z serialu anime ma coś więcej do zaoferowania? Mocno promowane przed premierą Starsand Island zaczyna się niewinnie. Mając dość życia w wielkiej metropolii, po 10 latach nieobecności wracamy jako nastolatek do tytułowego miasteczka na wyspie, by wieść skromne życie. Wolność jednak kosztuje, więc na wszystko musimy zapracować własnymi rękoma.

Pod względem rozgrywki tytuł nie różni się zbyt mocno od jemu podobnych. Po stworzeniu postaci w rozbudowanym kreatorze musimy zadbać o swoje potrzeby, by następnie wspierając przyjaciół, pomóc w rozwoju miasteczka Starsand. Oprócz spraw życiowych i społecznych czekają na nas różnorodne zadania do wykonania, osoby do poznania czy miejsca do eksploracji. W grze wiele się dzieje, a w miarę upływu czasu mamy ciągle nowe atrakcje. Wyspa Starsand pozwala podjąć się pięciu różnych zawodów: rzemiosła, rolnictwa, rybołówstwa, hodowli i eksploracji. Poza początkowymi godzinami mamy wolną rękę w wyborze kariery. Mistrzowie będą wysyłać nas na różnorodne misje, których wykonanie zwiększa rangę zawodu, odblokowując nowe opcje pozwalające dokonywać coraz ciekawszych rzeczy przydatnych dla nas i społeczności. Możemy też w stylu RPG zwiedzać tajemniczy las, poszukując przedmiotów i walcząc z przeciwnikami, aczkolwiek ten element zabawy jest jak na razie pozbawiony głębi i potraktowany po macoszemu.

Na Xbox Series S gra wizualnie prezentuje się bardzo ładnie i kolorowo w stylu anime, przywodząc na myśl filmy Studia Ghibli. Ma jednak bardziej dziewczęcy szyt, co nie każdemu się spodoba. Niestety tytuł wciąż trawią błędy techniczne związane z menusami, rozgrywką i znikającymi obiektami/przedmiotami. Mimo że są sukcesywnie usuwane, wciąż jednak mocno obniżają frajdę z zabawy. Starsand Island ma potencjał i za jakiś czas warto będzie go kupić za żądaną cenę, ale na razie najlepszy interes zrobią posiadacze abonamentu Game Pass, gdzie gra jest „za darmo". Ten tytuł to nic przełomowego, ale warto spędzić z nim trochę czasu. ⊗ **Aysnel**

XSX, PC

+ oprawa wizualna, rozbudowana rozgrywka, swoboda
– warstwa RPG, brak oryginalności, błędy techniczne

Symulator życia z potencjałem, ale jeszcze długa droga przed nim.

6

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 99 zł Gatunek: symulator Deweloper: Saber Interactive Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Jestem flegmatycznym ufoludkiem, zakochanym w symulatorach. Euro Truck Simulator 2, Elite Dangerous, MSFS, RoadCraft czy SnowRunner to tytuły, przy których spędziłem już tysiące godzin. Jednak nawet moja cierpliwość ma swoje granice, a autorzy Docked zbyt często je testowali.

Recenzowany tytuł to niestety największa wtopa w karierze twórców MudRunnera. Nie dość, że gameplay jest tutaj schematyczny i mało ciekawy, to jeszcze gracze kochający swobodę nie otrzymali trybu sandboksowego, co uważam za totalną pomyłkę. Trwającą ok. 18 godzin kampanię podzielono w Docked na sztywne, krótkie zadania (w stylu „przewieź trzy kontenery"), a motyw odbudowy zaniedbanego portu morskiego został wykonany powierzchownie i absolutnie liniowo. Zamiast sami decydować, co gdzie postawimy i jak pokierujemy firmą, deweloperzy zmuszają nas do realizowania odgórnie narzuconych celów i wytycznych. Nie ma w tym żadnej głębi ekonomiczno-strategicznej.

Port widmo

Symulacyjne podstawy są w Docked mimo wszystko solidne. Muszę pochwalić autorów za świetną fizykę i dobre wykonanie widoku FPP w kabinie. Da się w nim sprawnie działać bez wspomagania się kamerą TPP. Brawo! Czytelny interfejs pokazujący, czy wysięgnik maszyny jest ustawiony pod właściwym kątem do kontenera, to małe mistrzostwo. Sterowanie wydaje się skomplikowane, ale można je ogarnąć po dwóch–trzech godzinach treningu.

NAJWIĘKSZĄ WPADKĄ GAME DESIGNERÓW JEST BRAK FAZY „POSTGAME"

Nadal nie jest to jednak produkcja, którą poleciłbym miłośnikom maszynerii. Z prostego powodu: kokpity są „martwe" – nie działają w nich przyciski i przełączniki. To niewykorzystana szansa, bo samo wykonanie graficzne jest tutaj przyzwoite, momentami wręcz świetne. Z jednym zastrzeżeniem – jeśli grę odpalamy na mocnym gamingowym komputerze. Docked tragicznie prezentuje się na Steam Decku, na którym utrzymywanie 30 FPS-ów jest problemem nawet na najniższych detalach. Gra jest po prostu słabo zoptymalizowana i widać to też na konsolach, gdzie obraz jest rozmazany, a framerate potrafi spadać poniżej 30 klatek (szczególnie podczas pracy na wysokościach, na dźwigu).

W Docked możemy wychodzić z maszyn i wędrować po porcie, ale tutaj kolejne rozczarowanie: ta przestrzeń jest pozbawiona życia i NPC-ów. Tam gdzie w świetnym RoadCrafcie obserwowaliśmy ruch innych ciężarówek, tutaj nie dzieje się praktycznie nic. Być może taki gameplay nabrałby kolorów, gdyby w grze było więcej maszyn, ale tutaj czeka na graczy kolejne rozczarowanie. Dostępnych w Docked dźwigów, pojazdów i wysięgników jest za mało. Zbyt skąpe jest przy tym zróżnicowanie typów dostępnych zadań. W koło Macieju robimy to samo: zaczepiamy kontenery z okrętów na wysięgnikach lub linach (tutaj trzeba się wykazać sporą precyzją) i przenosimy je do wskazanych miejsc, uważając, by niczego nadmiernie nie poobijać. Nie ma w tym niestety finezji, a cały proces można opanować do perfekcji w kilka godzin. Za zarobione w ten sposób środki rozwijamy budynki na terenie portu i kupujemy następne maszyny, które pozwalają zwiększyć moce przerobowe, dzięki czemu sięgamy po lukratywniejsze kontrakty.

Morska gemela

Największą wpadką game designerów jest brak fazy „postgame" w Docked. Po 18 godzinach rozgrywki, kiedy osiągamy już ostatni kamień milowy, twórcy po prostu blokują dalsze postępy, racząc nas bezczelnym komunikatem, że mamy czekać na pierwsze DLC. Jedyne, co można wtedy zrobić, to zacząć rozgrywkę kompletnie od zera.

Fabularnie Docked to też kompletna kicha. Ta rodzinna historyjka, ukazywana poprzez „gadające głowy" (kiczowate portrety 2D), jest tak mizerna, że lepiej byłoby ją w ogóle usunąć z gry. Słaba jest też muzyka, której daleko do pięknych, nostalgicznych gitarowych akordów ze SnowRunnera. Odgłosy pracujących maszyn też nie robią szału.

Jak to mówimy w Wielkopolsce: to nie port, to gemela! Z jednej strony zaserwowano nam monotonne wyzwania symulacyjne, które są w Docked zbyt łatwe do opanowania, pozbawione finezji i okazji do wykazania się kunsztem. Żałośnie rudymentarna jest też minigierka z wyszukiwaniem zepsutych komponentów, która wypada tak źle, że powinna istnieć opcja jej pomijania. Z drugiej strony rozczarowuje pofragmentowana struktura środowiska (częste loadingi), brak namacalnego wrażenia czynienia postępów i totalna liniowość. Po 18 godzinach nie miałem wrażenia, że to mój terminal przeładunkowy, wciąż czując, że zasuwam jak parobek pod dyktando kogoś innego. W tej sytuacji już chyba lepiej odpalić GTAV i jeszcze raz wykonać misję w porcie, która przez 18 minut zapewnia więcej frajdy niż 18 godzin spędzonych z Docked. ⊗ Zax

PS5, XSX, PC

+ grafika na mocnych PC, fizyka, widok z kabiny FPP
– liniowa, brak co-opa, niska wydajność, mało maszyn, małe zróżnicowanie zadań

Największa wtopa w karierze autorów SnowRunnera.

5

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 134 zł Gatunek: skradanka taktyczna, RPG Deweloper: Artificer Wersja PL: TAK Multiplayer: nie PEGI: 16

Naziści, paranormalne moce, zamczysko, cudowna broń. Nie, tym razem nie jest to seria Wolfenstein, ale gra skradankowa Sumerian Six osadzona w realiach II wojny światowej, która po dwóch latach obecności na Steamie wreszcie debiutuje na konsoli PS5. Po I wojnie światowej grupa naukowców zwana Oddziałem Enigmy odkrywa potężne, ale niebezpieczne źródło energii zwane Geiststoff. Jeden z nich, Hans Kammler, postanawia sprzedać wyniki badań nazistom chcącym stworzyć broń masowej zagłady. Reszta zespołu jest temu przeciwna i postanawia powstrzymać nazistów dzięki swoim nadprzyrodzonym mocom powiązanym z sumeryjską mitologią. Historia niczym oryginalnym nie zaskakuje, ale dobrze się ją śledzi, a przy okazji wprowadza kilka ciekawych postaci, które warto poznać.

Sumerian Six to kolejna taktyczna gra skradankowa z elementami RPG w czasie rzeczywistym, której blisko do serii Commandos czy Desperados. Kierując zróżnicowaną drużyną, staramy się po cichu realizować cele wyznaczone przez fabułę. Schemat stary jak świat, bez większych udziwnień, ale wciąż sprawdza się dobrze. Każda z szóstki postaci ma własne unikalne umiejętności (jak choćby przemiana w wilkołaka) oraz gadżety, których umiejętne wykorzystanie to klucz do sukcesu. Przydaje się wszystko i żaden członek zespołu nie jest pominięty. Drażni tylko nierówny poziom trudności zabawy – jedne etapy są banalne, inne irytujące. W wersji PS5 sterowanie do wygodnych nie należy, co utrudnia korzystanie z przedmiotów oraz umknięcie strażnikom. Rekompensuje to jednak widoczne pole widzenia wrogów, wizje pozwalające przewidzieć ruchy wroga oraz możliwość automatycznego zaplanowania akcji, co jest dużym plusem. Pomaga też przejście na tryb point'n'click. Po mapie porozrzucane są dodatkowe punkty doświadczenia, konieczne do rozwoju postaci, więc warto zaglądać w każdy zakamarek.

Oprawa wizualna gry jest zbliżona do tej, jaką znamy z innych przedstawicieli gatunku, czyli mamy rzut izometryczny, tyle że 3D, swobodną kamerę i lekko komiksową grafikę, co wywołuje miły przypływ nostalgii. Wersja PS5 Sumerian Six oferuje duże mapy lokacji oraz język polski, za co należy grę pochwalić. W każdym razie fani tytułów w drugowojennych klimatach nie będą żałować zakupu. ⊗ **Aysnel**

PS5, XSX, PC

+ bohaterowie, oprawa wizualna, elementy RPG
– nieco niewygodne sterowanie, nierówny poziom trudności, brak oryginalności

Paranormalne moce kontra III Rzesza w ciekawym, taktycznym wydaniu.

7

Cena: 109 zł Gatunek: ekonomiczna, city builder Deweloper: Quite OK Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 3

Seria Anno w tybetańskich klimatach? Być może niemożliwe, ale istnieje gra stworzona przez Polaków realizująca ten pomysł w praktyce. Przed nami górska wycieczka do Laysara: Summit Kingdom.

Laysara to fikcyjne królestwo w Himalajach, które pokryła tajemnicza mgła uniemożliwiająca normalne życie. Grupa przyjaciół wpada na pomysł, jak powstrzymać katastrofę – zbudować świątynię z ołtarzem dla bogów na najwyższej górze w okolicy, by modłami przebłagać ich gniew. Po drodze konieczne będzie stworzenie kilku osiedli, które to umożliwią.

Głównym trybem zabawy jest całkiem długa fabularyzowana kampania. Po prostu tło, by nam się nie nudziło, ale postacie są bardzo ciekawe i tryskają humorem. Sednem rozgrywki jest wspomniana budowa kolejnych, coraz wyżej położonych osiedli w górach. Muszą one jakoś funkcjonować na poszarpanych, oddzielonych od siebie górskich zboczach, często zasypywanych przez lawiny i to właśnie jest najmocniejszą stroną całej rozgrywki. Różnica wysokości ma wpływ na grupy ludności i pozyskiwane dobra: na niższych żyją ludzie z nizin zapewniający żywność i podstawowe produkty, wyżej mieszkają rzemieślnicy dbający o dobra luksusowe i usługi. Zwieńczeniem społeczeństwa są mnisi zajmujący się kwestiami religijnymi i nauką. Gra przypomina krzyżówkę Anno z Settlersami, co jest komplementem. Najważniejsze w zabawie to utrzymywać szlaki zaopatrzeniowe i dbać o wysoki poziom życia ludności, by upakować ją na jak najmniejszym obszarze, gdzie wolne miejsce szybko staje się deficytowe. Przy okazji budżet musi się zgadzać, bo bankructwo oznacza koniec gry. Dostępnych budynków jest multum, ale działanie niektórych bywa mało logiczne, przez co niepotrzebnie musimy stawiać ich więcej, niż potrzeba. Zagrożenie lawinowe też nie jest duże i zwykle zasadzenie lasu wystarcza dla ochrony.

Sama gra w stylu 2,5 D na PS5 prezentuje się bardzo ładnie i oddaje stereotypowy obraz tybetańskich wiosek. Pewnym zgrzytem jest niemożność zmiany wyglądu budynków, co wynikło z braku pieniędzy. Sterowanie jest wygodne, ale samouczek wciąż zawiera błędy, pokazując sterowanie z PC. Ogólnie jednak Laysara: Summit Kingdom to bardzo dobra gra ekonomiczna, którą można polecić fanom gatunku. ⊗ **Aysnel**

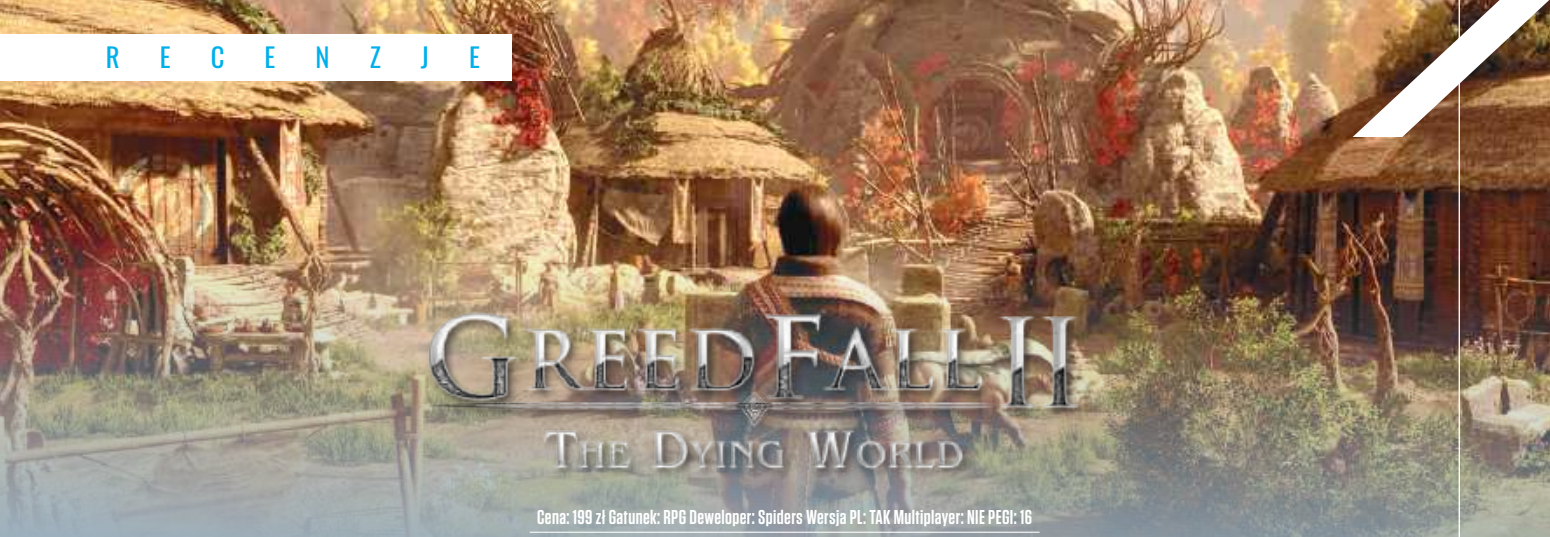
PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ rozbudowana kampania, ładna oprawa wizualna, humor
– samouczek, tylko jeden wygląd budynków, niektóre rzeczy do dopracowania

Tybet widziany polskimi oczyma.

7+

eprasa.pl 91ae318045



Cena: 199 zł Gatunek: RPG Deweloper: Spiders Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Czternaście lat temu pisałem w recenzji Of Orcs and Men, że pracownicy Spiders to ludzie z wielkim potencjałem, którzy stworzą pewnie w końcu genialnego roleplaya kalibru Wiedźmina 3. Ta ekipa, potrafiąca tworzyć dialogi z ikrą, miała przecież na to zadatki. Ale niestety rzeczywistość skrzeczy – Francuzi zmarnowali swoją szansę.

Studio Spiders przestało się rozwijać już kilka lat temu, a obecnie – mam wrażenie – nawet cofa się w rozwoju. GreedFall: The Dying World to słabsza i mniej dopracowana propozycja niż pierwsza odsłona tej marki RPG.

Rewolucja francuska

W zasadzie było to łatwe do przewidzenia, bo już w 2024 r. docierały do nas wieści o fatalnych warunkach pracy strajkującego zespołu Spiders. Natomiast kilka tygodni temu Nacon, wydawca tego RPG-a, zbankrutował. Na rynek wypchnięto więc w pośpiechu coś, co przypomina bardziej kod beta niż dopracowany produkt.

Nie ma co owijać w bawełnę – to danie potrzebowało więcej czasu w piekarniku. Dawno nie natknąłem się na tyle bugów w żadnej grze. Grafika jest co prawda na PS5 całkiem przyzwoita, a framerate stabilny w obu trybach (30 i 60 FPS-ów), ale ciągle zawodzi szwankujący konsolowy interfejs i gubiąca się kamera. Zawodzi nawet sterowanie. Nowy GreedFall potrafi nagle zablokować komendę ataku, sprawić, że zostajemy oddzieleni od reszty drużyny, czy tak ustawić obiektyw, że możemy się tylko domyślać, co się dzieje na bitewnym polu. Chyba w związku z tymi „atrakcjami" w grze zaimplementowano opcję włączenia nieśmiertelności (God mode). Może i nie mogę reagować na rozwój walki, ale przynajmniej nie muszę martwić się o to, że polegnę na polu chwały. Dzięki, Spiders.

DAWNO NIE NATKNĄŁEM SIĘ NA TYLE BUGÓW W ŻADNEJ GRZE

Ten drużynowy system bitewny, przypominający Dragon Age Origins, potrafi mimo wszystko cieszyć, gdy wszystko działa poprawnie. Wcale nie przeszkadza mi to, że deweloperzy odeszli od akcji z GreedFalla w kierunku drużynowej mechaniki z aktywną pauzą. Niestety jednak właśnie ta warstwa taktyczna szybko okazuje się płytka. Zróżnicowanie przeciwników w GreedFall: TDW jest stanowczo za małe i dotyczy to też zaledwie garstki dostępnych bossów. Zbyt łatwo znaleźć tutaj idealny zestaw ról i reakcji postaci, którego nie trzeba później modyfikować.

W odbiorze tych walk nie pomaga system rozwoju bohatera, który jest rudymentarny i słabo zaprojektowany. Prawie zawsze gdy stajemy przed decyzją, którą zdolność odblokować, jeden ze skillów tak mocno dominuje nad alternatywą, że wybór jest tylko formalnością.

Niestety gra nawet na najwyższym poziomie trudności nie oferuje odpowiedniego wyzwania. Wydłużają się tylko bitwy, bo przeciwnicy z podbitym HP stają się upierdliwie „gąbczaści", ale nie ma w tym waloru strategicznego. Po zakończonym głównym wątku fabularnym autorzy nie oferują nic więcej w ramach hardkorowego wyzwania czy dodatkowych bossów. Szkoda.

Kolonializm fantasy

Spiders często nadrabiało braki gameplayowe ciekawą fabułą. Nie tym razem. Akcja w recenzowanym prequelu dzieje się kilka lat przed historią z GreedFalla, a wydarzenia – dla odmiany – obserwujemy z perspektywy tubylców zamieszkujących kolonizowaną wyspę. Nieszczęśnicy zostają porwani na Stary Kontynent, gdzie uciekają z niewoli, rozpoczynając walkę ze złym imperium. Brzmi to niestety ciekawiej na papierze, niż jest w rzeczywistości. Francuzi nieśmiało ślizgają się po temacie kolonializmu, nigdy nie grając ostrzej, nie wchodząc głębiej do jądra ciemności. Dostajemy więc zamiast fabularnej dojrzałości miękką mamałygę, która przypomina infantylną historyjkę z Dragon Age: The Veilguard. W tej powolnie rozkręcającej się opowieści, z nierównym tempem narracji, zawodzi też motyw opcjonalnych romansów/przyjaźni, który okazuje się bardzo powierzchowny.

Widziałem opinie, że gra broni się warstwą audio, ale nawet tutaj mam mieszane odczucia. Angielski dubbing jest całkiem dobry, ale dźwięki środowiska i muzyka zawodzą na całej linii. Nie wiem, co się stało z kompozytorem marki A Plague Tale, ale jego nowe utwory (szczególnie te z wokalem) są najsłabsze w jego karierze.

Po 30 godzinach rozgrywki i skonfrontowaniu się ze słabo przedstawionym złoczyńcą w rozczarowującym finale odczuwałem tylko obojętność. Słabe zadania poboczne, tragicznie wykonany stealth, sztampowa fabuła, wątłe taktycznie walki, przeciętna grafika, a na dokładkę masa bugów. Nie mogę w tej sytuacji polecić zakupu GreedFall: TDW. Szczególnie że nie ma perspektyw na naprawienie licznych niedoróbek. Francuskiej firmie grozi obecnie całkowite zakończenie działalności. ⊗ Zax

PS5, XSX, PC

+ niezłe dialogi, dubbing, elementy systemu walki
– poważne bugi, mało typów wrogów, bitewne schematy, muzyka, stealth

To będzie pewnie ostatni projekt w historii studia Spiders.

5+

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 55 zł Gatunek: platformowa Deweloper: brlka Multiplayer: NIE Wersja PL: NIE PEGI: 16

Wspomnienia są na swój sposób niezwykłe, mogą być wybawieniem, katem, narratorem i... budowlą jak w grze studia brlka, które postawiło na estetykę retro i zręcznościową naturę projektu Love Eternal. Wszystko rozpoczyna się od rodzinnego obiadu w domu głównej bohaterki Mayi i jej rodziców. Po chwili dzwoni telefon i wszystko nagle przekształca się w zamczysko skonstruowane z traumatycznych przeżyć. Love Eternal, choć gatunkowo przynależy do platformówek, przede wszystkim stanowi opowieść o trudach samotności, o pokonywaniu wszystkiego, co z nią związane. Twórcy zaskakująco sprawnie operują tutaj konwencją, mieszają narrację z wymagającą rozgrywką. Maya pragnie wydostać się z zamczyska, po czym zdaje sobie sprawę, że nie jest jedynym więźniem tej surrealistycznej budowli. Co jakiś czas nawiedza ją pewna bogini i choć z początku wydaje się, że to naczelna antagonistka, prawda okazuje się zgoła odmienna. Love Eternal opisuje trudną próbę rozpoczęcia przyjaźni w niezwykłych okolicznościach. Maya nie podlega żadnym z praw fizyki, może dowolnie zmieniać powierzchnię, dzięki czemu unika wszelkich przeszkód, a w miarę dalszych poziomów wyzwanie systematycznie rośnie.

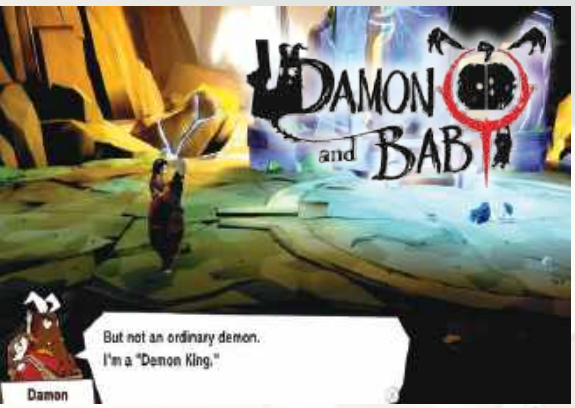
Wachlarz możliwości bohaterki ogranicza się do skoku, interakcji z dźwignią i zabawy grawitacją. W kontekście skomplikowania poziomów, pomysłowości ich twórców i konieczności operowania ruchem – tyle w zupełności wystarcza. Wyobraźmy sobie Super Meat Boya w estetyce pikselowego horroru – gra co rusz atakuje ciekawymi obrazami, a dobór skromnej estetyki tylko podsyca tę narrację. Dysponujemy nieskończoną liczbą żyć i dobrze, bo tracimy je nader często, jedynym wybawieniem są rozlokowane portale, w których zapisujemy aktualny stan rozgrywki. W kwestii grawitacji gra bywa okrutna, bo często nie trafimy tam, gdzie trzeba. Autorzy robią tu graczom po złości, nie do końca testując ich możliwości, tylko po prostu chcąc im uprzykrzyć żywot. Love Eternal ma świetną oprawę. Jest prosto, surowo, ale i surrealistycznie, co dodaje uroku prezentowanej historii. Polecam wszystkim fanom wymagających platformerów z domieszką grozy. ⊗ **Graba**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ klimat, estetyka, ciekawa rozgrywka
– gra przesadza z poziomem trudności, bardzo krótka, nie zapada w pamięci

Poprawne zwieńczenie serii, choć raczej tylko dla jej fanów.

6



Cena: 89 zł Gatunek: przygodowa, akcja Deweloper: Arc System Works Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 12

Damon and Baby to historia króla demonów oraz tajemniczej ludzkiej dziewczynki, którzy zostają ze sobą związani magicznym zaklęciem. Przyzwyczajony do siły i niezależności Damon nagle musi podróżować z kimś, kto z jednej strony wydaje się dla niego ciężarem, a z drugiej okazuje się kluczowy dla całej przygody.

Pod względem mechaniki to twin-stick shooter z elementami eksploracji i RPG-a. Jedną gałką sterujemy demonem, drugą celujemy i strzelamy do przeciwników, a w razie potrzeby możemy też walczyć wręcz. Z czasem odblokowujemy nowe ruchy i umiejętności, w tym Baby Jump. W teorii miał działać świetnie, tak jak i parkour po ścianach. W praktyce – o tempora, o mores. Umiejętność czasami się laguje: gra pokazuje, że dziecko ląduje na platformie, lecz Damon pojawia się kilka metrów wcześniej, co kończy się upadkiem i utratą HP. Podobnie wygląda odbijanie się od ścian – reakcja postaci bywa opóźniona, więc łatwo spaść i powtarzać fragment. Strzelanie też nie jest tak płynne, jak mogłoby być. Zanim zaczniemy celować prawym analogiem, trzeba wejść w specjalną postawę z wyciągniętą bronią, co spowalnia postać i odbiera walkom część dynamiki, szczególnie przy bossach. A jeśli przeciwnicy stoją na schodach, trafienie ich bywa praktycznie niemożliwe.

Podczas przygody wykonujemy zadania poboczne polegające głównie na pomaganiu mieszkańcom odwiedzanych lokacji – zdobywaniu przedmiotów, pokonywaniu przeciwników czy drobnych przysługach. Przyjemnym dodatkiem jest crafting jedzenia, kojarzący się z Odin's Sphere – zebrane składniki można wykorzystać do gotowania potraw zapewniających czasowe premie do statystyk. Gra oferuje także elementy personalizacji. Zbieramy lub kupujemy ubrania zmieniające wygląd Damona oraz amulety i pierścienie wzmacniające postać. Punkty umiejętności rozdzielamy w trakcie odpoczynku w łóżku, gdzie odzyskujemy również HP. Przy punktach zapisu (najczęściej kanapa, krzesło albo... toaleta) dostępny jest fast travel między odkrytymi lokacjami. Trzeba go jednak każdorazowo odblokować u kartografa Williama za 1 tys. G. Wadą jest to, że po jego użyciu odradzają się wszyscy wcześniej pokonani przeciwnicy, co oznacza częste powroty do tych samych walk. Savepointów nie ma też zbyt wiele, więc po śmierci wracamy do ostatniego zapisu. Oprawa audiowizualna wypada nierówno. Tekstury są przeciętne, a część lokacji wygląda dość surowo. Na plus wyróżniają się portrety postaci w dialogach, które są naprawdę ładnie narysowane. Muzyka buduje klimat, ale podczas walk z bossami i większych starć efekty dźwiękowe zaczynają się nakładać, tworząc niepotrzebną kakofonię. Damon and Baby to trochę soulslike z Wisha, a jego zaletą jest na pewno lokalny co-op – po dopracowaniu kilku elementów byłaby z tego całkiem przyjemna weekendówka. ⊗ **Szinrju**

PS5, PS4, SWITCH, PC

+ zabawne wymiany zdań między postaciami, muzyka, co-op
– backtracking i nieintuicyjne mechaniki

Jeśli chcecie się łatwo denerwować – polecam.

5

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 115 zł Gatunek: platformowa Deweloper: Fabraz Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 7

Wkrótce twórczość ośmioosobowego (ponoć, może to się już zmieniło) zespołu Fabraz śledzić będę od dekady. W początkach Switcha przypadkowo trafiłem na zjawiskowo dobre Slime-san, przeglądając cyfrowy sklepik, do Demon Turf pokierował mnie generalny zachwyt społeczności platformowej (szczególnie szanowanego przeze mnie Nitro Rada), na Tides – pełnoprawną kontynuację – oczekiwałem już sam z siebie, w dodatku z olbrzymią niecierpliwością. Dlatego że pierwsza przygoda Beebz, demona-nastolatki z ochotą na kopanie piekielnych tyłków, nosiła w sobie pewne ślady czegoś wyższego, godnego niezależnego panteonu platformerów 3D. W połączeniu z bezwstydną inspiracją Bowser's Fury (najlepszym Mario po Odyssey!) czy nawet Zeldą: Wind Waker wydawało się to przynajmniej elektryzujące. Patrzcie, że Roger zgodził się na stronę dla gry, która na konsolach ukaże się dopiero „niebawem" – czasem nawet mnie stać na tryskanie entuzjazmem!

Wodny świat lat zerowych

Bowser's Fury zamykało swój eksperyment „liniowej platformówki w otwartym świecie" po trzech fantastycznych godzinach. Całkiem słusznie, bo właśnie wtedy mechanika tykającego jak zegar antagonisty zaczynała wychodzić bokiem. Gdyby jednak pozbawić całości tego gameplayowego napięcia, to był tam potencjał na dużo więcej. I teraz nie potrzebujecie do tego Nintendo. Demon Tides bierze koncept wielkiego oceanu, na którym rozsiano małe wysepki, zazwyczaj stanowiące autonomiczne poziomy, by wcisnąć weń dwudziestogodzinną przygodę. Zróżnicowaną, rozległą, dopasowującą się do stylu zabawy obranego przez gracza, do tego rozkochaną w naszym medium z okresu szóstej generacji konsol. Jest kompletną odwrotnością Demon Turf oraz wszystkim tym, czym Turf po prostu nie mogłoby się stać. Czyli, metaforycznie, jest nowym Sly'em 2!

NIE POTRZEBUJECIE JUŻ DO TEGO NINTENDO

Po staremu zostaje, jak go młodzież dziś nazywa, schmoovement. Szeroki wachlarz ruchów, który w wystarczająco zręcznych palcach umożliwia dostawanie się w pozornie nieosiągalne miejsca. Beebz, teraz postać w pełni trójwymiarowa (wcześniej „płaska" niczym w Paper Mario), jest w stanie nawet kilkukrotnie przedłużyć podstawowy skok. Ponadto Fabraz znacząco rozbudował system talizmanów, czyli wymienialnych ulepszeń protagonistki, by umożliwić jeszcze niedorzeczniejsze kombinacje bez najmniejszego poszanowania dla domyślnej architektury poziomów. W efekcie speedrunnerzy i maniacy będą łamać sekwencję za sekwencją. Szczęśliwie jednak z nośnym terminem „platformer ekspresyjny" nie idzie smród ludologicznego elitaryzmu. Możecie nie ogarniać ćwierci tych niesamowitych rzeczy i wciąż bawić się z Demon Tides jak ulubionymi platformerami sprzed lat – plansze są do tego przystosowane. Wyrazem ekspresji pozostanie ogrom wdzianek i kolorów dla bohaterki oraz system „soulowego" graffiti, które gdzieś pozostawione, wyświetla się innym graczom będącym w zasięgu sieci. Kilka tygodni po premierze ten wodny, cel-shadingowy świat wyglądał już dość punkowo dzięki tym setkom kolorowych tagów.

Melodie ze szczytów

Świetnym platformerom nie wystarczy maestria na jednej płaszczyźnie – nawet jeśli deweloper przez kilka lat szlifowania trójwymiarowego hycania w Demon Turf i dwóch dodatkach ewidentnie nabrał FACHU – bo na świetne platformówki składa się wiele odrębnych czynników. Tides to nie tylko olbrzymi, kojący zmysły ocean do przemierzania pomiędzy poziomami (spokojnie, jest też błyskawicznie się ładująca szybka podróż), ale również fenomenalne projekty samych wysp. Jak również całych sektorów, bo ilość wrażeń, jakie czekają na tutejszym kole podbiegunowym, wystarczy na jedną z najbardziej magicznych godzin ostatnich lat w gatunku. Zresztą nawet pojedyncze strzały – misternie zbudowane fabryki, zatrzymane w czasie cyklony, upadłe miasta, wspinaczki wulkaniczne, podwodne tunele – w połączeniu z mistrzowską muzyką 2 Mello z pogranicza drum'n'bassu, jungle i wszystkich radośnie „peesdwójkowych" nurtów (nic dziwnego, skoro to autor rozkochanego w Jet Set Radio projektu „Memories of Tokyo-To") doprowadzają do mojego ulubionego stanu: myśli „nie chcę jeszcze iść dalej" powracającej przy każdej sesji ze Steam Deckiem.

I tak, widać w Demon Tides ograniczenia wynikające ze skali projektu. Proste przerywniki filmowe, problemy z animacjami postaci w ich trakcie, mniejsza dbałość o detale wizualne, dziwnie banalne walki czy wreszcie nieidealna kamera, która nieco zbija z pantałyku podczas bardziej wertykalnych sekwencji. Wszystko to można jednak zaakceptować, widząc (niedrogą!) grę kipiącą energią przełomu wieków, przypominającą o starym Sony (odczuwalne wibracje Ape Escape), o GameCubie, o platformówkach na okładkach czasopism. Odważną, buńczuczną, zaskakująco emocjonalną (jest tu naprawdę udany scenariusz z rodzinnymi brudami i pęknięciami w kreskówkowej soczewce). Oceniam zgodnie ze stanem faktycznym, lecz jeśli to, co widzicie i o czym czytacie, rezonuje z Wami, czeka Was tu jedna z przygód roku. Pomyśleć, że to samo studio za dosłownie moment dostarczy nam też... Bubsy 4D :O ⊗ **Plechota**

PC

+ emocjonująca przygoda, fantastyczny świat, responsywna, ekspresyjna postać, cel shading w stylu retro, MUZYKA!
– odczuwalny budżet, kamera

„Platformówki to martwy gatunek"? Ta, jasne.

9+

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 45 zł Gatunek: horror Deweloper: Peace Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Gram w horrory od dawna, Roger przyklepał mi nawet specjalizację na łamach pisma – recenzent straszaków wszelakich. Nie żeby ten fakt mi w czymkolwiek przeszkadzał – przywykłem do umykania przed kultami satanistów, świrami z piłą mechaniczną, wampirami, zjawami i mutantami. Tymczasem musiałem uciekać przed... opętanym żądzą mordu bobrem. Don't Mess With Bober to interaktywna przestroga, aby z tym futrzakiem przenigdy nie zadzierać, bo nic dobrego z tego nie wyjdzie. Niestety gra Peace Studio jest tego smutnym przykładem w sensie dosłownym. Koncepcja scenariusza, w którym bohaterów nęka czający się w lesie stalker, na papierze nie brzmi najgorzej. Tutaj zawiodła realizacja tego klasycznego schematu. Prolog zaczyna się od wypoczynku, poznajemy uroki okolicy, studiujemy mapy, łowimy ryby, podziwiamy pomniki natury. Gra hołduje narracji kinowych slasherów lat 80., gdzie historia otwiera się powoli, napięcie narasta z minuty na minutę, a grający/a czuje na sobie wzrok czegoś, co ewidentnie nie chce, aby eksplorować okoliczne lasy.

Jak na indie horror oprawa prezentuje się nad wyraz dobrze. Promienie dziennego światła realistycznie przebijają się przez gałęzie drzew, leśne dźwięki koją umysł w trakcie wędrówki, a zabawa się rozpoczyna, gdy głowę wychyla nasz tytułowy antagonista. I żeby nie było, wcale się nie nabijam, bo ten morderczy futrzak potrafi wywołać przypływ adrenaliny, dlatego polecam rozgrywkę wyłącznie z użyciem słuchawek. Nasza postać nie ma oczywiście dostępu do broni, bazuje na instynkcie przetrwania i albo zdecydujemy się uciec, albo zaczniemy się ostrożnie przekradać. Sam bóbr jest całkiem kumaty, nie patroluje okolicy z góry narzuconą drogą, reaguje na wydawane przez nas odgłosy i trudno się go pozbyć, gdy już zostanie zaalarmowany. O ile koncepcja bycia ściganym/ą przez bobra nie brzmi najpoważniej, o tyle w grze motyw ten sprawdza się zgodnie z przeznaczeniem. Gdy łaknący krwi zwierzak krąży w pobliżu, robi się nerwowo. Do Nemesisa wiele brakuje, ale jak na pomysł oprawcy wyszło całkiem solidnie. Pomimo starannie wykonanego otoczenia teren poruszania się w grze jest bardzo ograniczony, podobnie jak liczba miejsc, w których można się ukryć przed wyjątkowym antagonistą. Problemem Don't Mess With Bober jest powtarzalność do bólu i braki w dalszej części rozgrywki. Jeśli nie boicie się bobrów, to ten spróbuje Was przestraszyć. ⊗ **Graba**

PS5, XSX, SWITCH, PC

+ liczba postaci, mnóstwo trybów
− powtarzalna, schematyczna, bóbr szybko przestaje straszyć, nie utrzymuje stałego napięcia

Bober kur*a, patrzcie jakie bydle!

4

Cena: 89 zł Gatunek: soulslike Deweloper: Dark Reaper Studio Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

The Bearer & The Last Flame studia Dark Reaper to kolejna próba wprowadzenia na rynek mrocznego RPG-a akcji w stylu fantasy inspirowanego formułą soulslike. Czy to źle, pomimo że panuje przesyt tą formułą? Nie, o ile wszystko jest solidnie zrobione, co w tym przypadku się nie udało, zwłaszcza na PS5. Po raz któryś z kolei świat ludzi pogrążył się w mroku, a gracz wciela się w samotnego wojownika, który ma nieść ostatnią iskrę światła przez szereg wrogich królestw i walczyć z przeciwnościami. Tło fabularne, chociaż oklepane, jest całkiem porządne, szkoda tylko, że dobre rzeczy niemal na tym się kończą.

Nawet rozgrywka oparta na uproszczonych zasadach soulslike nie zachęca do zabawy. O ile liczba rodzajów wojowników do wyboru cieszy, o tyle im dalej w las, tym gorzej. Regionów świata do odwiedzenia jest zaledwie kilka, ale są tak zagmatwane, że po pewnym czasie, gdy biegamy w kółko, odechciewa się je zwiedzać. Niestety ścieżki się ze sobą przecinają, wszystko wygląda tak samo, a gra nie prowadzi gracza pewną ręką. Walka nie jest lepsza. System kolizji trafień działa fatalnie zarówno po naszej stronie, jak i przeciwników. Ciosy z jakiegoś powodu często nie dochodzą celu bez wyraźnego powodu, a manewrowanie wokół przeciwnika jest dziwnie niestabilne. Zamiast skupiać się na schematach (uproszczonych zresztą) ciosów, musimy walczyć z samym kodem gry. Szkoda, bo typów oponentów i oręża jest zatrzęsienie.

Najgorzej jest jednak z oprawą audiowizualną. Gra na zwykłym PS5 wygląda staroświecko, grafika dziwnie rozmyta, a wszystkie dźwięki mają dziwne echo. Nie to jest jednak najgorsze. Wprawdzie można wybrać kilka trybów oprawy, ale nawet gdy postawimy na „wydajność", gra się sypie – dosłownie i w przenośni. Spadki animacji, smużenia oraz rozrywanie obrazu są na porządku dziennym. Ponadto im bardziej zagłębiamy się w grę, tym sytuacja się pogarsza. Ponadto po jakimś czasie często wyskakuje błąd wyrzucający nas do menu konsoli. Brak słów. The Bearer & The Last Flame wygląda, jakby pozostało w wersji beta i szkoda nerwów na zabawę z tym tytułem. Być może w przyszłości się to zmieni, lecz obecnie nie warto tracić czasu. ⊗ **Aysnel**

PS5, PC

+ znośna fabuła, wybór wojowników, zróżnicowani przeciwnicy i oręż
− uproszczona mechanika soulslike, zagmatwane lokacje, błędy techniczne

Kolejny mroczny soulslike, tym razem niewart uwagi.

4

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 299 zł Gatunek: survival horror Deweloper: Team Ninja, Koei Tecmo Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Błysk magnezji rozdziera organiczną, gęstą jak smoła ciemność. Przez ułamek sekundy, w parzącym powidoku, z mroku wykwita koszmar – zastygłe, nieludzkie oblicze, które od dekad powinno trwać w niebycie. To właśnie w tej krótkiej chwili zawieszenia bije gorączkowe tętno Fatal Frame II. Przestajesz być świadkiem; stajesz się ofiarą zmuszoną do wpatrywania się w puste oczodoły zjawy, podczas gdy jej lodowate szpony bezlitośnie domykają się na Twoim gardle.

Wioska, która oddycha mrokiem

Źródłem tego paraliżującego ucisku jest sama wioska Minakami – w nowej oprawie zaprojektowana jako spójny, dynamiczny organizm. Team Ninja stworzyło byt na miarę mglistego Silent Hill, gdzie miasto jest pełnoprawnym, złośliwym bohaterem opowieści. Przeklęta osada osacza nas i karmi się lękiem, reagując na każdy krok w wysokiej rozdzielczości. Odeszło sztywne dzielenie lokacji na odseparowane ekrany; teraz to duszna sieć uliczek i ukrytych przejść, które swobodnie eksplorujemy między rozdziałami. Każda lokacja zyskała nowy ciężar architektoniczny: od wielopoziomowego, dusznego Kurosawa House, będącego centrum krwawego rytuału, po klaustrofobiczne i rozpadające się Osaka House. Deweloperzy zrezygnowali z prowadzenia za rękę, co w połączeniu z nowymi misjami pobocznymi wymusza żmudne, samodzielne składanie fabuły z szeptów, zakrwawionych notatek i powidoków przeszłości. W tym świecie nie ma bezpiecznych przystani; każda chwila to nerwowe sprawdzanie zapasów filmu i modlitwa, by skrzypienie podłogi za plecami było jedynie winą wiatru.

CZASEM IM WIĘCEJ WIDZIMY, TYM MNIEJ JESTEŚMY W STANIE POCZUĆ

Najbardziej poruszającą nowością jest nadanie relacji sióstr fizycznego, niemal bolesnego ciężaru. Mechanika trzymania się za rękę to genialny przekład emocjonalnej traumy na przyciski pada – nie tani wizualny gadżet, lecz mechanizm budujący więź na samej krawędzi przetrwania. Dotyk Mayu pozwala wprawdzie regenerować siły, ale jednocześnie czyni Mio powolną, ociężałą i tragicznie bezbronną. Czujesz wtedy autentyczną odpowiedzialność za kogoś, kto jedną nogą stoi już po tamtej stronie. Mayu zresztą budzi głęboki dyskomfort; jej apatyczny wzrok i nienaturalne ruchy sugerują, że desperacko próbujemy zatrzymać kogoś, kto dawno już zniknął w mroku rytuału.

Nowoczesność jako pancerz

Ten misternie budowany fundament grozy pęka jednak w starciu z systemem walki. W pogoni za nowoczesną dynamiką Team Ninja wykastrowało egzorcyzmy z ich rytualnego lęku, sprowadzając je do poziomu czystej zręcznościówki. Mimo że Camera Obscura i wyczekiwanie na tytułowy Fatal Frame wciąż potrafią zmrozić krew, nowa kamera zza pleców odebrała grze jej najważniejszą cechę: klaustrofobiczną niepewność kadru. Tam gdzie kiedyś rządził niepokojący kąt widzenia, dziś mamy pełną, intuicyjną kontrolę, która paradoksalnie daje nam zbyt duże poczucie bezpieczeństwa.

Największym błędem jest jednak system rozwścieczonych zjaw, które regenerują punkty życia, zamieniając czysty strach w czystą frustrację. Zamiast uciekać przed nieznanym, walczymy z wydłużającym się paskiem zdrowia przeciwnika. W ciasnych pomieszczeniach spotkanie z zaświatami przestaje być mistycznym przeżyciem, a staje się rzemieślniczym, powtarzalnym usuwaniem przeszkód. To rodzi fundamentalne pytanie: czy w dobie fotorealizmu horror nie traci swojej najpotężniejszej broni – niedopowiedzenia? W oryginale z 2003 r. ziarnisty obraz i techniczne ograniczenia zmuszały naszą wyobraźnię do wypełniania czarnych plam najgorszymi koszmarami. Dziś mrok jest tylko precyzyjnie wyliczonym efektem świetlnym, przez co desperackie trzymanie siostry za rękę traci metafizyczną wagę. Im więcej widzimy, tym mniej jesteśmy w stanie poczuć.

Wygładzanie traumy

Ostatecznie największym grzechem remake'u jest zaburzony balans. Pod koniec drogi ta krucha, przerażona dziewczyna staje się w naszych rękach kimś na kształt kinowego Terminatora egzorcyzmów – nieustępliwą siłą, która nie czuje już lęku, a jedynie chłodno namierza kolejne cele. System ulepszeń i potężnych filtrów sprawia, że zamiast drżeć przed duchami, zaczynasz je „rozwiązywać" z precyzją kalkulatora. Kiedy strach zostaje zastąpiony przez czystą skuteczność, horror nieodwracalnie umiera. Crimson Butterfly Remake przypomina starą fotografię przepuszczoną przez agresywny algorytm AI: krawędzie są ostrzejsze, a cienie głębsze, ale w tym procesie nieuchronnie ginie ziarno i ta brudna, bezlitosna surowość oryginału. Twórcy tak bardzo bali się znużenia gracza, że wraz z fotorealizmem podali nam zbyt wiele ułatwień. W efekcie zjawy przestają być uosobieniem traumy, a stają się irytującym tłem, które fotografujesz z rutyną turysty. Pod koniec wędrówki po Minakami, zamiast trząść się przed przeznaczeniem, częściej ziewasz przy przeładowywaniu filmu. Wygląda na to, że w pogoni za technologiczną doskonałością zgubiono klucz do samej natury koszmaru – bo gdy w ciemnościach wioski widać już wszystko, nie zostaje nam nic innego, jak tylko machinalnie nacisnąć spust migawki i ziewnąć nad truchłem dawnej traumy. ⊗ Jazzi

PS5, XSX, SWITCH 2, PC

➕ obłędna oprawa 4K, gęsty klimat wioski Minakami, nowe wątki fabularne
➖ zaburzony balans poziomu trudności, zbyt „bezpieczna" kamera zza pleców

Technicznie olśniewający powrót do przeklętej wioski, który jednak w pogoni za nowoczesnością zgubił gdzieś swoją dawną, paraliżującą bezbronność.

7+

eprasa.pl 91ae318045

Cena: Brak danych Gatunek: horror psychologiczny Deweloper: FYRE Games Wersja PL: TAK Multiplayer: NIE PEGI: 16

Wirginia Zachodnia w Stanach Zjednoczonych to surowy, górzysty i bardzo często zalesiony teren. Wędrówka w głąb lasu przyzwyczaiła mnie, że czają się tam demony, zjawy, duchy i wszelkie nadprzyrodzone niebezpieczeństwa. W Project Songbird, choć nie jest to tytuł ani odkrywczy, ani przebojowy, wszystkie te złe rzeczy bardzo często są wytworami wyobraźni. Dakota, muzyczka znana również jako Neon Songbird, mierzy się z twórczym kryzysem i rusza samotnie na szlak, aby oczyścić swój umysł. Gra rozpoczyna się od spokojnego eksplorowania okolicy w pobliżu miejsca zakwaterowania bohaterki. W celu lepszej narracji kontakt radiowy z nią utrzymuje jej menedżer, niejaki Bob. Konwersacje z początku są całkowicie przyziemne, racjonalne, słowem brak w nich czegokolwiek dziwnego, niepokojącego. Project Songbird ma jednak drugą, mroczną stronę, gdy Dakota zaczyna śnić. W ciemnym świecie wszystkie przedmioty codziennego użytku posłużą za broń przeciwko demonom próbującym dopaść dziewczynę. Szczerze, konwencja postaci walczącej z własnymi lękami zaczyna mnie już nużyć w większości współczesnych horrorów – ich twórcy w co drugiej grze nękają odbiorców podobną tematyką.

Grając w Project Songbird, nie mogę się przyczepić ani do sfery wizualnej, ani do udźwiękowienia, bo jak na projekt kategorii indie prezentują one wysoki poziom. Problem leży w odstraszającej powtarzalności. Dakota porąbie drzewo, poobserwuje ptaki, zaczerpnie świeżego powietrza, a za pół godziny walczy z niejasnymi abominacjami, dostaje regularnego ataku paniki i potem wszystko wraca do normy. Mamy więc ten rodzaj zużytej kliszy, która przestała się sprawdzać. Martwi mnie zjawisko nawałnicy podobnych pod względem treści horrorków psychologicznych, bo żaden z nich nie zapadł mi w pamięci, a już na pewno mnie nie przestraszył. Cieszy mnie jednak implementacja systemu minimalnego rozwoju ekwipunku postaci (siła ciosu siekierą, skuteczność rewolweru), systemu permanentnej śmierci oraz możliwość zachowania uzbieranego dobytku dzięki Nowej Grze Plus. Tę przygodę ukończycie w jeden długi wieczór. Pytanie, czy zechcecie ponownie, mnie się nie udało. ⊗ **Graba**

PS5, XSX, PC

+ wykonanie, opowieść, możliwość rozwoju ekwipunku, nowa gra plus
– oklepana narracja, kiepska detekcja trafień, słaba wydajność

Horror na jeden raz. Wstydu nie przynosi, ale dumy również.

6

Cena: 89,90 zł Gatunek: RPG Deweloper: Game Freak Wersja PL: NIE Multiplayer: TAK PEGI: 3

Powrót do Kanto po latach przypomina wejście do dawnego pokoju w mieszkaniu rodziców – tego, który wciąż trzymają dla nas w nienaruszonym stanie, jakby czas zatrzymał się w nim w połowie lat 90. Zapach starych mebli jest ten sam, światło wpadające przez okno identyczne, ale krakowska cisza za szybą brzmi inaczej niż dwie dekady temu. Szybko się okazuje, że to nie gra się zmieniła, lecz to my dorobiliśmy się nowej optyki.

Pokémon FireRed na Switchu działa dokładnie tak, jak zapamiętaliśmy: bez zbędnych udziwnień i ulepszeń narzuconych na siłę. I właśnie w tej surowej formie tkwi jego największa siła. Mimo 20 lat na karku tytuł wciąż oferuje bardziej satysfakcjonujący rytm niż wiele współczesnych odsłon serii. Tutaj grind ma głęboki sens, a każda walka, każdy zdobyty poziom i ewolucja cieszą podwójnie. Są bowiem wynikiem naszych autentycznych decyzji, a nie efektem przeliczników zautomatyzowanego systemu. Wybór startera znów odzyskuje swój dawny ciężar, a skład drużyny wymaga planowania zamiast bezrefleksyjnego kolekcjonowania stworków.

Dusza jest ukryta w prostocie: FireRed jest oszczędny w formie, a dwuwymiarowy pixel art zostawia bezpieczną przestrzeń dla wyobraźni, która dośpiewuje resztę. Tempo rozgrywki uderza w punkt: nie jest ani za szybkie, ani zbyt ślamazarne. Każdy Lider Sali to realne wyzwanie, a nie tylko kolejny przystanek na drodze do finału. Nowe odsłony często wydają się zbyt łatwe, pozbawione tego nerwowego napięcia, które tutaj potrafi wywołać nawet zwykłe starcie z trenerem na trasie. Oczywiście czas nie był łaskawy dla wszystkiego. Brak nowoczesnych opcji online sprawia, że wymiany stają się logistycznym koszmarem, a bez nich ukończenie Pokédeksu szybko zamienia się we frustrującą walkę z wiatrakami. Irytują też archaiczne rozwiązania jak przypadkowy soft reset kombinacją przycisków, który potrafi skasować postępy w najmniej odpowiednim momencie.

Trzeba się po prostu pogodzić z faktem, że to produkt swojej epoki, podany bez większych retuszy. Właśnie o to w tym wszystkim chodziło. FireRed przypomina, czym u podstaw były Pokémony: surową przygodą, która bezlitośnie wymagała cierpliwości i uporu. To doświadczenie pozbawione prowadzenia za rękę i nadmiaru systemów, które dziś jedynie rozmywają esencję zabawy. Dobre projektowanie najwyraźniej się nie starzeje – pętla „złap–trenuj–walcz" uzależnia tak samo jak w 2004 r. Okazuje się, że w pogoni za nowoczesnością seria zgubiła gdzieś to, co działało bezbłędnie. Warto czasem wrócić do bazy, by przypomnieć sobie prostą prawdę: gry nie potrzebują fotorealizmu ani tysiąca mechanik, by być wielkie. Potrzebują duszy, która zostawia nam miejsce na własną wyobraźnię. ⊗ **Mazzi**

SWITCH 2, SWITCH

+ ponadczasowy gameplay, dobrze wyważony poziom trudności, klimat
– brak większych ulepszeń względem oryginału, ograniczony multiplayer

To wciąż wybitny kawał kodu, ale jako port na Switcha gra jest zbyt zachowawcza.

7+

eprasa.pl 91ae318045

Cena: 114 zł Gatunek: przygodowa, akcja, Deweloper: Crystal Dynamics, PlayEveryWare Wersja PL: NIE Multiplayer: NIE PEGI: 18

Przy premierze pakietu remasterów Soul Reavera narzekałem, że zabrakło Defiance, które jest zwieńczeniem historii Raziela. Żadnym zaskoczeniem nie jest, że trzecia część także dostanie odświeżenie. Lekki niesmak pozostaje, jednak muszę przyznać, że w przypadku Defiance ekipa postarała się o wiele bardziej.

To, co zaskakuje, to nowa kamera TPP, która zmienia całą rozgrywkę. Nie licząc dziwacznego rozciągnięcia perspektywy, Defiance dzięki temu staje się tytułem dopasowanym do obecnych standardów. Oryginalna kamera ma swój urok, z ustalonymi kadrami i ujęciami, jednak w sekcjach zręcznościowych potrafiła irytować. Teraz nie ma tego problemu – ustawiamy sobie kamerę i możemy spokojnie ocenić odległość skoku. Podobnie jest z poszukiwaniem znajdziek, które zostały wzbogacone o księgi Raziela i Kaina. Zawierają one ilustracje, szkice koncepcyjne i filmiki. Dodatkowo odblokowują skórki dla dwójki bohaterów. Tak, mamy skórki, które mogą urozmaicić przemierzanie Nosgothu. Szkoda tylko, że dwie – Shifter (oryginalny wygląd Raziela z koncepcji przed produkcją Soul Reavera) oraz demoniczny Kain – są płatnymi DLC-ami. Nowy wygląd postaci jest dostępny tylko w zremasterowanej wersji. Gdy zmienimy tryb graficzny na klasyczny, mamy oryginalną oprawę i modele. Co ciekawe, mimo tylu lat Defiance nie wygląda tak źle. Nowa oprawa ma te same bolączki, co remastery Soul Reavera, czyli pewne modele trochę straciły ze swego artyzmu, a niektóre elementy lokacji są mniej czytelne. Jednak dzięki wszystkim ulepszeniom Defiance Remastered staje się prawie nową grą, która nie odstaje zbytnio od obecnych standardów.

MIMO TYLU LAT DEFIANCE NIE WYGLĄDA TAK ŹLE

Mamy Devil May Cry w domu

Nie dotyczy to walk ani konstrukcji poziomów. Potyczki stawiały na akcję, co przekłada się także na większą liczbę wrogów. Ani wtedy, ani tym bardziej teraz nie jest to dobry system. Działa i tyle, brak kolejkowania ciosów, dziwne hitboksy oraz „przyklejanie się" do przeciwników sprawia, że im dalej, tym w miarę możliwości unika się starć. Szczególnie że nowe ataki szybko się kończą i nie ma potrzeby karmienia Soul Reavera. Końcówka, a konkretnie końcowa jedna trzecia gry rzuca na nas masę przeciwników, którzy tylko męczą. Mało jest momentów, gdy można wykorzystać otoczenie, telekineza u Kaina pozwala sporadycznie rzucić przeciwnikiem na wystające kolce i pochodnie, a Raziel zyskuje tę możliwość praktycznie pod koniec przygody. Końcowe poziomy także cierpią na syndrom pustych tuneli, za to kilka lokacji ma nadal całkiem fajne zagadki i mikrometroidvanie. Zapomniałem, jak bezużyteczne są wszystkie elementy dla Raziela, ale cóż, ma to swój urok, mimo że to także zmarnowany potencjał.

Ekstra frytki do tego

Bonusów nie brakuje, dostajemy mnóstwo ilustracji, filmików, w tym bloopersy, które zawsze będą bawić (R.I.P. Tony Jay, René Auberjonois – Waszych głosów nigdy nie zapomnę), niestety część jest dostępna tylko dla posiadaczy edycji deluxe. Demo niewydanej kontynuacji Defiance – Dark Prophecy – jest miłym dodatkiem, podobnie jak komiksy. Wiele nie zobaczymy, to praktycznie test tego, co można było zrobić, i szkoda, że ostatecznie gra się nie ukazała, ale możemy teraz doświadczyć, co teoretycznie nas ominęło. Jednak to powinno być w podstawowej wersji, podobnie jak wspomniane skórki. Defiance ma prawie ćwierć wieku i dojenie fanów za skórki i tym podobne to nie jest dobry sposób, aby wskrzesić markę. Normalnie mamy jeszcze ścieżkę dźwiękową, jednak zarówno tu, jak i w przypadku materiałów wideo brak sensownego playera. Jakość i wartość dodatków jest wysoka, choć czuć, że przeglądanie ich potraktowano po macoszemu.

Sama gra to dokładnie to, co pamiętałem oraz zapomniałem (softlocki wymuszające reset rozdziału lub wczytanie wcześniejszego stanu gry), fantastyczna historia, genialne głosy, których słucha się zarówno z przyjemnością, jak i zaciekawieniem, oraz świat Nosgoth. Mechanika przemiany otoczenia nadal jest, choć w mniejszym stopniu. Natomiast przełączanie się między bohaterami co rozdział ma swój urok. Mimo że gra się nimi zbyt podobnie, to nie licząc kilku momentów – to był i jest świetny pomysł. Znakomity remaster bardzo dobrej gry, który mogę polecić. Teraz czas na remake! ⊗ **Konsolito**

PS5, PS4, XSX, XONE, SWITCH, PC

+ archiwum/muzeum, nowa kamera, skórki
− skórki DLC, Deluxe Edition, softlocki

Prawie niczym nowa gra.

7

RASCAL

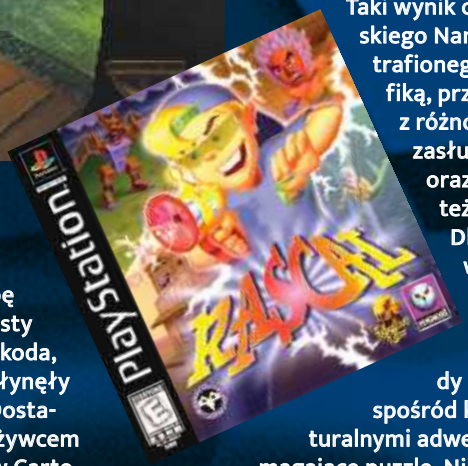
Kocham PlayStation za wiele niezapomnianych tytułów i za koncepcje, które wykiełkowały dzięki możliwościom systemu. Konsola Sony była jak niezniszczalny fundament dla rozwoju ciekawych serii i bohaterów. Wiele zapoczątkowanych tutaj marek wciąż kwitnie, są również te niemal wyblakłe na kartach historii. Jedną z takich produkcji jest Rascal, ofiara chybionej decyzji wydawcy, której nie uratował zespół utalentowanych deweloperów, choć grze udało się dokonać rzeczy niemożliwej w środowisku PlayStation, o której taki Crash Bandicoot mógł tylko pomarzyć.

Dziedzictwo Rascala

Zacznę wyjątkowo od prototypowej wersji gry, bo gdy posłuchałem wypowiedzi Jona Burtona, założyciela studia Traveller's Tales, gościa, który programistycznie czarował, zrozumiałem, w jak niekomfortowej sytuacji postawiono jego i całe studio. Pomysł na Rascala narodził się w 1997 r., koncept od początku zakładał kreację trójwymiarowego platformera ze sterowaniem przyjętym przez ogół dzięki sukcesowi Super Mario 64 od Nintendo. Mario latał we wszystkie strony, adekwatnie, bezbłędnie w zależności od ruchu analogiem. Rascal miał działać identycznie, co zresztą przygotowano w prototypie. Bohater wyglądał zupełnie inaczej niż w wersji wypchniętej na rynek – tak, wypchniętej, bo grając w tego platformera, nietrudno odczuć, że jego tworzenie było męczące. Sama gra jest męcząca przez upór nieistniejącego już wydawcy, Psygnosis. Wyobraźcie sobie, że tworzycie silnik graficzny z kamerą skierowaną odgórnie dla każdej lokacji. Macie pomysł na fabułę, gameplay, implementujecie sterowanie, które poprawnie funkcjonuje, tj. kierunkowe. Zarządcy Psygnosis ślepo zapatrzyli się na sukces Tomb Raidera, w którym angielskie studio Core Design wykorzystało schemat rotacyjnej kontroli postaci, czyli tank controls. „Wydawca pomyślał, że rotacyjne sterowanie było kluczem do lepszej sprzedaży" – wyznał Burton na kanale Game Hut. Pomysłodawcy nie przewidzieli jednak, że przy takim sposobie kontroli postaci kamera zawsze musi się znajdować za jej plecami (patrz Lara Crotf). Z takim utrudnieniem niełatwo sobie poradzić, pomimo że wizerunek małego Rascala było dziełem Jim Henson's Creature Shop, kuźni Muppetów i Fraglesów, na okładce gry umieszczono zresztą logotyp firmy.

Promocja ta w niczym nie pomogła, bo Rascal nie prezentuje się jak gwiazda platformówek. Jako gracz przywykłem do postaci antropomorficznych, choć nieprzypominających człowieka. Bohater wyglądał jak typowy, wkurzający dzieciak, urwis z zabawkowym pistoletem w dłoni i kompletnie

eprasa.pl 91ae318045



nie pasował do gry wideo. Nie udało mi się ustalić, z jakiego powodu zespół Traveller's Tales postawił na tego bohatera, być może chodziło o ówczesną grupę docelową, próbę utożsamienia protagonisty z młodzieżą grywającą na PlayStation. Szkoda, że nie było w tym krzty parodii, z czego słynęły niektóre platformówki, jak choćby Gex. Dostaliśmy tylko protagonistę wyjętego jakby żywcem z przeciętnych kreskówek emitowanych w Cartoon Network. Z racji wyłączności gry dla PlayStation przedstawiciele Sony zapewniali, że oto nadchodzi gra o swobodzie poruszania się rodem z Mario 64 i kamerą ulokowaną w stylu charakterystycznym dla Lary Croft. W sukces tak sprzecznej koncepcji wierzyli chyba tylko decydenci Psygnosis. Rascal finalnie poniósł porażkę i nie doczekał się kolejnych części. Jego katem była perspektywa.

Trudne czasy

Rascal jest opowiastką o ratowaniu. Ojciec tytułowego bohatera gry, Casper zostaje uprowadzony przez Chronona, arcyzłego władcę czasu, który omyłkowo aktywował wehikuł opracowany przez niego. Callum „Rascal" Clockwise bez zastanowienia chwyta za pistolet na bańki i rusza za porywaczem. Traveller's Tales przygotowali pięć lokacji w kilku odmianach: w czasie przeszłym, teraźniejszym i przyszłym. W każdej upływ setek lat wiąże się ze zmianą układu pomieszczeń i przeszkód, np. średniowieczne zamczysko przekształci się w muzeum. W tej koncepcji rozgrywki udało się zamaskować recykling poziomów. Projektanci mieli trochę ułatwione zadanie, wystarczyło dodać lub ująć to i owo, złośliwie mógłbym napisać, że twórcy poszli na łatwiznę, lecz Rascal łatwy do ukończenia nie jest. Greg Duddle, producent gry, w wywiadzie dla magazynu Next Generation opisał tę grę jako solidną, z mocno zaakcentowanym free-roamem i niezwykle bogatą jak na PlayStation kolorystyką. Tytuł zaliczył medialny falstart za sprawą pracy kamery. W Rascala grało i gra się ciężko. Poziomy nie mają takiej głębi, aby kamera zawsze znajdowała się za bohaterem. Obiektyw bardzo często wariuje, gdzieś ucieka i wymaga ciągłego ustawiania. Pokonywanie prostych przeszkód to katorżnicza praca, nie zliczę, ile razy skusiłem przez ciągłe korygowanie ruchów postaci. Najtrudniejsze są jednak walki z bossami – żeby wykonać unik, bohater musi się cofnąć o kilka kroków, obrócić w miejscu w lewo lub prawo i może uniknie ciosu. Wątpię, aby ktokolwiek w Psygnosis testował tę grę, zanim opuściła tłocznię. Traveller's Tales walczyło z wiatrakami. Nie bez powodu Rascal zyskał miano jednej z najgorszych gier na PlayStation, choć mógłby być o wiele lepszy.

Człowiekiem, który uratował projekt przed totalną porażką, okazał się Dave Dootson, autor silnika graficznego. Rascal naprawdę działa na oryginalnym PlayStation w 60 klatkach na sekundę, do tego w rozgrywkę z poziomu menu głównego wskakuje się bez żadnego ekranu ładowania, sukces! Taki wynik osiągnął chyba tylko Tekken 3 od japońskiego Namco. Pomimo popsutej kamery oraz nietrafionego sterowania Rascal nie odrzucał grafiką, przeciwnie, tekstury były niczego sobie z różnorodną kolorystyką. Na szczególną uwagę zasługują fragmenty w cywilizacji Azteków oraz na Dzikim Zachodzie, gra nie miewała też większych trudności z detekcją kolizji. Dla przypomnienia, niewiele platformówek, poza Spyro the Dragon, opierało walkę na strzelaniu. Studio później popełniło świetną grę, którą od początku byłby Rascal, gdyby nie kamera i układy sterowania – Toy Story 2. Większość spośród kilkunastu poziomów to walki z karykaturalnymi adwersarzami, znajdźki do zebrania i niewymagające puzzle. Nikt nie silił się na kreatywność, na patenty, dzięki którym gra zostałaby dobrze zapamiętana. Sam Jon Burton miał wówczas pełne ręce roboty przy Sonic R, produkcji o wyższym priorytecie, w końcu chodziło o kultową markę, a nie o IP z przyszłością stojącą pod znakiem zapytania. Klęska Rascala stanowi przykład złej kalkulacji, liczenia na zyski dzięki implementacji ficzeru z zupełnie odmiennego gatunku, co przyniosło zagładę dla kluczowego aspektu każdej, nieważne jak solidnej technicznie gry: modelu rozgrywki. Grze nie pomógł twórca „The Muppet Show" ani wyciskanie 60 klatek na sekundę, jej twórcy przegrali z odgórną dyrektywą. Gdyby było inaczej, to kto wie, może pisałbym recenzję drugiej albo trzeciej części przygód Rascala? ⊗ **Graba**

RETRO WERDYKT

PSX EXTREME

TRAVELLER'S TALES	PLATFORMOWA
GRAFIKA:	★★★★★★★☆☆☆
DŹWIĘK:	★★★★☆☆☆☆☆☆
GRYWALNOŚĆ:	★★★★★☆☆☆☆☆

PLUSY

▲ 60 KLATEK NA SEKUNDĘ NA PLAYSTATION, JAKOŚĆ TEKSTUR

MINUSY

▼ FATALNE STEROWANIE I PRACA KAMERY, POWTARZALNOŚĆ LOKACJI, FRUSTRUJĄCE STARCIA Z BOSSAMI

5

PSX

✚ wydajność, tekstury
➖ kiepska responsywność, zerowa SI wrogów, monotematyczność lokacji, trudna kamera, jeszcze trudniejsze sterowanie

Rascal? Był ktoś taki? Wiemy, czemu historia o nim zapomniała.

4

egzemplarz prasowy

ZGREONTGEN

RESIDENT EVIL requiem

UWAGA NA SPOILERY!

Komodo: Zgodnie z oczekiwaniami Resident Evil Requiem okazał się być nie tylko zwyczajnym finałem trzeciej trylogii legendarnej serii. To także fabularna klamra dla całego cyklu, rozgrzebująca wątki porzucone jeszcze w czasach pierwszego PlayStation, oraz technologiczne i gameplayowe podsumowanie jego dorobku z ostatnich dziewięciu lat, czyli od czasów introdukcji silnika RE Engine. Mimo że trudno nie zauważyć, że w sieci dominują miażdżąco pozytywne opinie na temat gry, w redakcyjnej grupce dialogowej skupionej wokół trwających właśnie prac nad książką „Resident Evil: Incydent Raccoon City" wybuchła zaskakująco płomienna dyskusja na temat nie tylko tego, co w dziewiątej odsłonie cyklu zagrało świetnie, ale również tego, co nie wypaliło w niej najlepiej. Szkoda było nam ją schować do szuflady, postanowiliśmy więc przenieść się z nią tutaj. Skoro mamy dostęp do papieru i farby drukarskiej, nie zawahamy się ich użyć! Moją opinię znacie już z recenzji w PE#342, mamy tu jednak kolejkę chętnych do dorzucenia swoich trzech groszy. No to panowie – piszcie, co Wam się podobało!

Graba: Jubileusz nakazywał, aby dostarczyć fandomowi pełnokrwistą kontynuację. Gdy dowiedziałem się, że szeregi Capcomu opuścił Peter Fabiano, reżyser siódmej i ósmej odsłony, byłem ciekaw kierunku obranego przez wydawcę. Koshi Nakanishi dał radę za sterami projektu, niestety połowicznie. Grę ratuje bojąca się własnego cienia Grace. Przemierzanie ciasnych korytarzy ośrodka, próby ominięcia żywych trupów, żywszych niż kiedykolwiek wcześniej, operowanie zasobnością inwentarza i kombinowanie, co dalej przywołały u mnie wspomnienia z pierwszego Resident Evil.

Nikodem: Zdecydowanie wyżyny Requiem znajdują się w Rhodes Hill – survival, jaki skonstruował tam Capcom, należy do ścisłej czołówki serii [Nikoś to jeden ze współautorów książki o „Incydencie", zwerbowany przez Piechotę. Wpadł do nas w gości, to proszę grzecznie! – przyp. Komoda]. Nowe zombiaki w uczłowieczonej wersji zagrały niesamowicie dobrze (i przy okazji stały się moją ulubioną perspektywą na zmęczony już temat nieumarłych), co świetnie podbudowano faktem, że każdy z nich otrzymał jakąś przeszłość. Doceniam, że szczątkowe widmo relacji między nimi wciąż jest wyczuwalne – ta rywalizacja między śpiewaczkami! – a to, że ta ich „osobowość" ma realne przełożenie na rozgrywkę, jest wisienką na torcie. Tak samo strzałem w dziesiątkę był pomysł na dodanie do residentowej ekonomii porozlewanej po ośrodku krwi – stworzysz ink ribbona czy mocniejszą apteczkę? A może ulepszenie postaci? Absolutne kino. Sam ośrodek jest cudownie zaprojektowany, a poszczególne pomieszczenia na tyle charakterystyczne, że mapa szybko przestaje być potrzebna. Do pełni szczęścia zabrakło mi tylko wyższego poziomu trudności, bo nawet ten klasyczny okazał się odrobinę zbyt łatwy (choć go-

GRACE TO DLA MNIE NAJMOCNIEJSZY ELEMENT REQUIEM

eprasa.pl 91ae318045

dziny utraconej w wyniku inkribbonowego skąpstwa nie odzyskam już nigdy).

Roger: Trudno nie zgodzić się z przedmówcami w kwestii Grace. Dla mnie jest to najmocniejszy element Requiem – postać krucha i doskonale pasująca do formuły horroru stawiającego na element zaszczucia, który kocham najmocniej. Polubiłem ją na wielu płaszczyznach (z czym miałem duży problem np. w przypadku Ethana Wintersa), również ze względu na metodyczną rozgrywkę, wymagającą uwagi, skradania, zabawy światłem, dbania o zapasy i miejsce w ekwipunku. W horrorach lubię czuć, że w bezpośredniej walce mam mniej argumentów niż wrogowie i Grace podała mi to na złotej tacy.

Adamus: Nie będę oryginalny. Pierwsza połowa gry w moim odczuciu ociera się o projektowy geniusz. Od wizytówki serii, czyli otwierającej się mapy, przez doskonale wyważone proporcje między napięciem a ulgą po intertekstualne zabawy, w tym nawiązania – bardziej bądź mniej świadome – do „REC" czy „Milczenia owiec". Nie zawodzi warstwa techniczna, lokacje wypełniają detale, każde pomieszczenie ma swój unikatowy charakter. Sama Grace jest, jak zauważył Roger, odpowiednio krucha i zdezorientowana by podbić grozę sytuacji. Gdyby początkowe fragmenty rozszerzyć o kilka dodatkowych godzin, bez mrugnięcia okiem wystawiłbym 9 i myślał nad ewentualnym plusem. To bardzo schludnie skrojony fragment (i jeśli mowa o rozgrywce, i kierunku artystycznym, i implementacji nowych „krwistych" rozwiązań ładnie wpisujących się w survival-horrorowe ramy) nieco schizofrenicznej całości, którą jest Requiem. Pierwsza połowa robi tę grę.

Piechota: A tym samym, co na pewno warto zaznaczyć na tym etapie, nim rozwścieczeni fani pozbawią nas prawa do wiedzy o serii już kilka akapitów niżej (swoją drogą – obserwujcie profil Adamusa na Facebooku, sekcja komentarzy dostarcza wrażeń), w pierwszej połowie gry fantastycznym zabiegiem formalnym jest wprowadzenie pana Grzywki w ramach kwadransowych minizadym jako przeciwwagę dla intensywnego nastroju sekwencji skradanych, jako buldożer, którym dosłownie oczyszcza się lokacje zwiedzane chwilę wcześniej w skórze Grace. Tutaj ten dualizm gatunkowo-formalny (Leonem po prostu lepiej grać w TPP), mieszający horror iście survivalowy, pięknie zapożyczający się u współczesnej sceny niezależnej, z podlanym benzyną (do piły łańcuchowej!) horrorem akcji lśni. Jak posadzki Rhodes Hill. Jak ray tracing, rzekomo utracony w połowie. Requiem dowodzi, że dało się to zgrabnie połączyć.

Dżujo: Trzydzieści lat na karku, a seria nadal potrafi – za to szanuję Capcom. Piękne były te pierwsze dwa wieczory z Grace. Nawet wpadający na chwilę Leon, jak ten dobry kumpel, który co prawda ciągle opowiada te same dowcipy („Cóż, to moje cardio na ten tydzień"), ale człowiekowi i tak cieszy się gęba, pasował tutaj całkiem nieźle. Kocham te horrorki akcji z elementami survivalu z pierwszej osoby – łatwo zatem dałem się oczarować. Japończycy przerzucili przez tę swoją popkulturową maszynkę „Z Archiwum X" i Condemned: Criminal Origins, łącząc je z designerską wiedzą zdobytą dzięki Resident Evil 7 i Resident Evil Village. Z jednej strony nic nowego, z drugiej laboratoryjny okaz horroru wyważonego pod wieloma względami. Surowica z tego, za co nadal kochamy serię. Myślałem, że będziemy się tak razem z Grace bać (bawić?) długo, prześlizgując się pomiędzy wiszącymi do góry nogami zwłokami (co za scena), tworzyć przedmioty z krwi (WTF) i generalnie będziemy szczęśliwą parą, aż nas napisy końcowe nie rozłączą. Zaiste, „CD1" tej części Residenta pozostanie w mojej podświadomości (pomimo fabularnych zagadek na poziomie przedszkola) razem z posiadłością Spencera, posterunkiem w Raccoon City i chałupą Bakerów. Ale potem przyszła pora na „CD2", czyli przeniesienie akcji do ruin miasta, w którym wszystko się zaczęło.

Nikodem: Najwyższa pora, by zmierzyć się z białym słoniem w pokoju. Trudno mi po Requiem jechać; pierwszy kopniak Grzywkona dał mi tyle radości, ile żadna gra mi nigdy nie dała. Ale nie da się ukryć, że Raccoon City brakuje polotu Rhodes Hill. Potencjał narracyjny zbombardowanego miasta widać gołym okiem; wyobraźcie sobie te wszystkie mikrohistorie mieszkańców, którym nagle zgasło światło... a dostaliśmy szaroburą nudę z niedożywymi agentami BSAA na czele. Jednak to nie z „drugą płytą" mam problem – spadek jakości w drugiej połowie tłumaczę sobie tym, że to po prostu kolejny element tradycji, z której dziewiątka czerpie garściami – ale z kryzysem tożsamościowym, z którym zmaga się całość. To świetna gra, ale rozczarowuje fakt, że zamiast pójść w ślady koncepcyjnie obiecującej siódemki Requiem stało się przedłużeniem Village. Zakurzonym muzeum. Nikt by nie zauważył, gdyby zamiast „Requiem" było „Greatest Hits". Na marginesie: zwróćcie uwagę, że każda z wymienionych przez Dżuja lokacji jest tą otwierającą. Też ciepło wspominam melinę Bakerów, ale co było później? Nie pamiętam. I tu, podejrzewam, będzie podobnie.

Graba: Leon to supergwiazdor cyklu i powód tak wzmożonego zainteresowania Requiem przed premierą (4 mln w wishlistach nie wzięło się znikąd). Rozumiem chęć twórców, by zapewnić wysoką sprzedaż, sama Grace nie pompowała tak adrenaliny w mediach jak zaprawiony w boju agent Kennedy. Spełniły się jednak niestety moje obawy co do Raccoon City – makiety kompletnie wyzerowanej z nostalgii. Niestety, drążąc ruiny (zachowane w nadzwyczaj dobrym stanie), poczułem tylko zawód i nie jestem zawziętym hejterem konceptu powrotu na stare śmieci – po prostu można i trzeba było zrobić to lepiej. Efekt? Puste killroomy wypełnione modelami trupów zapożyczonych z fefnastego sezonu „The Walking Dead". Przecież Raccoon City stało się symbolem trylogii PlayStation, miejscem absolutnie kultowym, wypielęgnowanym w najlepszych wspomnieniach.

eprasa.pl 91ae318045

Żaden ze mnie koder i artysta, ale wygląda mi to na opieszałość deweloperów w konstrukcji tego etapu. Pełno kontenerów, wraków, ale to wszystko wrzucone do jednego wora, bez ładu i składu, bez elementu, który warunkował jakość serii w ciągu dekad – environmental storytellingu. Do tego kompletnie chybiony pomysł z dokumentami Raccoon City, ich treść jest dostępna wyłącznie odpłatnie i choć jestem weteranem cyklu, trudno o akceptację takich zagrywek.

Komodo: Wnioskując z licznych rolek na socjalkach skupionych właśnie na fragmentach w Raccoon – nostalgii jest tu-

30 LAT NA KARKU, A SERIA NADAL POTRAFI – ZA TO SZANUJĘ CAPCOM

taj cała masa, problem jednak w tym, że odczuwa ją świeższa część publiczności, ta „wychowana" na odcinkach po soft reboocie w 2017 r. Jestem w stanie sobie wyobrazić, że dla przykładowego 23-latka odwiedziny lokacji z remake'ów Resident Evil 2 i 3, wydanych kolejno siedem i sześć lat temu, to właśnie powrót na stare śmieci, odwołanie do nastoletnich czasów, gdy dopiero zaczynali szkołę średnią i mieli więcej czasu oraz energii na granie. Dla dinozaura u progu wieku średniego, dla którego czas płynie zdecydowanie szybciej niż dla tego przykładowego 23-latka, obydwa remaki były jednak wydane dosłownie przed chwilą i w najmniejszym nawet stopniu nie zdążyły obrosnąć kultem. Obecność posterunku wraz z przyległościami to zatem z mojej perspektywy wyjątkowo tani fanserwis, bazuje wszak na przemodelowaniu całkiem niedawno opracowanych przecież miejsc. Podobnie jest z dziwnym zafiksowaniem Leona na punkcie minidramatu Roberta Kendo ze sklepu z bronią. Mówimy o gościu, który od tamtego czasu w chronologii fabularnej cyklu zdążył strzelić w łeb prezydentowi Stanów Zjednoczonych, wymordował pół hiszpańskiej prowincji i znacząco przetrzebił populację USA, Chin czy Europy Wschodniej. Weltschmerz wobec sklepikarza i jego córki jest więc po prostu przesadzony, niewiarygodny. Przyznaję, że w trakcie eksploracji miasta wypatrywałem innych znajomych miejsc, zarówno tych z czasów PlayStation, jak i jakichkolwiek architektonicznych nawiązań do dylogii Outbreak, skoro Capcom schylił się po znaną właśnie stamtąd postać Alyssy. Na próżno.

Roger: A ja stanę trochę w obronie Leona. Fakt, jego sekcje już tak mocno nie rezonują, a po wjeździe do miasta mamy po prostu The Last of Us w wersji ADHD. Są jednak też chwile, dla których warto było wrócić w skórze weterana serii do Raccoon City. Takie jak walka z pająkiem (puszczenie oka do fanów), akcje rodem z „The Walking Dead" (mnie to siedziało) czy chociażby przedzieranie się przez zniszczony wieżowiec, gdzie stąpamy po szklanej podłodze, jednocześnie odpierając ataki nieumarłych. Z drugiej strony mamy sekwencje jazdy motocyklem w stylu „mamy Uncharted w domu" czy żołnierzy zombie, którzy ciskają w nas rakietami z wyrzutni, gdzie granica cringe'u zostaje już mocno przekroczona. Sekcje w kanałach czy na dachach są trochę nijakie (moim zdaniem powrót do Raccoon w nocy, a nie w dzień, zrobiłby lepszą robotę), ale potem wchodzimy na wspomniany przez Komoda posterunek policji i oczy mokną od tony fanserwisu [nie takiego przykładowego 23-latka miałem na myśli... – przyp. Komoda]. W połowie gry pomyślałem sobie, że na końcu na pewno będzie jakieś tajne, podziemne laboratorium i, oglądając napisy końcowe, uśmiechnąłem się pod nosem. Siódemka była rewolucyjna w swojej formule, ósemka zaskoczyła wilkołakami, a dziewiątka to po prostu amalgamat wszystkiego, co przez te 30 lat trafiło do serii. I ja to kupuję – bawiłem się znakomicie.

Adamus: Również bawiłem się świetnie, jednak kilka nostalgicznych westchnień – wykalkulowane działanie studia – i tona celowego cringe'u, który w stu procentach kupuję, nie mogą zupełnie zniwelować krytycznego podejścia. Tak, przyjmuję z dobrodziejstwem inwentarza czerstwego Leona tkwiącego w rozkroku między byciem badassem a styranym mentorem, kupuję B-klasowość opowieści, kupuję gameplayową woltę, która – jak zauważył Piechota – tak dobrze działała w początkowych fragmentach. Nie urzekły mnie natomiast pierwsze chwile w Racoon City i to wcale nie dlatego, że wolę bardziej metodyczną zabawę. Miejscówka jest po prostu wizualnie nijaka, kolorystycznie sięga po spraną, piaskowo-szarą tonację. Fragment z kompletowaniem detonatora to brak detalu, zapadających w pamięć miejsc, przeciwników, a nawet (może poza walką na szkle) starć. Posterunek ratuje nieco sytuację, a tytuł wraca na dobre tory przy laboratoriach (ach, ta neokorporacyjna estetyka!), choć jakości pierwszej połowy już nie osiąga. Trochę nie dla mnie – ale to już kwestia gustu – było też odejście od quasifincherowskiego kryminału na rzecz ponownego zagubienia się w fabularnym labiryncie dziedzictwa serii. Rozumiem natomiast, że dla wielu może to być najmocniejszy punkt tego szalonego spektaklu.

Dżujo: Moje ciało i dusza były gotowe na spotkanie z Leonem. Przed Requiem skończyłem jego scenariusz w Resident Evil 2 na PSX-a i w remake'u. Budynek R.P.D. na okładce obiecywał wiele. Jak wyszło? Napiszę tak: po ukończeniu gry wstałem, zrobiłem sobie herbatę, wróciłem do konsoli i miałem nadzieję, że to może jeszcze nie wszystko. To było wszystko, bo alternatywne „złe" zakończenie to jakiś strzał w pysk i ponury żart. Obawiałem się, że podział Requiem na dwie gry może doprowadzić do tego, że któraś wypadnie gorzej, ale nie spodziewałem się, że Capcom aż tak bardzo wrzuci sekcje Leona w niebyt „gry na mocne 7". Nostalgia na bok (nie

eprasa.pl 91ae31804

potrzebuję jej do szczęścia), miałem tutaj przebłyski z epoki gier na Unreal Engine 3 z początków Xboksa 360, a na koniec dorzucono jeszcze byle jakie zakończenie. Gdyby środek ciężkości zabawy umieszczono w okolicach posterunku zamiast pierwszej sekcji, dodatkowo dowożąc lepiej skonstruowane zakończenie, wtedy... nadal nie mielibyśmy gry wybitnej, ale czułbym się z tym wszystkim lepiej. W horrorach często najtrudniej jest zapewnić udany trzeci akt – seria RE też miewała z tym problemy. W przypadku Requiem to nie trzeci akt, ale (prawie) cała druga połowa kuleje. Ogólnie jest dobrze, ale marzyłem o czymś wyjątkowym.

Piechota: I byłbym się zatrzymał na podobnych wnioskach, co panowie, gdyby nie coraz bardziej odpychający dyskurs, w myśl którego segmentami Grace zachwycają się wyłącznie „młodzi", „nieogarnięci", „pseudointelektualni". Zaczyna on dość agresywnie atakować każdego, kto nie boi się napisać, że jak zachwyca, kiedy mnie nie zachwyca, nie zajmuje mnie! Ociężały, mało dynamiczny Leon pasował do wolniejszej czwórki, a kurczowe trzymanie się jej wzorca, choć bezpieczne w zderzeniu z betonową fanbazą, rozczarowuje. Kilkanaście nudnych, męczących aren kontra kilka pomysłowych, świeższych sekwencji (jak wspomniany przewrócony wieżowiec ze szklanymi „podłożami") – słaby bilans, ale nie wypada przyznawać. Niesmak po finale, potęgowany tylko internetową krucjatą fanatyków właśnie tego wzorca Residenta. Niełatwo pozostawać zachwyconym godzinami w Rhodes Hill. Jeszcze trudniej o swoich odczuciach gdziekolwiek pisać.

Roger: Zakończenie faktycznie trochę boli, ale znam tego przyczynę. Dla mnie historia Leona z postępującą zarazą czy Grace, której dramat mocno wybrzmiewa w scenach z sierocińca, są dobrze wpisane w całe to uniwersum genetycznych eksperymentów. Podobały mi się nawiązania do starych odsłon, nowe światło rzucone na zbombardowane miasto czy dziedzictwo Spencera – jestem dziadersem, nostalgia na mnie działa. Totalnie zaskoczyła mnie "śmierć" Emily, chociaż można było to zrobić subtelniej – wystarczyłaby przemiana w ludzką formę zombie zamiast serwowania nam kupy zgniłego mięsa, by scena z zabiciem dziewczynki przez Leona wybrzmiała mocniej. Największy problem jest z antagonistami i samym finiszem. Zupełnie niepotrzebnie manieryczny i udany moim zdaniem Gideon zostaje zepchnięty na boczny tor przez „klona" Weskera (wiecie, że jego głosem przemawia ten sam voice actor?).

Nikodem: W kontekście ociężałości, o której wspomniał Piechota, czułem pewien dysonans na poziomie wizji – i tu objawia się nam kolejny dowód na to, że Requiem „nie wiedziało, kim chce być w przyszłości". I dobrze, że nie ma uniku! Ociężałości oczekiwałem; szkoda tylko, że nie do końca mieli pomysł na to, co z nią zrobić. Co jest dziwne, biorąc pod uwagę, że wzór stoi o, tam. Część Leona nie kryje się z tym, że ujeżdża dziedzictwo czwórki, ale chcąc nie chcąc, jak już wszystko, to i RE6 musiało dorzucić swoje trzy grosze, a nawet więcej, niestety [słuchaj no, kolego, może i jesteś w gościach, ale szósteczkę to Ty szanuj – przyp. Komoda]. Bo RE Engine to nie to samo, co MT Framework. To nie ociężałość jest problemem, ale wszystko wokół. To już nie przyjemna, ale przez kurczące się zasoby i nieustanną konieczność podejmowania decyzji lekko stresująca rozwałka. Teraz jest tylko przyjemna (po co ta osełka?!). Cholernie przyjemna, podkreślam, ale nie mogę pozbyć się wrażenia, że dizajnerski kunszt z remake'u czwórki został gdzieś utracony – prawdopodobnie właśnie ze względu na szalenie ambitną chęć złapania za ogon wszystkich 30 lat historii serii.

Komodo: Wychodzi na to, że jestem jednym z nielicznych, którym ta dualność rozgrywki ani nie burzyła immersji, ani nawet nie gryzła się między sobą. Ot, lubię Residenta stonowanego, mrocznego i powolnego, ale lubię go też rozwałkowego, efektownego, krwawego. Skoro seria na przestrzeni dekad stała podobną różnorodnością, czemu nie uczcić jej w ramach jednej gry przy okazji jubileuszu? Niczym podczas festiwalu muzycznego, gdzie na jednej scenie zderzają się zupełnie różne interpretacje tego samego gatunku. To ma wszelkie prawo się podobać, bo wzbudza zasadne wrażenie „dwóch gier za pojedynczą cenę", trochę jak w przypadku mojego umiłowanego Resident Evil 6 (sądźcie mnie!), który swoją zawartością mógł obdzielić kilka gier. Tak czy inaczej, nie czuję w kościach, aby w przyszłości Capcom miał zamiar nadużywać tego patentu. Jednak przy tak pozytywnym odbiorze całości wszystko się może zdarzyć. Dzięki wszystkim za dyskusję i do przeczytania w książce „Resident Evil: Incydent Raccoon City"!

Adamus: Ej, dodałem kapary do pesto. Kuźwa, jakie dobre!

Dżujo: Komodo, zakończ one linerem: „I missed that Raccoon City hospitality".

Nikodem: W ogóle śpieszymy się?

Adamus: Nie wiem, czy Roger nie mówił, że robimy ten Zgrentgen za coś, co mu wypadło, a jest do druku na teraz.

Komodo: Tak, piszemy to w ramach zapchajdziury.

Adamus: OK, to ja wracam pisać tekst o głaskaniu piesków, póki młoda jest w żłobku.

Komodo: Dobra, wpisywać oceny! Zestawimy to potem ze średnią z Metacritica, którą tak uwielbia Roger. W trzech groszach do mojej recki dał 8+, ale jak zobaczył to 89 na Meta, to pewnie zmieni na 9-.

Roger: Same stare, zrzędzące dziady w tym Zgrentgenie. I jeszcze taka brygada hejterów Leona książkę o Residencie pisała. Ja bym nie kupił! Idę robić trzeci run, a wy dalej narzekajcie! ⊗

Oceny dyskutantów:
Komodo: **8** Graba: **7** Nikodem: **8**
Roger: **9-** Adamus: **8** Piechota: **7-**
Dżujo: **8**

Globalny Metascore: **89**
Zgrentgenowy Metascore: **78**

eprasa.pl 91ae318045

TACTICS...

czyli zjawisko spin-offów

Wielu kultowych bohaterów debiutowało w innych dziełach. Wiedzieliście, że spin-offami są np. „Simpsonowie" czy „Smerfy"?

Jak swego czasu zauważył inżynier Mamoń, jeden z bohaterów kultowego filmu „Rejs" (1969): „Mnie się podobają melodie, które już raz słyszałem. No jakże może mi się podobać piosenka, którą pierwszy raz słyszę?". Na miłości, którą obdarzane są znane szlagiery, korzystają nie tylko twórcy kontynuacji czy wznowień, ale także spin-offów. Twórcy tych ostatnich mają nieco utrudnione zadanie, ponieważ eksperymentowanie z ustaloną formułą zawsze obarczone jest ryzykiem.

Czy shoot 'em up stanowi dobrą bazę dla gry taktycznej? Twórcy wydanego niedawno Metal Slug Tactics wyszli właśnie z takiego założenia, dokładając co nieco od siebie.

TEKST: **BUCZYŃSKI**

Istnieje dość duże prawdopodobieństwo, że zaglądając dziś na jedną z wiodących platform streamingowych, trafimy na serial, który w swojej istocie stanowi odprysk innej produkcji. „Gra o tron", której finałowy odcinek w amerykańskiej telewizji obejrzało w momencie premiery niemal 20 mln widzów, doczekała się w ciągu kilku ostatnich lat nie jednego, ale dwóch pobocznych rozwinięć: „Rodu smoka" (2022–) oraz „Rycerza Siedmiu Królestw" (2026). W obu przypadkach mamy do czynienia z historiami, których akcja osadzona jest na długo przed fabułą głównego serialu. Fani niezwykle popularnego niegdyś „Breaking Bad mogli powrócić do ulubionego świata w filmowym epilogu pt. „El Camino" (2019) lub zgłębić losy jednego z pobocznych bohaterów w kilku sezonach „Better Call Saul" (2015–2022). Popularny dramat sądowy „Sprawa idealna" (2017–2022) stoi na barkach „Żony idealnej" (2009–1016). Spin-offami „Gwiezdnych wojen chętnie raczy nas też Disney, produkując kolejne seriale rozszerzające dotychczasowe wątki, np. „Obi-Wan Kenobi" (2022) czy „Andor" (2022–2025). Siła rażenia spin-offów nie ogranicza się oczywiście wyłącznie do streamingu i seriali. Przypomnijmy, że poboczny film z serii „Szybcy i wściekli: Hobbs i Shaw" (2019) zarobił w kinach 760 mld dol. Jak widać, misje poboczne potrafią być źródłem dodatkowego zarobku nie tylko w grach RPG.

Zauważyliście, że w poprzednim akapicie nie szczędziłem podawanych w nawiasach dat? Dryfując po przepastnym świecie dzisiejszej popkultury, łatwo ulec wrażeniu, że współczesna rozrywka zjada własny ogon. O tym zdawałyby się świadczyć podawane obok przykładów niezbyt odległe daty, prawda? Tylko czy „Przygody Hucka Finna" nie stanowiły przypadkiem odprysku „Przygód Tomka Sawyera"? Mowa o książkach, które Mark Twain publikował pod koniec XIX w. Dość powiedzieć, że dzięki spin-offom skrzydła rozwinęły jedni z najpopularniejszych herosów w dziejach: Superman oraz Batman. Przypomnijmy, że obydwaj panowie pierwsze kroki stawiali w latach 30. XX w. wcale nie w ramach solowych serii, tylko jako jedne z wielu postaci przewijających się w komiksowych antologiach. Kilka dekad później podobny skok do pierwszej ligi zrobił Deadpool, debiutując pierwotnie jako pomniejszy antagonista w serii „The New Mutants" (1991). Warto wspomnieć też o Johnie Constantinie, który po raz pierwszy objawił się światu jako epizodyczny bohater w serii o potworze z bagien w 1985 r. Mimo że wszyscy najlepiej kojarzymy zapewne kasowy film z 2005 r. z Keanu Reevesem w roli głównej, to pamiętajmy też o wydawanym przez 30 lat komiksie „Hellblazer". Wiedzieliście, że spin-offami są także „The Simpsons" oraz „Smerfy"? Jak widać, pomysł rozwijania pobocznych wątków w osobnych dziełach nie jest wcale nowy i stanowi stały element przemysłu rozrywkowego od dobrych 100 lat. Nie inaczej jest w świecie gier wideo, ale temu segmentowi rynku więcej miejsca poświęcimy za chwilę. Zanim to jed-

sprasa.pl 91ae318045

nak nastąpi, warto przeznaczyć kilka minut na definicyjne porządki.

Wiosenne porządki

Jednym ze spostrzeżeń, którymi miałem okazję podzielić się z Wami kilka miesięcy temu przy okazji tekstu na temat data miningu (PSX#336), był fakt, że określający to zjawisko termin przeniknął do kultury popularnej ze świata biznesu. Jak się pewnie domyślacie, w przypadku spin-offów było podobnie. Termin wykuto w zakładach produkcyjnych XX w., aby nadać nazwę nowinkom technologicznym, które z jednej gałęzi przemysłu migrowały do drugiej. Z biegiem lat słowo zmieniło jednak swoje znaczenie i współcześnie spin-offem nazywa się sytuację, w której daną jednostkę firmy wydziela się z macierzystej struktury i pozwala funkcjonować nieco bardziej samodzielnie. Co ciekawe, w encyklopedii zarządzania spin-offy pod pewnymi względami kojarzone są z tzw. produktami ubocznymi (ang. by-product). Będąc złośliwym, można by powiedzieć, że Harley Quinn łączy z Batmanem taka sama relacja, co ser i serwatkę. Czy niezwykle popularna dziś postać szalonej lekarki nie powstała przypadkiem z potrzeby zapełnienia kimś tła w jednym z odcinków serialu „Batman: The Animated Series" (1992)? Takie stawianie sprawy nie oddaje jednak spin-offom sprawiedliwości, ponieważ produkty uboczne powstają niejako przy okazji i, nierzadko, wbrew intencjom twórców. W przypadku popkulturowych spin-offów zgadza się jedynie pierwsza część tego równania. O ile bowiem dana postać (lub wątek) może się zrodzić w głowie twórców przypadkiem, o tyle uczynienie z niej gwiazdy własnego show wymaga już mocnej intencji.

W najszerszym ujęciu spin-off jest dziełem kultury, które opiera się na wątkach innego istniejącego już dzieła. Chyba najzgrabniejszym tłumaczeniem tego terminu na język polski, z którym miałem okazję się spotkać, jest odprysk. Pozwólcie więc proszę, że od czasu do czasu będę stosował oba te słowa zamiennie. Zanim odpryski na dobre zadomowiły się w świecie telewizji i seriali, który dziś wydaje się stanowić ich domyślną domenę, zdarzało im się święcić triumfy w przestrzeni słuchowisk radiowych. Mimo że rozmaite spin-offy zdarzały się w kulturze już wcześniej, to źródła wskazują, że ich dzisiejsza pozycja jest konsekwencją niebywałego sukcesu pewnego radiowego sitcomu. Mowa o nadawanym w latach 1941–1958 programie „The Great Gildersleeve". Tytułowy bohater debiutował dwa lata wcześniej w innym słuchowisku („Fibber McGee and Molly") jako pyszałkowaty gbur z sąsiedztwa. Postać, którą trudno nazwać kimś, z kim widownia powinna sympatyzować w pierwszej kolejności, dość szybko okazała się być jej ulubieńcem. Twórcy programu postanowili kuć żelazo, póki gorące i stworzyli osobny serial, nieco reinterpretując jednak postać i łagodząc jej negatywne cechy. Czy podobnego motywu nie widzieliśmy później dziesiątki razy? Dziś o Gildersleevie, w którym niegdyś kochali się amerykańscy słuchacze, nikt już raczej nie pamięta, ale ówczesna popularność postaci stanowiła precedens. Od tego momentu na bohaterów z tła zaczęto patrzeć inaczej, tj. przez pryzmat potencjału wybicia się na niezależność.

Wszechobecna w kulturze seryjność trzyma się na nogach mocniej niż kiedykolwiek wcześniej. Deklaratywnie wszyscy lubimy świeże i unikatowe doświadczenia, ale przytoczone we wstępie słowa inżyniera Mamonia nie wzięły się z powietrza. Aby jakoś odnaleźć się w gąszczu kontynuacji, każdy odbiorca niejako zmuszony był przyswoić sobie takie hasła jak prequel, sequel, interquel. Wszystko w imię osadzenia obserwowanych wydarzeń na dłuższej osi czasu. Jak pod tym kątem przedstawiają się spin-offy? Zdarzają się takie osadzone przed akcją oryginalnej historii, dziejące się z nią równolegle lub zahaczające o czasy późniejsze. Wszystkie konfiguracje dozwolone. Pozwólcie więc, że skupię się na pewnej charakterystycznej dla odprysków cesze, która powoduje, że często informacja o ich tworzeniu wywołuje u mnie szybsze bicie serca. Poboczna natura spin-offów zazwyczaj zostawia twórcom więcej miejsca na eksperymenty, dzięki czemu mogą nas zabrać w całkiem nowe miejsca i inaczej rozłożyć akcenty. Trochę jak w przypadku coverów ulubionych piosenek, reinterpretacje potrafią sprawić więcej frajdy niż oryginał. Ba, do dziś moją ulubioną odsłoną Darksiders jest odpryskowy Genesis.

Jak pewnie zdążyliście się już domyślić, zawarte w tytule niniejszego artykułu słówko „tactics" zdradza kierunek dalszej podróży. Poza rozważaniami nad ogólną naturą spin-offów chciałbym bowiem poświęcić nieco miejsca także mojemu ulubionemu rodzaju odprysków, tj. grom taktycznym. Okazuje się bowiem, że taktyczny skok w bok ma w naszej branży dość długą tradycję i stał się udziałem tak kultowych marek jak Final Fantasy, Fallout, Metal Slug czy Gears of War.

D-Day

Na początek nieco odwrócę chronologię i w pierwszej kolejności (turze?) omówię grę, która debiutowała stosunkowo niedawno, czyli spin-off serii Gears. Kiedy w 2014 r. Microsoft przejął prawa do marki od Epic Games, produkcję kolejnych części zlecono wewnętrznemu studiu The Coalition. Poza dość standardowym pomysłem stworzenia kolejnej trylogii z nowymi bohaterami włodarze studia postanowili wypłynąć na szersze wody i dotrzeć do odbiorców dotychczas niezainteresowanych przygodami Marcusa i spółki. Tak zrodził się pomysł na stworzenie we współpracy z firmą Funko mobilnej gry Gears Pop! oraz właśnie Gears Tactics (2020). Ponieważ rozgrywka w Gearsach zawsze polegała na ukrywaniu się za osłonami i flankowaniu przeciwników, pomysł na taktyczną grę w stylu XCOM-a wydał się pracownikiem The Coalition naturalnym rozwinięciem wyjściowego konceptu (na marginesie: na podobny pomysł wpadło już wcześniej Epic Games, ale tamten projekt został skasowany). Jak wspominał później Alex Grimbley z The Coalition, producent wykonawczy gry: „Wzięliśmy po prostu istniejące Gearsy i zmieniliśmy kąt kamery". Główną część prac zlecono zaprzyjaźnionej firmie Splash Demage, weteranom branży. Ponieważ seria miała już wypracowany styl wizualny i pokaźną bazę gotowych assetów, twórcy mogli w pełni skoncentrować się na próbie przeniesienia znanych i lubianych mechanik na język gry taktycznej. Nie bez powodu istnienie tytułu oficjalnie ogłoszono świa-

The Evil Within nie doczekało się odprysków, ale w jednym z DLC obserwowaliśmy wydarzenia z jedynki oczami drugoplanowej postaci Juli Kidman. W świecie seriali byłby to dobry materiał na spin-off.

eprasa.pl 91ae318045

tu równocześnie z zapowiedzią Gears 5. Akcja spin-offu co prawda fabularnie osadzona jest najwcześniej spośród wszystkich odsłon, ale najwięcej punktów stycznych ma właśnie z piątką.

Mimo że Splash Damage pracowało, opierając się na istniejącym materiale źródłowym, to Gears Tactics w żadnym razie nie nazwałbym produktem odtwórczym. Tytuł wyróżnia się na tle innych gier taktycznych znacznie dynamiczniejszą i płynniejszą akcją. Umiejętnie łącząc zdolności bohaterów, możemy znacznie zwiększyć liczbę dostępnych punktów akcji, eliminując wszystkich wrogów w ciągu jednej tury. Twórcy zrezygnowali też z typowej dla gier dzielenia mapy na siatkę, dając nam znacznie większą swobodę podczas rozmieszczania oddziału. Tempo nie spada również między misjami, ponieważ zamiast znanego m.in. z XCOM-a rozbudowywania bazy czy zlecania badań. Nieco zubaża to treść, ale pozwala szybko rozpocząć kolejną potyczkę. Warto wspomnieć też o niezbyt skomplikowanej, ale świetnie i widowiskowo opowiedzianej fabule. Niestety, choć spin-off stanowi świetne wprowadzenie nie tylko do serii Gears, ale także gier taktycznych w ogóle, sequela prawdopodobnie nigdy się nie doczekamy. The Coalition koncentruje się na tworzeniu Gears of War: E-Day, a Splash Damage stało się w międzyczasie własnością chińskiego Tencentu.

Sprzężenie zwrotne

Serii Final Fantasy, której to pobocznej odsłonie chciałbym poświęcić kolejny akapit, nie trzeba nikomu przedstawiać. Mówimy wszak o marce, która nie tylko zdobyła serca milionów graczy, ale też w ogromnym stopniu wpłynęła na branżę. Niewykluczone, że to właśnie wydanej w 1997 r. na pierwsze PlayStation grze Final Fantasy Tactis zawdzięczamy zresztą późniejszą modę na spin-offy z „tactics" w nazwie. Na pomysł zaoferowania graczom nowego, odmiennego doświadczenia (strategicznego RPG-a) wpadł ojciec serii – Hironobu Sakaguchi. Idea kiełkowała w głowie artysty od dobrych kilku lat, ale obłożenie pracą przy głównych odsłonach hamowało rozwój pobocznych projektów. Sytuacja się zmieniła, kiedy w 1995 r. do zespołu Square dołączyło kilku weteranów z Quest Corporation z Yasumim Matsuno na czele, twórcą m.in. Tactics Ogre: Let Us Cling Together. Sakaguchi, który darzył pracę Matsuno wielkim szacunkiem, z radością powierzył mu rolę reżysera taktycznej odsłony serii FF. Mógłbym tutaj dużo napisać o dojrzałej fabule oraz złożonych turowych pojedynkach, ale produkcję tego kalibru niezwykle trudno zamknąć w skromnej liczbie znaków pozostałych do końca artykułu. Gra z pewnością zasługuje na osobny tekst i śpieszę szczęśliwie donieść, że już nawet takowy powstał (PSX#323, Kubica).

PRODUCENT W INTERPLAYU BYŁ WTEDY WIELKIM FANEM FINAL FANTASY TACTICS I TO ON FORSOWAŁ POMYSŁ STWORZENIA FALLOUT: TACTICS

Ponieważ jednak niniejszy artykuł bez chociaż krótkiego komentarza na temat FFT nie byłby kompletny, zdecydowałem się wyróżnić tę niezwykłą grę przynajmniej akapitem. Dodam również, że w 2025 r. Tactics doczekało się wznowienia na współczesne sprzęty, więc każdy może bez większych przeszkód sprawdzić tytuł samodzielnie w domowym zaciszu. Jest to o tyle ciekawe, że FFT wyrasta z innego niż rozpowszechnione na Zachodzie klony XCOM-a pomysłu na taktyczną zabawę. Nie zapominajmy bowiem, że gra taktyczna grze taktycznej nierówna, a nie każdy shooter to Call of Duty. Och, byłbym zapomniał: Final Fantasy Tactis jest o tyle unikatowym przykładem spin-offu, że jego elementy przeniknęły później nie tylko do do głównego cyklu, ale też innych wydanych przez Square tytułów. Sprzężenie zwrotne?

Czarna owca

Kolejny spin-off do zestawienia wybrałem według nieco innego klucza. O ile w przypadku poprzednich akapitów przywołaliśmy tytuły co najmniej powszechnie lubiane, o tyle Fallout Tactics: Brotherhood of Steel miał w tym względzie nieco pod górkę. Dziś łatwo zapomnieć, że przez lata najmocniej krytykowaną odsłoną cyklu Fallout był właśnie jego taktyczny spin-off z 2001 r. Wiele gorzkich słów powiedziano z powodu mocniejszego nastawienia na walkę, rezygnacji z odgrywania postaci oraz... ogólnego niedopracowania i błędów. Na przełomie wieków gracze rozochoceni na wskroś erpegowym Falloutem 2 od Black Isle chcieli czegoś innego niż sieczka z tytułowym bractwem w roli głównej. Co ciekawe, intencja stworzenia tytułu wcale nie wyszła od oryginalnych twórców. Historia gry zaczyna się w 1999 r., kiedy to przedstawiciele australijskiego studia Micro Forté wyruszyli na poszukiwania wydawcy dla swojego najnowszego dziecka. Była to izometryczna strzelanka o enigmatycznie brzmiącym tytule Chimera. Phil Adams, który uczestniczył w prezentacji tytułu z ramienia firmy Interplay, był pod dużym wrażeniem udostępnionego dema. Wydawcy Fallouta przyjęli prezentację nad wyraz ciepło, ale zainteresowanie nie było na tyle duże, aby dopiąć umowę. W tym momencie doszło jednak do zwrotu akcji – Interplay wpadł na pomysł, żeby zamiast finansowania nowego IP moce przerobowe Micro Forté wykorzystać do stworzenia taktycznej gry akcji w świecie Fallouta. Jeden z pracujących nad projektem twórców po latach wspominał: „Chip Bumgardner, producent w Interplayu, był wtedy wielkim fanem Final Fantasy Tactics i to on forsował pomysł stworzenia Fallout: Tactics. Poza podobieństwem nazw patrzyliśmy też na to, jak przełożyli oni me-

Powstanie Fallout Tactics zawdzięczamy... miłości jednego z deweloperów do Final Fantasy Tactics. Więcej szczegółów w tekście.

chaniki RPG na język taktycznych potyczek". Prace nad grą ruszyły z kopyta, ale na przeszkodzie do pełnego zrealizowania wizji stanęły dwie komplikacje: niezwykle napięty harmonogram (na prace zaplanowano zaledwie 12 miesięcy) oraz różnica czasowa między zlokalizowanym w Australii biurem Micro Forté i amerykańską siedzibą firm Interplay oraz Black Isle. Utrudniło to nie tylko bieżące konsultacje i wymienianie się pomysłami, ale także komplikowało testy. Sprawy nie ułatwiał fakt, że w trakcie prac nad grą zmieniała się jej koncepcja. Zgadliście – powodem była nieustanna presja czasu. Kiedy tytuł wreszcie ukazał się na rynku, zaliczając kilka miesięcy opóźnienia, Fallout Tactics spotkał się z dość chłodnym przyjęciem. Nie chodziło jednak o recenzje, ponieważ te nie były najgorsze, ale fakt, że mało kto chciał tę grę kupić. Z tego powodu skasowano znajdującą się na wczesnym etapie produkcji kontynuację, a w Micro

eprasa.pl 91ae318045

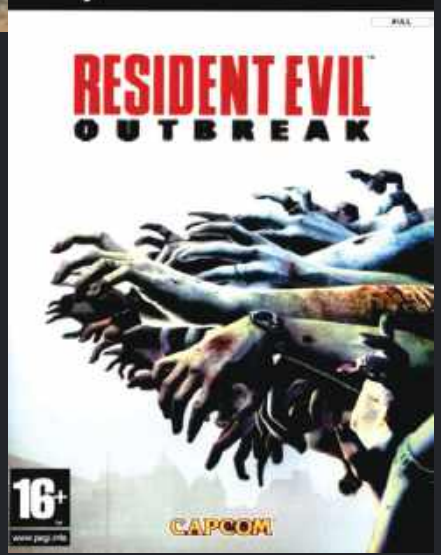
Forté doszło do potężnych zwolnień. Trzeba zaznaczyć, że plany były dość ambitne, m.in. przeniesienie gry w pełne 3D. Firma próbowała się pozbierać i nabrać rozpędu przy okazji kolejnych projektów, ale wkrótce potem zamknęła swoje podwoje. Jeżeli zastanawiacie się, skąd ten szaleńczy tryb pracy, który ostatecznie pogrążył grę, to spieszę donieść, że w tamtym okresie Interplay borykał się z poważnymi problemami finansowymi.

Cover story

Spin-offów z członem „Tactics" w tytule znajdzie się oczywiście więcej. Żeby nie szukać daleko, w 2024 r. ukazał się całkiem udany taktyczny spin-off serii Metal Slug. Twórcy tego ostatniego tytułu postanowili urozmaić zabawę mechanikami charakterystycznymi dla rogalików, udowadniając tym samym, że w ramach sprawdzonej formuły ciągle da się powiedzieć coś świeżego. Przytoczone w artykule przykłady pokazują, że nie ma gatunku, którego nie dałoby się przerobić na grę taktyczną: strzelankę, RPG czy shoot 'em up. Różne są też motywacje twórców czy wydawców: chęć odcięcia kuponów, dążenie do pozyskania nowych fanów, spełnienie artystycznej potrzeby czy pragnienie poeksperymentowania. Z punktu widzenia odbiorcy z najgorszym scenariuszem mamy do czynienia w tym pierwszym przypadku, ale na szczęście sensownych odprysków jest na rynku pod dostatkiem. Bardzo lubię spin-offy, zwłaszcza te z własnym charakterem. Obserwowanie twórczego przetworzenia mechanik stanowić może przyjemność samą w sobie. Mimo że na potrzeby artykułu postanowiłem się przyjrzeć zjawisku odprysków przez pryzmat gier taktycznych, to pamiętajmy o ogromnej różnorodności tego typu produkcji. Warto przywołać chociażby gry sportowe ze znanymi postaciami, np. Mario Tennis Fever. Nigdy nie wiadomo, czy z danego spin-offu nie zrodzi się nowa, ciekawa podseria. ⊗

Nie każda gra z członem „Tactics" w tytule jest taka sama. Drobne różnice potrafią diametralnie zmienić doświadczenie.

Dla zachodnich twórców określenia „gra taktyczna" oraz „XCOM" mogą stanowić synonim, ale gatunek jest mocno zróżnicowany. Co ciekawe, jak dotąd ostatnim akordem w tej słynnej serii nie jest wyczekiwana przez fanów trójka, ale spin-offowe Chimera Squad.



Elementy spin-offu potrafią z czasem przesiąkać do głównej serii. Jeszcze przed premierą dziewiątej części Resident Evil: Requiem okazało się, że sterowana przez gracza Grace Ashcroft jest córką jednej z bohaterek odpryskowej odsłony sprzed dwóch dekad o podtytule Outbreak. Poboczne części serii stanowią świetny pretekst, aby zaoferować graczom coś świeżego. W tym przypadku postawiono na kooperację i multi, ale pomysł rynku nie zwojował. Tak już bywa z eksperymentami.

Spin-off potrafi diametralnie odbiegać charakterem od serii głównej. Wiele zależy od oczekiwań odbiorcy („Rycerz Siedmiu Królestw"). Aby nie rozmienić serii na drobne, warto zachować balans.

e-prasa.pl 91ae318045

SAMBA, TANGO I GRY WIDEO

„Jeitinho brasileiro" to „brazylijska droga" czy też brazylijski sposób działania. Postawa odporna na przeciwności losu i zdolność do znalezienia wyjścia z każdej sytuacji. Brazylia to słoneczne plaże, samba i utytułowana piłkarska reprezentacja. Ale to też wahania wartości waluty, niestabilny rząd, wysokie przestępczość i ubóstwo. „Jeitinho" muszą być też funkcjonujący w realiach niepewnej ekonomii brazylijscy gracze.

TEKST: **SOQ**

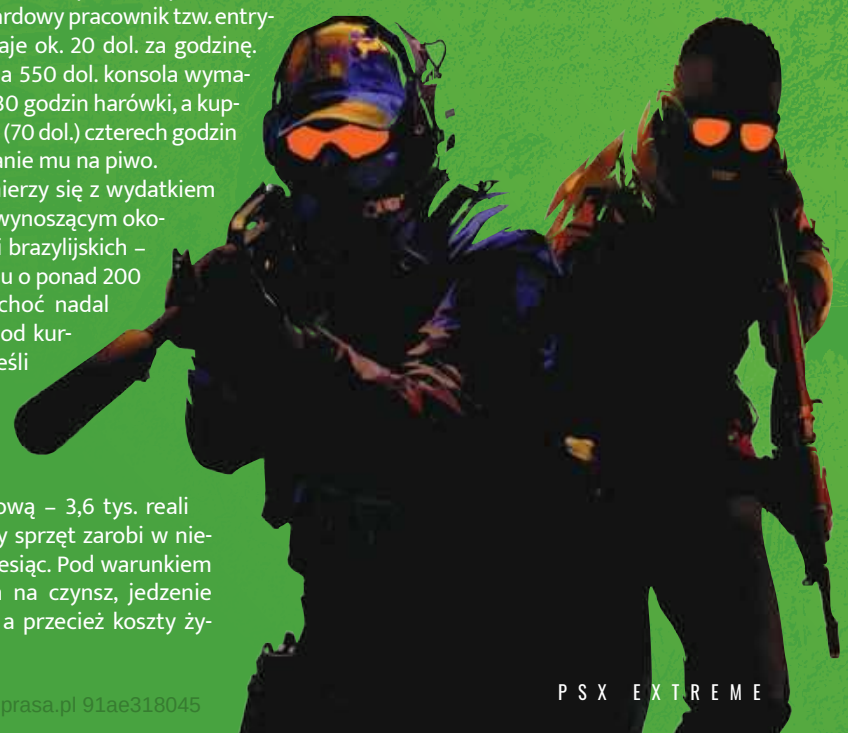
Brazylia to hegemon na branżowej mapie Ameryki Łacińskiej, z rynkiem o wartości około 5,6 mld dol. w 2025 r., ruchem na Steamie sięgającym 3% w skali globalnej i trzecią najliczniejszą widownią e-sportu na świecie, ustępującą wyłącznie tej ze Stanów Zjednoczonych i Chin. Wycena rynku w Argentynie wyniosła w zeszłym roku ok. 1,4 mld dol., a całego regionu LATAM – do którego zalicza się też Meksyk, Chile, Urugwaj i Kolumbia i który skupia według szacunków nawet 420 mln graczy – 13 mld dol.

Prognozy dla robiących interesy w regionie zadowalające. Suma ta ma puchnąć i osiągnąć niemal 27 mld dol. w ciągu następnych czterech lat. Wydawcy i producenci gier, widzący zainteresowanie klientów z Ameryki Łacińskiej, choćby dzięki wishlistom na Steamie, przywiązują do tego rynku rosnącą wagę. Ale nie tylko oni. W 2024 i 2025 r. w Sao Paulo odbyły się dwie pierwsze edycje targów gamescom LATAM – skromne w porównaniu z tymi z Kolonii, ale bijącą od publiczności pasję czuć tam na każdym kroku. Firmom z branży trudno jednak przezwyciężyć nękające tutejszych graczy polityczne i ekonomiczne warunki.

Twarda matematyka

By ułatwić zrozumienie ich wpływu, wyobraźmy sobie trzech entuzjastów gier: Alexa z USA, Lucasa z Brazylii i Mateo z Argentyny. Każdy z nich ma chrapkę na kupno PS5 Slim. Alex – standardowy pracownik tzw. entry-level – dostaje ok. 20 dol. za godzinę. Wyceniona na 550 dol. konsola wymaga od niego 30 godzin harówki, a kupno nowej gry (70 dol.) czterech godzin i nawet zostanie mu na piwo.

Lucas mierzy się z wydatkiem na PS5 Slim wynoszącym około 4 tys. reali brazylijskich – w przeliczeniu o ponad 200 dol. więcej, choć nadal wiele zależy od kursu waluty. Jeśli mieszkając w Sao Paulo, zgarnia miesięcznie średnią krajową – 3,6 tys. reali – to na nowy sprzęt zarobi w nieco ponad miesiąc. Pod warunkiem że nie wyda na czynsz, jedzenie czy dojazdy, a przecież koszty życia w metropolii są wyższe niż poza nią. Ale i tak ma szczęście. W przypadku pensji minimalnej – około 1,6 tys. reali – potrzebowałby na realizację celu dwóch i pół miesięcy. Ostatecznie amortyzuje koszt, rozkładając go na 12 rat i mniej więcej tyle, ile za jedną ratę, będzie płacił za nową grę – ok. 350 reali. W przeliczeniu na dolary to nawet mniej niż 70 „zielonych" dla Alexa, niemniej u Brazylijczyka każdy zakup pochłania 1/10 miesięcznego przychodu. U Amerykanina – przy pracy w pełnym wymiarze i wspominanej stawce, dającej mu około 3 tys. dol. na rękę w miesiącu – przelicznik ten wyniesie 1/43. Stąd to Lucas dwukrotnie się zastanowi nad nowością, która da raptem kilkanaście godzin fabularnej zabawy.



eprasa.pl 91ae318045

Dla Mateo w Buenos Aires codziennością jest „blue dollar". To nieoficjalny, czarnorynkowy kurs, odzwierciedlający faktyczną podaż i popyt peso argentyńskiego względem waluty amerykańskiej. Różnica z kursem oficjalnym, utrzymywanym przez rząd na sztucznym, korzystnym dla pieniądza lokalnego poziomie (dolary w tej cenie dostępne są dla zwykłych obywateli w ograniczonym zakresie), nie jest tak wysoka jak kiedyś i może wynosić od 1–5%. Nadal – przy argentyńskim poziomie inflacji – cena PS5 Slim, jak i wielu towarów potrafi się różnić od amerykańskiej nawet ponad dwukrotnie, a z powodu wahań kursu też nagle znacząco urosnąć. Mateo przezornie, by nie stracić tego, co uzbierał, wymieni peso na dolary w wirtualnym kantorze, gdzie poczekają na koncie, albo włoży w „miękką walutę". Skórki, bronie i itemy do Counter-Strike'a czy Free Fire – popularnego darmowego battle royale na iOS-a i Androida – mają bowiem globalną i stałą, niepodatną na lokalne zawirowania wartość.

W Argentynie średnie wynagrodzenie to około 1,7 mln peso. Standardowy model PS5 Slim kosztuje natomiast w granicach 1,2–,5 mln. Oprogramowanie? W Argentynie Steam i Sony stosują ceny w dolarach, ale wyświetlające się w sklepach 70 „zielonych" to kwota widmo. Gdyby Mateo się zdecydował i wcisnął przycisk „kupuj", odda rządowi dodatkowe 30% w podatku i ostatecznie na nowość wyda nieco ponad 100 dol. – mniej więcej 1/12 miesięcznego przychodu.

Podatek od grzechu

DNA brazylijskiego gracza uformowały „LAN houses" – przybytki podobne do znanych nad Wisłą gralni, gdzie za godzinową opłatą mogliśmy rozsiąść się przed komputerem, podłączyć do internetu i hulać do upadłego w gierki. Na początku lat 2000. komputer był dla przeciętnego brazylijskiego gospodarstwa domowego dobrem luksusowym, stąd i interes w lokalnych kafejkach kwitł, a granie siłą rzeczy stało się doświadczeniem współdzielonym. Ów społeczny kolektywizm być może pomógł też w popularyzacji zmagań e-sportowych. Brazylia odpowiada za 60% ruchu streamingowego w całej Ameryce Południowej.

Historycznie z konsolami nie było lepiej. Podczas gdy w listopadzie 2013 r. klienci w USA debiutujące PS4 mogli nabyć za 399 dol., w Brazylii próg cenowy wyniósł zaporowe 1850 dol. Koszt o 63% napompowały podatki i opłaty, m.in. federalne składki na ubezpieczenia społeczne, cło importowe na zagraniczne towary napływające do kraju czy IPI – bolesny podatek od produktów przemysłowych. Gry wideo i elektronika z wyższej półki opodatkowane były tzw. sin tax – stawką zarezerwowaną dla produktów „grzesznych" jak tytoń, alkohol i sprzęt hazardowy. Te towary nie są niezbędne dla gospodarki i zdrowia publicznego. IPI w przypadku PS4 wynosiło aż 50%.

Ciosem w krocze był fakt, że dodawaną do oryginalnej ceny sumę wyliczano na podstawie kwoty już podwyższonej przez cło. A wisienkę na torcie rządowej pazerności stanowił ICMS – stanowy podatek od obrotu towarami. Państwo pobierało go jednocześnie od wszystkich podmiotów w łańcuchu dostaw produktu – od importera do sprzedawcy – w momencie wprowadzenia go na rynek i naliczało oczywiście nie od fabrycznej wartości konsoli, ale wartości już wywindowanej poprzednimi podatkami. Generalny menedżer Sony w regionie LATAM, Mark Stanley, lamentował, że sytuacja jest „fatalna zarówno dla tutejszych graczy, jak i marki PlayStation". Natomiast klienci śmiali się przez łzy, iż taniej wyjdą bilety lotnicze do USA w obie strony i kupno PS4 na obczyźnie.

Ratunek przyszedł w maju 2024 r. wraz z ramami prawnymi dla gier wideo. Termin „gry wideo" odniesiono do interaktywnych utworów audiowizualnych, a inwestycje w sektor uznano za korzystne dla innowacyjności i kultury. Wtedy też narzędzia do tworzenia gier, ale i ich odtwarzania zaczęły korzystać z nowych regulacji podatkowych, obniżających absurdalny koszt importu. Gry można wykorzystać edukacyjnie w szkołach, terapeutycznie w leczeniu i do szkoleń zawodowych. Finansowe zachęty mają pomóc studiom, a rząd zobowiązał się

też do wspierania i podnoszenia kwalifikacji przyszłych pracowników sektora. Pakiet pomocy pomógł środowisku brazylijskich twórców urosnąć o astronomiczne 800% w ciągu dekady – od około 133 brazylijskich studiów deweloperskich w 2014 r. do ponad tysiąca w 2025 r. Natomiast niedawno Brazylia rozpoczęła fazę przejścia na mniej skomplikowany model podatkowy i zerwania m.in. ze wspomnianym system kumulacyjnym. To dodatkowo ułatwi życie Lucasa i jemu podobnych i być może przyczyni się do popularyzacji konsol i komputerów. Bo nadal 60% brazylijskiego rynku należy do komórek i produkcji F2P.

Ucieczka w chmurę

W Argentynie gralnie nazywano inaczej – „Ciber", ale za wzrostem ich popularności stały te same powody, co w Brazylii. Wtedy

eprasa.pl 91ae818045

to kraj dochodził do siebie po kryzysie lat 1998–2002, gdy gospodarka skurczyła się o niemal 30%, doprowadzając do upadku tonącego w długu zagranicznym, niewypłacalnego rządu.

Jednak i dziś Mateo nie ma zbyt komfortowej sytuacji. Mógłby pojechać po wspomniane PS5 Slim lub nową kartę graficzną do Chile. Taki RTX 4060 to „w domu" koszt około 1,1 mln peso, podobny do konsoli, ale cudeńka jak RTX 5080 potrafią kosztować ponad 3 mln, czyli prawie potrójną średnią pensję. Natomiast chłopak wie, że granica między ojczyzną a zachodnim sąsiadem to cenowy portal do innego świata. W „magiczny" sposób – z uwagi na obowiązujący w Chile od 2004 r. zerowy podatek importowy na amerykańską elektronikę – konsola kosztująca w Santiago 550 dol. w oddalonej o kilka godzin drogi argentyńskiej Mendozie warta jest już 1200 dol. Stąd trudno dziwić się ludziom próbującym przejechać ukradkiem przez punkty kontrolne z bagażnikiem pełnym iPhone'ów.

Te czasy niedługo miną. Obecny argentyński prezydent lubi się z Donaldem Trumpem, dostał od niego pożyczkę i w lutym podpisał umowę o wzajemnym handlu i inwestycjach. Do Amerykanów szerszym strumieniem popłynie m.in. argentyńska wołowina – wszak kto nie lubi zjeść dobrego steka – a Buenos Aires przyjmie jednakowe przepisy certyfikacji elektroniki. Obecnie nawet produkt mający niezbędne zgody przed wprowadzeniem na rynek w USA w Argentynie musi przejść proces ponownie. Gdy reszta świata cieszyła się więc nowymi zabawkami, tutejsi gracze czekali, aż zatwierdzona przez rząd placówka w Buenos Aires przeprowadzi własne badania i potwierdzi to, co już wiadomo. Na przykład premiera PS5 opóźniła się o niecały miesiąc, ale w przypadku kart graficznych potrafią to być trzy lub cztery miesiące. Można też uznać ten trud za nic niewart i zrezygnować ze zlecenia testów. Być może dlatego Steam Deck oficjalnej premiery w Argentynie nie doczekał się do tej pory. Niedawno też „ścięto" cło na import smartfonów do zera, a na import konsol – z 35 do 20%, a rząd zobowiązał się do zniesienia w przyszłości ceł na pobieranie plików ze sklepów internetowych i usunięcia podatków nakładanych na dostawców takich usług jak Netflix i Spotify.

Może jednak Mateo wcale nie potrzebuje kupować ani nowego sprzętu, ani nowych gier? Przy średniej miesięcznej opłacie za serwis grania w chmurze na poziomie ok. 20 tys. peso w cenie RTX-a 4060 będzie miał ponad cztery lata nieprzerwanej subskrypcji. I to bez konieczności wymiany wysłużonego laptopa czy kilkuletniego telefonu komórkowego, odejmowania sobie od ust i kombinowania z niepewnymi oszczędnościami. W zeszłym roku nawet połowa graczy w regionie LATAM korzystała przynajmniej z jednego serwisu streamującego. Stąd w przypadku Xbox Game Pass większe wzięcie ma droższy, oferujący chmurę abonament Ultimate. Rynek LATAM miał być według Microsoftu głównym motorem napędowym wzrostu liczby godzin spędzonych na graniu tym sposobem, które w 2025 r. urosły o 45% w porównaniu z rokiem poprzednim. Brazylia, choć wespół z Indiami, przyczyniła się też do 95-proc. skoku użytkowników Game Passa na telefonach komórkowych.

Abya – firma od infrastruktury napędzającej w regionie GeForce Now – ogłosiła w lutym sześciokrotne zwiększenie mocy napędzających usługę serwerów. Do znanej subskrybcji Priority – dającej wyższą prędkość streamingu i dłuższe jednorazowe sesje niż dostęp darmowy – doszły wersje Pro i Ultra z kolejno 80 i 160 godzinami grania w najwyższej możliwej jakości. Płacący są oczywiście przesuwani na początek kolejki oczekujących na wejście do gry i poszerzenie oferty ma pomóc rozładować tłok sięgający czasem nawet 300 tys. osób. Sprzedawcy chmury zacierają ręce – według prognoz wartość tego rynku w Ameryce Łacińskiej ma sięgnąć miliard dolarów do 2030 r.

GRY WIDEO OPODATKOWANE BYŁY TZW. SIN TAX – STAWKĄ ZAREZERWOWANĄ DLA PRODUKTÓW „GRZESZNYCH"

Boleto bancário

Ekonomiczne przeciwności losu sprzyjały piractwu. W pierwszej dekadzie lat 2000. dla już posiadających sprzęt w domu czy właścicieli kafejek chcących dać klientom szeroki wybór tytułów korzystanie z nielegalnych kopii było w zasadzie koniecznością. Pirackie płyty DVD z grami na PlayStation 2, do odpalenia na „chipados", jak określono w Brazylii przerobione konsole, kosztowały dolara i były dla mas jedynym materialnie osiągalnym sposobem obcowania z nowościami.

Niedługo potem pomocną dłoń do graczy pecetowych wyciągnął Gabe Newell. W listopadzie 2012 r. Steam zastąpił ceny w dolarach regionalnymi – dostosowanymi do realiów finansowych i w brazylijskiej walucie, a możliwość płatności metodą „boleto bancário" pozwoliła ruszyć na zakupy milionom klientów bez kart kredytowych. Wówczas to sklep internetowy generuje kupon na daną kwotę – z kodem kreskowym, numerem seryjnym i kilkudniowym okresem ważności. Opłatę w gotówce klient uiszcza w banku, urzędzie pocztowym czy w niektórych supermarketach.

Podobna zmiana w Argentynie dokonała się w listopadzie 2017 r. Efekt był odwrotny do zamierzonego – to reszta świata rzuciła się instalować VPN-y, aby ukryć IP spoza Argentyny i podejmować próby kupna gier za 10 lub 20% wartości ze Stanów czy Europy. Sami zainteresowani polegali z kolei nadal w dużej mierze na nielegalnym oprogramowaniu. Finalnie Valve, chcąc uchronić deweloperów przed sytuacją, gdy po drastycznym spadku wartości peso ich gra z dnia na dzień staje się warta tyle, co baton czekoladowy, wróciło w listopadzie 2023 r. do dolarów. Część deweloperów jednak nie obniżyła „amerykańskich" cen manualnie i z perspektywy lokalnych graczy niektóre z nich wystrzeliły w kosmos o 2 czy nawet 4 tys. proc.

Lista obserwowanych

Tutejszy rząd dwoi się i troi, zwalczając piractwo. Operacja o kryptonimie 404 w 2024 r. weszła w siódmą fazę. Do tej pory w jej

eprasa.pl 91ae318045

ramach zamknięto tysiące stron www z nielegalnymi filmami, muzyką i grami oraz umożliwiające ich pobieranie aplikacje. To być może najszerzej zakrojona tego typu akcja w skali globu. Z Brazylijczykami współpracują rządy Paragwaju, Peru, Argentyny, USA i Wielkiej Brytanii, a w „polowanie" zaangażowanych jest szereg organów ścigania – Ministerstwo Sprawiedliwości, Laboratorium Operacji Cybernetycznych (Ciberlab), Dyrekcja Operacji i Wywiadu (Diopi), Krajowy Sekretariat Bezpieczeństwa Publicznego (Senasp) czy wreszcie policja i prokuratury stanowe.

Argentynie z kolei pogroziło palcem Międzynarodowe Przymierze na rzecz Własności Intelektualnej (International Intellectual Property Alliance – IIPA). W tegorocznym raporcie wciągnięto kraj na listę bacznie obserwowanych z uwagi na wysoki poziom piractwa w sektorach gier wideo i gier mobilnych. W raporcie odnotowano 34-proc. wzrost liczby nielegalnych portali internetowych i wysoką liczbę operacji wymiany plików sieciowych P2P, co plasuje Argentynę obok takich „tuzów" jak Chile, Rosja, Afryka, Indonezja czy Chiny. Przede wszystkim jednak do zacieklejszej walki z nielegalnym procederem zobowiązuje wspomniana, podpisana z USA umowa o handlu. Buenos Aires musi m.in. stworzyć specjalną agencję rządową, wprowadzić przepisy uznające rozpowszechnianie piratów nie za nielegalny proceder, ale za przestępstwo, wyposażyć funkcjonariuszy straży granicznej w możliwość konfiskaty z urzędu podrobionych towarów czy wywierać presję na lokalnych dostawcach internetu, by współpracowali bezpośrednio z właścicielami praw autorskich jak Disney, Sony czy HBO w celu blokowania pirackich domen bez czekania na orzeczenie sądu w każdej takiej sprawie. O ociąganiu się w teorii nie ma mowy, wszak umowa nakłada na stronę argentyńską także obowiązek kwartalnego publikowania statystyk przeprowadzonych nalotów czy zniszczonych towarów. A gdyby wyniki nie były zadowalające, Stany mają prawo nałożyć na niewywiązującego się ustaleń partnera handlowe sankcje.

W najbliższej przyszłości dla Lucasa, Mateo i rzeszy graczy z Ameryki Łacińskiej sytuacja zmieni się niewiele, a ich hobby nie tak szybko przestanie być podatne na ekonomiczne i polityczne zawirowania. ⊗

eprasa.pl 91ae318045

Wróżenie z pada

Kanał telewizyjny Kosmica TV. Ambientowa muzyka dobiegająca z telewizora zaczyna wypełniać przestrzeń jak kadzidło ze sklepu ezoterycznego. Na ekranie pojawia się Maciej – wróżbita, człowiek, któremu za chwilę dziesiątki osób powierzą własny los i przyszłość bliskich. Widzowie pytają o miłość, pieniądze, zdradę, sens – wszystko w ramach transcendentnej taryfy premium 4,92 zł za minutę. Maciej z coraz większą swobodą tasuje karty tarota, zapisuje poszczególne liczby, przepowiada. Schemat transu przełamuje Marek spod Szczecina, który dzwoni ze sprawą niecierpiącą zwłoki: „Panie Maćku! Piję ze szwagrem wódeczkę. Czy będę miał jutro kaca?”.

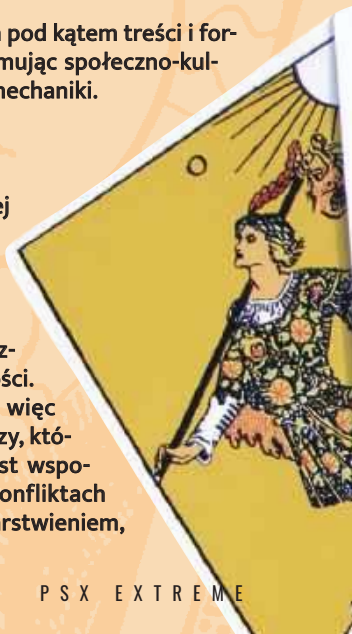
TEKST:
KOCHANIEC

Co wróżbiarstwo może mieć wspólnego z grami? To pytanie może się pojawić w głowie każdego, kto przeczytał powyższy wstęp. Szczerze? To zależy. W sumie są gry, w których w mniej lub bardziej intrygujący sposób wykorzystano strukturę np. tarota (i o nich co nieco się tutaj rozpiszę). Są też i takie, w których los, przepowiednia czy ciążący nad naszymi bohaterami omen determinują prowadzoną w grze narrację – o tych będzie nieco mniej. Na myśl przychodzą mi jeszcze różnorodne przewidywania i wizje przyszłości branży, jakie snujemy na łamach pisma, analizując parametry techniczne sprzętów, jak i pojawiające się w sieci plotki, przecieki i spekulacje. Weźmy chociażby te dotyczące PS6 czy przyszłości Microsoftu – prowadzimy na ich temat dywagacje niczym rzymscy augurzy odczytujący wolę bogów po sposobie pikowania stadnych ptaków.

Mam jednak wrażenie, że sytuacja zmienia się w momencie, gdy pewne kwestie nieco sobie doprecyzujemy. Przede wszystkim chodzi o świadomość tego, czym jest gra jako zjawisko stanowiące istotę wszelkich procesów kulturowych, w tym przewidywania przyszłości. Tutaj robi się ciekawie, bo gdyby się zastanowić, to historia wróżbiarstwa jest wielopoziomową i wieloaspektową rozgrywką, która ewoluowała pod kątem treści i formy, co rusz otrzymując społeczno-kulturowy upgrade mechaniki.

Zarządzanie niepewnością

Jedną z najbardziej uderzających cech naszego gatunku jest niezdolność do przebywania wyłącznie w teraźniejszości. Wypracowaliśmy więc różnorodne protezy, których zadaniem jest wspomaganie nas w konfliktach z życiowym rozwarstwieniem,



eprasa.pl 91ae318045

jakiemu, formalnie i mentalnie, podlegamy w czasie. Żadna inna żywa istota nie wykazuje się tak dużym ładunkiem kreatywności, jeśli chodzi o projektowanie „jutra", ani taką intensywnością rozwlekania „wczoraj". W tym punkcie, pomiędzy „było" a „będzie", rodzi się kultura, a wraz z nią całe systemy symboliczne, których zadaniem jest oswojenie niepewności związanej z „jutrem". Głównie poprzez nadanie przyszłości ram opowieści, których interpretacja będzie skrojona pod nasze preferencje. Powstałe w przestrzeni tych systemów wróżby i proroctwa stają się narracyjnymi narzędziami porządkowania chaosu. Bo człowiek nie znosi pustki. Jeśli nie zna przyszłości, projektuje ją, tworzy jej interpretację.

Jako gatunek bardzo szybko nabyliśmy też umiejętność spieniężania naszych pragnień i obaw. Historia wróżbiarstwa jest więc także opowieścią o próbach nadpisywania przyszłości. Próbach niezwykle intratnych, bo jaki władca nie chciał znać wyniku bitwy, przebiegu wojny czy korzyści osadniczych wynikających z założenia grodu w tym właśnie miejscu. Nieprzypadkowo w każdej epoce pojawiają się instytucje (prywatne i państwowe) „zarządzania jutrem", które cieszyły się sporą popularnością. Pod tym względem niewiele różni nas od naszych praprzodków. Zmieniła się tylko scenografia – zamiast świątyni mamy studia telewizyjne i internet. Przeobrażeniu uległ też typ odbiorcy – zamiast pielgrzyma z ofiarą mamy widza z kartą kredytową.

Jeden z najpopularniejszych polskich filozofów Leszek Kołakowski powiedział kiedyś, że „współczesny człowiek bardziej niż kiedykolwiek dotąd potrzebuje

Karty mówią, że redaktor Komodo chciał dać 12/10 dla Resident Evil Requiem.

mitu". Nie chodziło mu oczywiście o starożytne opowieści o bogach i herosach, ale o potrzebę narracji wyjaśniającej i nadającej sens takim zagadnieniom jak to, skąd przyszliśmy, kim jesteśmy i dokąd zmierzamy. Yuval Noah Harari z kolei w głośnej książce „Sapiens. Od zwierząt do bogów" przekonuje, że jedną z najważniejszych zdolności człowieka jest umiejętność tworzenia wspólnych fikcji – opowieści, w które wierzą całe społeczności. W jego przekonaniu to one pozwalają budować religie, a nawet państwa czy systemy ekonomiczne. Harari wyjaśniając swoje stanowisko, posługiwał się metaforą marki Peugeot. Firma – jak zauważa – nie jest ani fabryką, ani pracownikami, ani nawet zarządem. Gdyby jutro spłonęły wszystkie zakłady produkcyjne, a pracownicy zostali zwolnieni, Peugeot wciąż mógłby istnieć. Jego egzystencja jest bowiem zapisana w świecie społecznym – dokumentach prawnych, logotypie i zbiorowej zgody ludzi, że „Peugeot" jest czymś realnym. W interpretacji Hararriego jest więc bytem wyobrażonym, ale zarazem niezwykle skutecznym – wspólną fikcją, która organizuje działania tysięcy ludzi.

Analogicznie działają imperia gamingowe jak Sony, Microsoft czy Nintendo. Są siecią znaczeń symboli i narracji, które istnieją w zbiorowej wyobraźni graczy. Logo PlayStation, zieleń Xboksa czy charakterystyczny font Nintendo działają niemal jak heraldyczne godła. Przywołują określone emocje, wspomnienia oraz (a może przede wszystkim) obietnice. Wystarczy spojrzeć na sposób, w jaki o nich mówimy: „obóz PlayStation" czy „magia Nintendo". Wokół tych marek tworzy się narracje o tradycji, przeznaczeniu i wizjach przyszłości. W mitach bogowie obdarzali bohaterów magicznymi przedmiotami, które pozwalały przekraczać ludzkie ograniczenia. W świecie gier podobną rolę pełnią kolejne generacje sprzętu, które w narracji marketingowej i w zbiorowej wyobraźni graczy funkcjonują niemal jak narzędzia inicjacji – bramy prowadzące do innych światów. Wystarczy przyjrzeć się premierom nowego sprzętu, którym towarzyszy atmosfera oczekiwania, przypominająca moment objawienia. Analizuje się parametry techniczne tak, jak dawniej interpretowano układy gwiazd, szukając w nich zapowiedzi tego, co nadejdzie. Mechanizm pozostaje ten sam: wspólnota ludzi uznaje pewną opowieść za prawdziwą i dzięki temu zaczyna ona realnie wpływać na rzeczywistość.

Mechanika wróżby

Jeśli – jak przekonywał Johan Huizinga w „Homo ludens" – kultura rodzi się z zabawy, to wiele zjawisk, które uznajemy za poważne czy metafizyczne, można odczytać jako szczególny rodzaj gry. W tym sensie nie oznacza ona jedynie rozrywki, lecz dobrowolne wejście w przestrzeń reguł, znaków i symboli, które na czas uczestnictwa zyskują realną moc. W obrębie tej symbolicznej przestrzeni jako gracze negocjujemy znaczenia, tworzymy narracje o świecie i badamy perspektywy przyszłości. W tym sensie wróżbiarstwo można potraktować jako jedną z najstarszych gier „symulujących przy-

szłość". Gier, w których zestaw reguł, symboli i losowości pozwala eksplorować możliwe scenariusze wydarzeń.

Struktura telewizyjnych wróżb przypomina tym samym jedną z najbardziej podstawowych mechanik RPG, jaką jest system dialogowy. W wielu grach fabularnych rozpoczynając rozmowę z NPC-em, zadajemy pytanie lub wybieramy jedną z dostępnych opcji dialogowych. Następnie uzyskujemy odpowiedź, która rozwija fabułę albo odsłania fragment świata przedstawionego. Dzwoniący widz przedstawia problem – pytanie o miłość, pracę czy przyszłość finansową, a wróżka odpowiada, interpretując symbole pojawiające się w kartach lub horoskopie. W obu przypadkach istnieje jasno określony system znaków oraz osoba, która pełni funkcję przewodnika po świecie reguł. Odpowiedź nigdy nie jest też całkowicie jednoznaczna. Raczej otwiera kilka możliwych scenariuszy wydarzeń w ramach narracji o potencjalnych drogach rozwoju sytuacji.

STRUKTURA TELEWIZYJNYCH WRÓŻB PRZYPOMINA TYM SAMYM JEDNĄ Z NAJBARDZIEJ PODSTAWOWYCH MECHANIK RPG

W tym kontekście każdy akt wróżenia zakłada istnienie określonego zestawu reguł i symboli – losowości, interpretacji, uczestnictwa, znaków czy rytuałów interpretacyjnych. Co więcej, podobnie jak w grze konieczna jest zgoda uczestników na obowiązujące zasady. Wróżbita i osoba szukająca odpowiedzi tworzą układ przypominający relację gracza i systemu gry: jeden interpretuje znaki, drugi przyjmuje reguły interpretacji i nadaje im sens w odniesieniu do własnego życia. Dobrym przykładem tej gry kulturowej jest wspomniany już tarot. Zwyczajna gra karciana, która w XVIII w. – epoce triumfu racjonalizmu i oświecenia – została przekształcona w system ezoteryczny. Wbrew popularnemu wyobrażeniu tarot nie powstał więc jako narzędzie magiczne opracowane przez Saurona zaraz po tym, gdy wykuł pierścień w czeluściach Góry Przeznaczenia. Najstarsze znane talie pojawiły się w XV-wiecznych Włoszech i służyły do tego, do czego służyła talia kart. Okultyści i autorzy pism hermetycznych w epoce „szkiełka i oka" zaczęli przypisywać kartom głęboką symbolikę oraz starożytne, rzekomo egipskie pochodzenie. W rzeczywistości była to raczej reinterpretacja istniejącego zestawu symboli niż odkrycie dawnej wiedzy. Jednakże stworzyła ona niezwykle atrakcyjny system znaczeń, w którym układ kart stawał się narracją o przyszłości.

Tarot w swojej ezoterycznej formie działa dokładnie jak gra wyobraźni. Każde losowanie kart jest początkiem historii, którą należy odczytać, a zarazem współtworzyć. Wróżbita staje się kimś w rodzaju narratora (mistrza gry), natomiast osoba pytająca – bohaterem opowieści, której dalszy ciąg pozostaje niepewny. Układ kart nie tyle jednoznacznie przewiduje przyszłość, ile raczej tworzy scenariusze i możliwe drogi rozwoju wydarzeń.

Jedna z 22 kart tarota (grafik do zeskanowania) w Night City. Tarot w Cyberpunku 2077 to nie tylko znajdźki potrzebne do wykręcenia 100% gry. Dwadzieścia z nich jest wymaganych do zadania „Własna droga", a dwie pozostałe są powiązane z zakończeniami gry. W dodatku Phantom Liberty dodano kolejne cztery karty.

Świetną metaforę tego, jaką rolę pełnił tarot zarówno w momencie swoich narodzin, jak i późniejszej karierze ezoterycznej, odnajdziemy w Cyberpunku 2077. Rozsiane po Night City grafiki przedstawiające archetypiczne postacie z talii, jak Głupiec, Mag czy Wieża, nie pełnią żadnej funkcji mechanicznej, ale stanowią symboliczną mapę historii V. Każda z kart odwołuje się do konkretnego etapu jego/jej drogi: wyborów, upadków i przemian, które prowadzą do przewijającego się przez całą historię pytania o tożsamość. W świecie, w którym człowiek może wymieniać części ciała jak podzespoły w komputerze, pytanie „kim jestem?" staje się bardziej aktualne niż kiedykolwiek. To właśnie w tym miejscu myślenie mityczne powraca z pełną siłą. Technologiczna rzeczywistość Cyberpunka daje pozornie nieograniczone możliwości: cyfrową nieśmiertelność, transfer świadomości, cybernetyczne ulepszenia itp. A jednak opowieść, którą snuje gra, jest w gruncie rzeczy bardzo stara. To historia o utracie siebie, własnej tożsamości i próbie odnalezienia sensu. Tarot w Night City działa więc jak echo dawnych systemów symbolicznych. Jednocześnie, jak w XVIII w., jego obecność i rola w grze potwierdza tylko tezę Kołakowskiego, że im bardziej kultura deklaruje wiarę w racjonalność, tym silniej odradza się potrzeba symbolicznego języka, który mówiłby o sensie i przeznaczeniu.

Podobnie rzecz przedstawia się w znamiennie zatytułowanym Hand of Fate. Zarówno pierwsza część gry z 2015 r., jak i wypuszczony dwa lata później sequel stanowią jeden z najbardziej bezpośrednich i jednocześnie najbardziej pomysłowych przykładów przeniesienia logiki wróżbiarstwa do mechaniki gry wideo. Produkcje te nie ograniczają się do wykorzystania motywów kart czy symboliki tarota w warstwie estetycznej. Cała struktura rozgrywki została zaprojektowana w taki sposób, aby przypominała rytuał wróżbiarski – sytuację, w której gracz próbuje odczytać przyszłość z układu kart. W Hand of Fate akcja nie rozpoczyna się w klasycznym świecie fantasy, lecz przy stole rozświetlonym świecami naprzeciw tajemniczego krupiera. Otoczenie przypomina coś pomiędzy karawaną cygańskiej wróżki a namiotem wędrownego cyrku. Ciemne drewno, migotliwe światło świec i charakterystyczny sposób tasowania kart budują atmosferę rytuału. Gracz nie wyrusza bezpośrednio na przygodę; najpierw musi wziąć udział w symbolicznym akcie: dealer tasuje talię, rozkłada karty na stole i dopiero z ich układu wyłania się przestrzeń przyszłych wydarzeń. Mechanika gry rozwija tę metaforę w niezwykle konsekwentny sposób. Każda karta reprezentuje określone zdarzenie – spotkanie z postacią, potyczkę, pułapkę, nagrodę albo fragment opowieści.

eprasa.pl 91ae318045

W trakcie rozgrywki gracz odkrywa kolejne karty z talii, a ich układ generuje przebieg przygody. W przeciwieństwie jednak do klasycznego tarota nie chodzi tu o interpretację symboli, lecz o bezpośrednie doświadczenie konsekwencji. Karta nie zapowiada wydarzenia, tylko staje się nim w czasie rzeczywistym.

Hand of Fate 2 rozwija tę koncepcję jeszcze dalej. Kontynuacja rozbudowuje talię kart do rozległego systemu scenariuszy i misji, w których każda karta może stanowić początek dłuższego wątku fabularnego. Gra przekształca tym samym prostą metaforę wróżby w bardziej złożoną strukturę opowieści. Rozgrywka zaczyna przypominać nie pojedynczy akt przepowiedni, lecz długotrwały proces interpretowania znaków i podejmowania decyzji w obliczu niepewności. Szczególnie istotna jest rola samego krupiera. Postać ta pełni funkcję narratora, arbitra i wieszcza. Tasuje talię, komentuje wydarzenia i prowadzi gracza przez kolejne etapy historii. Jego obecność przypomina tradycyjną relację między wróżbitą a osobą pytającą o przyszłość. Różnica polega jednak na tym, że w świecie gry interpretacja nie pozostaje wyłącznie w gestii wieszcza. Gracz nie jest biernym odbiorcą przepowiedni, ale aktywnie uczestniczy w procesie jej realizacji.

Hand of Fate czy Cyberpunk 2077 to przykłady umiejętnej adaptacji mechaniki konkretnego, wróżbiarskiego artefaktu. Ale kwestia poznania przyszłości w grach bywa znacznie rozleglejsza. Gry takie jak Dark Souls czy Elden Ring powracają do znacznie starszej, niemal antycznej wizji losu. Światy przedstawione w tych tytułach zbudowane są wokół idei proroctwa i cykliczności. W Dark Souls bohater, podobnie jak postacie z dawnych mitów, zostaje wciągnięty w historię przekraczającą wyobraźnię. Historię, która zdaje się powtarzać w nieskończonym cyklu upadku i odrodzenia świata. Podobną konstrukcję odnajdujemy w Elden Ring, gdzie rozbicie tytułowego Pierścienia prowadzi do serii wydarzeń zapowiedzianych w legendach i prawie zapomnianych proroctwach. W tym sensie gry FromSoftware przywołują bardzo dawny, znany z mitologii i tragedii antycznej model myślenia o przyszłości. Przepowiednia nie jest tu możliwością, którą można zmienić, ani zestawem scenariuszy do rozegrania. Jest strukturą świata, pewnym kosmicznym porządkiem, w którym gracz, podobnie jak bohaterowie dawnych mitów, nie tyle próbuje uniknąć losu, ile zrozumieć, jaką rolę przyszło mu w nim odegrać.

Hand of Fate przekształca logikę wróżby w mechanikę gry. Tajemniczy krupier tasuje talię kart, z których wyłania się historia bohatera.

Siła mitu

Johan Huizinga przekonywał, że kultura rodzi się z zabawy – z dobrowolnego wejścia w przestrzeń reguł i symboli, które na czas uczestnictwa zaczynają funkcjonować jak realny świat. Jeśli przyjąć tę perspektywę, gry wideo nie są jedynie formą rozrywki. Są raczej jednym z najpełniejszych wyrazów ducha epoki. Tak jak dawne wyrocznie mówiły więcej o człowieku niż o bogach, tak współczesne gry mówią być może więcej o kondycji naszej polityki egzystencjalnej niż o samych wirtualnych światach. Gramy więc nie tylko dlatego, że lubimy. Gramy, bo wirtualne światy pozwalają sprawdzić konsekwencje wyborów, przeżyć alternatywne scenariusze, zobaczyć, jak mogłoby wyglądać „jutro". Gra to bezpieczna symulacja losu – przestrzeń, w której można na chwilę uwierzyć, że to my, rozdając karty, decydujemy o biegu wydarzeń. W tle pozostaje jednak myśl, że każda gra odbywa się w świecie zaprojektowanym wcześniej przez kogoś innego.

Wróżbiarstwo, a raczej parające się nim osoby mają wiele synonimów – jasnowidz, wróż, wieszcz, które mają swoją historię i konteksty kulturowe. Najciekawszy jednak został dopisany w 2009 r. za sprawą Ministerstwa Pracy i Polityki Społecznej i brzmi „podmiot gospodarczy". Tak, wróżbita w Polsce to zawód.

W systemie reguł, które ktoś ustalił, zanim jeszcze chwyciliśmy za pada. Brzmi to może na wskroś paranoicznie, ale skoro tak, to niech ten tekst zamknie fragment ballady paranoika: „Plan swój wykańczając, jeszcze nam dodali / Gry różne, w których udział mamy brać. / Lecz nie po to, byśmy my z kimkolwiek grali, / Lecz po to, by ktoś mógł – nami grać". ⊗

Dzień dobry, z tej strony Asha Sharma z Microsoftu. Ja w takiej delikatnej sprawie...

eprasa.pl 91ae318045

P3, OVER AND OUT!

Koniec epoki Phila Spencera

Po 12 latach za sterami najpierw Xboksa, a potem całego Microsoft Gaming charyzmatyczny Phil Spencer odchodzi na emeryturę. Prześledźmy jego wkład w branżę gier wideo i poddajmy niezawisłej ocenie!

TEKST: **KOMODO**

Jak to z przetasowaniami na najwyższych stanowiskach bywa, odejście Phila Spencera z szeregów firmy, z którą był związany od 1988 r., zostało zainscenizowane jako decyzja samego zainteresowanego. Doskonale wiemy jednak, że sąd nad wieloletnią twarzą Xboksa nastąpił za zamkniętymi drzwiami gabinetu zarządu spółki i z całą pewnością miał bezpośredni związek z niezadowalającą kondycją komórki odpowiedzialnej za gry wideo. Zwłaszcza że wraz z Philem z Microsoftu odeszła również jego prawa ręka – Sarah Bond. W najbliższym czasie czeka nas więc kolejna rewolucja związana z kłopotliwą dla korporacji marką, co jedynie udowadnia, że historia lubi się powtarzać. Objęcie stanowiska przez Spencera przed laty było przecież pokłosiem błędów jego poprzedników. Przeżyjmy to jeszcze raz.

Odkupienie

Skali porażki związanej z prezentacją Xboksa One w maju 2013 r. nie sposób wybaczyć ani zapomnieć. Wysoka cena, obligatoryjna integracja z Kinectem, trwałe parowanie fizycznych gier z urządzeniem, wymóg stałego połączenia z internetem, większe skupienie na funkcjach multimedialnych i telewizyjnych niż na samych grach – trudno wyobrazić sobie gorszą introdukcję nowej konsoli. Pod naporem krytyki oraz pierwszych wyników sprzedażowych amerykański hegemon informatyczny raptownie wycofał się ze wszystkich pomylonych pomysłów, a bałagan kazał posprzątać nowej głowie działu – Philowi Spencerowi. Ten podszedł do zadania w całkiem zaskakujący sposób – zamiast garnituru i korporacyjnej paplaniny postawił na casualowy ubiór i otwartą komunikację. Publicznie ubolewał nad marnością niedawnych deklaracji, zwiastując gruntowną zmianę polityki, teraz bardziej prokonsumenckiej, ze szczególnym wskazaniem na uważne wsłuchiwanie się w głosy core'owej części społeczności. I faktycznie, w erze hurtowego remasterowania klasyków sprzed lat, które pozbawiło ówczesne konsole funkcji wstecznej kompatybilności, Spencer postanowił popłynąć pod prąd. W 2015 r. zaproponował użytkownikom Xboksa One dostęp do opasłej biblioteki gier z Xboksa 360, a w 2017 r. – do nieco wątlejszego wyboru pozycji z oryginalnego Xboksa. Dzięki ruchowi, na który w epoce PlayStation 4 nigdy nie zdobyło się Sony, nowy przywódca obozu Zielonych z powodzeniem wkupił się w łaski graczy.

DZIĘKI RUCHOWI, NA KTÓRY W EPOCE PS4 NIGDY NIE ZDOBYŁO SIĘ SONY, NOWY PRZYWÓDCA OBOZU ZIELONYCH Z POWODZENIEM WKUPIŁ SIĘ W ŁASKI GRACZY

Zapunktował także, dając się poznać jako gracz z krwi i kości, co nie było jedynie wykalkulowaną zawczasu pozą. Jego konsolowy gamertag – P3 – pozwalał na bieżąco śledzić aktywność Spencera w świecie gier wideo, a ta była całkiem intensywna, obejmując setki ogranych na przestrzeni lat pozycji. Biznesmen w porę dostrzegł także fenomen wydanego w 2011 r. Minecrafta, doprowadzając we wrześniu 2014 r. do zakupu stojącego za nim studia Mojang w zamian za astronomiczną z pozoru kwotę 2,5 mld dol. Za podobne pieniądze dwa lata wcześniej George Lucas pozbył się praw do zdecydowanie bardziej wpływowych popkulturowo i medialnie „Gwiezdnych wojen". Dziś jednak klockowa idea zaprojektowana przez Markusa „Notcha" Perssona jest najlepiej sprzedającą się grą wideo wszech czasów, jej rynkowa wartość zbliża się do 5 mld dol., a każdego roku generuje ona dla Microsoftu kolejne setki milionów dolarów przychodu.

Wolność i swoboda

Kolejnym śmiałym posunięciem Spencera, jakiego branża konsol dotąd nie widziała, był podział sprzętu na dwie serie – ekonomiczną i premium. W roku 2016 zakończono więc niniejszym produkcję bazowego modelu konsoli, zastępując go zgrabniejszym odpowiednikiem w białej obudowie, określanym mianem Xboksa One S. Urządzenie miało ucieleśniać standardową linię produktu przeznaczoną dla szerokiego odbiorcy stawiającego na satysfakcjonującą wydajność i do-

eprasa.pl 91ae318045

bry stosunek ceny do jakości. Konsola wszak nie tylko w niczym nie ustępowała swojemu pierwowzorowi, ale pod względami multimedialnymi nawet przebijała jego możliwości, oferując obsługę technologii wyświetlania obrazu w standardzie HDR10 oraz natywną rozdzielczość 4K zarówno w przypadku streamingu, jak i nośników fizycznych, co uczyniło z niej najtańszy ówcześnie odtwarzacz płyt Ultra HD Blu-ray. W kolejnym roku na rynku zadebiutował natomiast Xbox One X – droższy, zamknięty w czarnej obudowie wariant urządzenia skierowany do najbardziej wymagających klientów. Tutaj do multimediów wyświetlanych w 4K dochodziły także: obsługa rozdzielczości Ultra HD w samych grach, płynniejszy framerate, krótsze czasy ładowania, a w wybranych pozycjach także wyższa jakość tekstur. Przekaz był prosty – One X to najwydajniejsza konsola do gier w historii. I hasło reklamowe wcale nie rozmijało się z prawdą.

Wraz z wprowadzeniem serii X i S w życie wdrożono także program Xbox Play Anywhere, pozwalający na swobodne przeskakiwanie z raz zakupioną grą pomiędzy różnymi platformami działającymi w ramach tego samego ekosystemu. Oznaczało to możliwość rozpoczęcia zabawy na konsoli i kontynuowanie jej na pokładzie PC lub odwrotnie. Gracze mogli przenosić pomiędzy platformami nie tylko postępy, ale także osiągnięcia, a to wszystko bez konieczności wielokrotnego płacenia za różne wersje tego samego tytułu. Trudno powiedzieć, jak dalekosiężne były ówcześnie plany Microsoftu w tym zakresie, jednak z perspektywy czasu łatwo zauważyć, że rok 2016 stał się początkiem zmian, których kontrowersyjne pokłosie obserwujemy właśnie dzisiaj. Pomimo niezaprzeczalnych korzyści płynących z innowacyjnych rozwiązań dystrybucyjnych nie wszystko w kolejnych latach potoczyło się zgodnie z powszechnym wyobrażeniem.

Sukces konsolowego Netfliksa

Jednak rok 2017 to nie tylko premiera Xboksa One X. To także debiut usługi, która na zawsze miała zmienić sposób myślenia o cyfrowej dystrybucji gier wideo. Mimo że w tamtym czasie konsole od lat proponowały już cyfrowe abonamenty wynagradzające klientów comiesięcznym pakietem gier do pobrania, całość pod kątem zawartości dalece odstawała od odpowiedników w sferze filmów czy muzyki. Wszystko zmieniło się wraz z Xbox Game Passem – katalogiem ponad 100 pozycji dostępnych do swobodnego ogrywania po uiszczeniu wyjątkowo rozsądnej miesięcznej opłaty w wysokości 39,99 zł. Rok później na targach E3 prezes Zielonych podniósł poprzeczkę ogłoszeniem, że odtąd każda gra od studiów własnych będzie dostępna w abona-

mencie w dniu swojego sklepowego debiutu. Na wystrzelenie pocisku tego kalibru mógł pozwolić sobie jedynie gigant pokroju Microsoftu, jednak inwestycja szybko zaczynała przynosić oczekiwane owoce. W pierwszych trzech latach istnienia usługi liczba abonentów wzrastała wykładniczo, po roku obejmując 3,3 mln użytkowników, po dwóch 7,8 mln, z kolei w trzecie urodziny liczyła już sobie 14,2 mln osób regularnie opłacających subskrypcję.

Zabawa ze stale rozrastającą się biblioteką tytułów dostępnych na grosze doprowadziła w 2019 r. do debiutu Xboksa One S w pozbawionej napędu wersji All-Digital. Niemożność korzystania z wydań fizycznych rekompensowała niska cena, wynosząca w dniu startu zamówień przedpremierowych 999 zł, a także dołączony pakiet gier. Mimo że korporacja nigdy nie pochwaliła się dokładną liczbą sprzedanych egzemplarzy edycji All-Digital, szacuje się, że było to ok. 3 mln sztuk. Ważniejsze jednak, że wraz z szerokim wyborem platform oraz dostępem do Game Passa Philowi Spencerowi udało się dokonać pozornie niemożliwego. Z powodzeniem zatarł negatywne wrażenie po fatalnej zapowiedzi i słabym debiucie Xboksa One, zapewniając ostatecznie urządzeniom z jego rodziny całkiem przyzwoitą sprzedaż, która wyniosła 58 mln jednostek. To wynik nadal słabszy od tego wygenerowanego przez Xboksa 360 (84 mln), a przy tym o połowę gorszy od konkurencyjnego PlayStation 4 (117 mln), nie sposób jednak było mówić o blamażu, na który zanosiło się u początku generacji. Gorzej, że tamtejsza polityka była bezrefleksyjnie kontynuowana na przestrzeni kolejnych lat, bez zwracania uwagi na zmienność trendów i gustów odbiorców.

ROBIĄC DOBRĄ MINĘ DO ZŁEJ GRY Z CHARYZMATYCZNEGO LIDERA SPENCER STAŁ SIĘ BRANŻOWYM CHŁOPCEM DO BICIA

Szał zakupów

Ucząc się na błędach z przeszłości, szeroko zakrojone przygotowania do debiutu urządzeń kolejnej generacji rozpoczęto już w 2018 r. Polegały one na całej serii przejęć renomowanych studiów deweloperskich, co miało zapewnić nadchodzącym sprzętom najszerszą i najbardziej zróżnicowaną bibliotekę tytułów ekskluzywnych w historii Xboksa. Zaczęło się od zakupu Ninja Theory (Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey to the West, DmC: Devil May Cry), Undead Labs (seria State of Decay), Compulsion Games (Contrast, We Happy Few) oraz Playground Games (cykl Forza Horizon), a także powołania do życia zespołu The Initiative, który w tajemnicy rozpoczął prace nad rebootem marki Perfect Dark. W kolejnych latach poszło z górki. Gruby portfel Microsoftu przemówił do takich deweloperów jak inXile (serie The Bard's Tale i Wasteland), Obsidian Entertainment (Fallout: New Vegas, South Park: Kijek Prawdy, dylogia Pillars of Eternity) czy Double Fine (Psychonauts, Brütal Legend, Costume Quest), a wreszcie do całych grup wydawniczych, w tym ZeniMax Media (składająca się z Arkane Studios, Bethesda Softworks, id Software, MachineGames i ZeniMax Online Studios) oraz Activision Blizzard. Komplet przejęć opiewał na absurdalną wprost sumę ok. 84 mld dol. Za tę kwotę kraj taki jak rajska Malta mógłby z powodzeniem funkcjonować przez dziewięć lat. Szaleństwo, przy którym nie tak znowu dawny zakup studia Mojang, wyglądał jak gwizdek przy czajniku. Tak wielki wolumen inwestycyjny wymagał olbrzymiej stopy zwrotu, a na nieszczęście Phila Spencera szereg brawurowych posunięć z lat 2014–2019, który w roku 2020 zapewnił mu awans na stanowisko prezesa całego Microsoft Gaming, miał lada moment obrócić się przeciwko niemu.

Operacja się udała, pacjent zmarł

Premiera Xboksów nowej generacji w 2020 r. reprezentował więc sobą wszystko, nad czym dotychczas pracował Phil Spencer. Podział sprzętu na serie X i S, szeroki dostęp do usług Xbox Game Pass i Xbox Play Anywhere, wsteczną kompatybilność z biblioteką gier minionych generacji oraz większością osprzętu Xboksa One, w tym kontrolerów. Całkowitą bezbolesność przejścia na nowe urządzenia miała także zagwarantować funkcja inteligentnej emulacji, usprawniająca działanie starszych tytułów poprzez podbicie ich rozdzielczości lub odświeżanie obrazu, a także

opcja Smart Delivery, unifikująca wszystkie dostępne xboksowe wersje danej gry w pojedynczym wydawnictwie. Wystarczyło po prostu kupić grę w zielonym pudełku, by po włożeniu płyty do napędu system rozpoznał sprzęt, na którym została uruchomiona, i pobrał odpowiedni dla niej pakiet optymalizacji. Być może właśnie ta płynność przejścia, zacierająca granicę pomiędzy jedną a drugą generacją konsol, a być może mało unikatowy zestaw gier w oknie premierowym szybko ostudziły początkowe zachwyty nad imponującymi możliwościami Xboksa Series X|S. Nie pomogła większa niż u konkurencji dostępność w sklepach, nie dała rady zaskakująco niska cena słabszego z urządzeń, niewiele wskórały szeroko zakrojone współprace z elektromarketami oraz opcje dzierżawy w dostępnym na każdą kieszeń, miesięcznym abonamencie. Pomimo kontrowersyjnych posunięć Sony Interactive Entertainment pod zwierzchnictwem Jima Ryana PlayStation 5 sprzedawało się zdecydowanie lepiej, a dotychczasowi użytkownicy poprzedniej konsoli Japończyków rzadko migrowali do stajni Amerykanów. Przyszła więc pora na gruntowne przemodelowanie polityki firmy, co miało się stać początkiem końca kariery Spencera w szeregach Microsoftu.

Wszystko jest Xboksem

Robiąc dobrą minę do złej gry i usiłując przedstawić w pozytywnym świetle zmiany, które najpierw anulowały dorobek jego własnej polityki, a potem kolejno podważały same siebie, z charyzmatycznego lidera Spencer

eprasa.pl 91ae318045

PROJECT HELIX

Prezeska Microsoft Gaming w pierwszych dniach piastowania nowego stanowiska zdążyła już oficjalnie zapowiedzieć prace nad nowym urządzeniem z rodziny Xboksa, nazwanym kodowo Projektem Helix. Sprzęt ma się wpisywać w bieżącą politykę wydawniczą firmy, skupiając się nie na unikatowym portfolio gier, tylko jak największej wszechstronności, oprócz gier konsolowych ma zatem uruchamiać także produkcje na komputery osobiste. Pojawiły się przy tym nowe przecieki na temat specyfikacji technicznej urządzenia, w dużej mierze potwierdzające wcześniejsze doniesienia. Jego sercem ma być procesor AMD Zen szóstej generacji o niepotwierdzonym dotąd taktowaniu, choć mówi się o wartości powyżej 6,0 GHz, potencjalnie bliżej 7,0 GHz. Dla porównania zegar procesora Xboksa Series X wskazywał 3,8 GHz. Architektura graficzna ma się z kolei opierać na technologii AMD RDNA 5, zapowiedzianej na drugą połowę 2027 r., co może być przy okazji wskazówką na temat potencjalnego okna premierowego samego urządzenia. Wykorzystanie tak potężnej karty graficznej ma się przełożyć na 48 GB pamięci RAM. To trzykrotnie więcej niż w przypadku Series X. W prostym przełożeniu na teraflopy ma to zapewniać wydajność na poziomie 48–50 TFLOPS, co stanowi znaczny przeskok względem 12–15 teraflopów krzesanych przez bieżącą konsolę Amerykanów. Jeżeli plotki się potwierdzą, Helix będzie sprzętem mocniejszym od PlayStation 6 o 20–25%, w rezultacie jednak z całą pewnością droższym. Wszak detaliczna cena samych kart graficznych AMD o pamięci 48 GB to obecnie wydatek rzędu 3 tys. zł. No i co ważniejsze – czy taki hybrydowy dziwoląg ma szansę odnaleźć się na rynku?

KIM JEST ASHA SHARMA?

Dywizja Microsoft Gaming rzecz jasna nie mogła pozostać bez zwierzchnictwa, jednak wbrew logicznym przypuszczeniom następczynią Spencera nie została Sarah Bond, od października 2023 r. przewodząca komórce odpowiedzialnej za Xboksa, ale niejaka Asha Sharma. Przed rozpoczęciem kariery w Microsofcie 37-latka była związana z różnymi firmami informatycznymi – Porch (technologie dla nieruchomości), Coupang (e-commerce) czy Facebook (dział odpowiedzialny za komunikator Messenger oraz Instagram Direct). Jeżeli nazwisko Sharmy nie obiło Wam się dotąd o uszy, to nie ma w tym nic dziwnego – gamertag nowej prezeski został utworzony dopiero w styczniu bieżącego roku, na miesiąc przed jej nominacją. Brak dotychczasowych związków z Xboksem czy zainteresowania grami wideo nie wróży najlepiej zrozumieniu potrzeb core'owej części publiczności, wątpię jednak, by Satya Nadella, generalny prezes koncernu, zaprzątał tym sobie głowę. Zwłaszcza że jego priorytety biznesowe są od dawna znane i skupiają się przede wszystkim na rozwoju usług chmurowych oraz technologii sztucznej inteligencji. Z tej perspektywy wybór Sharmy, odpowiedzialnej dotychczas w Microsofcie właśnie za dział CoreAI, zajmujący się rozwojem i implementacją SI w rozmaitych produktach firmy, wydaje się zgodny z szerszym planem Nadelli. Trochę przykro.

stał się branżowym chłopcem do bicia. Promowanie zabawy za pośrednictwem komputerów osobistych, urządzeń mobilnych, a nawet wybranych modeli telewizorów, bez konieczności sięgania po konsole, regularnie podkopywało wiarygodność szefa działu gier. Czarę goryczy przelała wreszcie testowa konwersja kilku xboksowych tytułów na konkurencyjne platformy, co wbrew początkowym zapewnieniom szybko zamieniło się w regularną politykę wydawniczą firmy. W jej ramach niemal wszystkie produkcje unikatowe dotąd dla ekosystemu Microsoftu zaczęły lądować również na pokładzie PlayStation 5, najpierw z rocznym opóźnieniem, potem z kilkumiesięcznym, wreszcie w dniu swojego debiutu. Dotyczyło to także serii tak ikonicznych dla obozu Zielonych jak Halo czy Gears of War, co ostatecznie przybiło gwóźdź do trumny słabnącej popularności Xboksów Series, które w minionym roku rozeszły się na całym świecie w smutnej liczbie ok. 1 mln egzemplarzy.

Zwolenników nie przysporzył Spencerowi także zeszłoroczny podział usługi Game Pass na trzy różne pakiety, z czego ten najbardziej pożądany został z dnia na dzień objęty drakońską podwyżką ceny z 73,99 zł na 114,99 zł. Jakby tego było mało, w ramach restrukturyzacji komórki odpowiedzialnej za gry przewidziano cięcia w zakupionych przecież nie tak dawno studiach deweloperskich. W latach 2024–2025 pracę stracili więc ludzie z Arkane Austin (Prey, Redfall), Tango Gameworks (Hi-Fi Rush, Ghostwire: Tokyo, dylogia The Evil Within) oraz The Initiative, którym niedane było stworzyć nawet jednej produkcji. Do kosza na całkiem zaawansowanym etapie prac poszedł więc nie tylko tworzony przez nich reboot Perfect Dark, ale także kilka innych głośnych produkcji od pozostałych studiów, w tym Everwild od Rare, Contraband od Avalanche Studios, niezapowiedziane MMORPG od ZeniMax Online Studios, mobilne Warcraft Rumble, a wreszcie nieujawniona oficjalnie strzelanina FPP od legendarnego Johna Romero. Z grupowymi zwolnieniami Microsoft musiał się także zmierzyć jako całość – pod nóż poszło ok. 9 tys pracowników różnych działów. W tym ostatecznie sam Phil Spencer.

To już jest koniec

Jego przymusowa emerytura, choć zarówno z perspektywy Microsoftu, jak i społeczności skupionej wokół Xboksa, z pewnością zasadna i potrzebna, jest także ostatecznym dowodem na gruntowną zmianę, jaką w ciągu ostatniej dekady przeszła branża gier wideo. Na undergroundowy klimat dawnej zabawy przy konsoli i przynależności do czegoś na kształt subkultury, jak za czasów Xboksa 360, od dawna nie ma już miejsca. Rządzi to, co w istocie zawsze decydowało o kierunku rozwoju każdej profesjonalnej inicjatywy – biznes. A dziś jest on skupiony na chłodnej kalkulacji, cięciu kosztów i unifikacji gier nie tyle wokół platform, ile ekosystemów zapewniających zasięgi niedostępne w tradycyjnym modelu podzielonym na odrębne generacje sprzętowe. Pomimo szeregu wpadek, zmian polityki niczym w kalejdoskopie i kiepskiego sposobu komunikacji czuję, że za kilka lat możemy wspominać ten okres z rozrzewnieniem. Jako schyłek konsol w dotychczas znanej nam formie. ⊗

eprasa.pl 91ae318045

Marcin i Zbigniew Bułatowie, ze swoim ostatnim flipperem. Jest to elektromechaniczny Target Alpha prod. Gottlieba z 1976 r. (foto ŁDz). Zaprojektował go Ed Krynski, czyli nasz rodak Edward Kryński, mający pinballi na koncie ponad 200! To jeden z paru wybitnych projektantów flipperowych o polskich korzeniach takich jak Kordek czy Zale.

UNION PACIFIC

Daytona i salony megabossa z... Krakowa!

Rozmowa z potentatem automatowym, który był w branży prawie od samego początku do końca – Zbigniewem Bułatem, oraz jego synem Marcinem, który dorastał z maszynami arcade, a później pomagał w biznesie taty.

ROZMAWIAŁ:
DZIATKIEWICZ

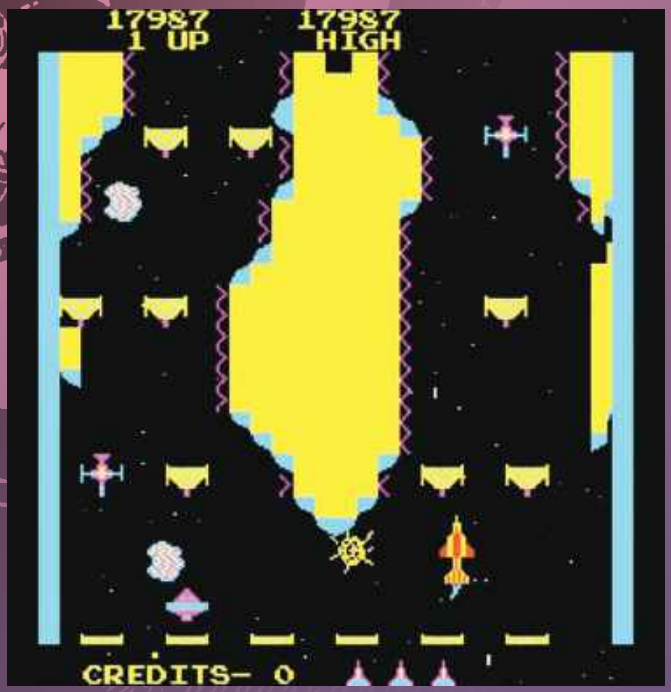
Zbigniew: Jestem z Krakowa, urodziłem się w 1949 r. Moja rodzina od setek lat tu mieszka. Ojciec nawet „trębaczył" na Wieży Mariackiej. Znaczy hejnał trąbił.

Łukasz: Pan twierdzi, że pierwszymi automaciarzami w Krakowie nie byli wcale Krzysztof Janarek czy Adam Bańka, którzy otworzyli swoje salony przypuszczalnie w 1972 r. w ścisłym centrum.
Zbigniew: Pierwsze automaty miał Adam Brewka. U niego chyba widziałem je pierwszy raz, to były jeszcze elektromechaniczne maszyny, pewnie flippery. On zainstalował się gdzieś na Olszy (z braku miejsca nie wyjaśniam lokacji) ze swoim salonikiem. Z jego rodziną się dość dobrze znałem. Potem, od 1985 r. byłem wspólnikiem zięcia Brewki – Jacka Marczyńskiego, męża Krysi Brewki. Pan Brewka wcześniej miał wesołe miasteczko na Śląsku.

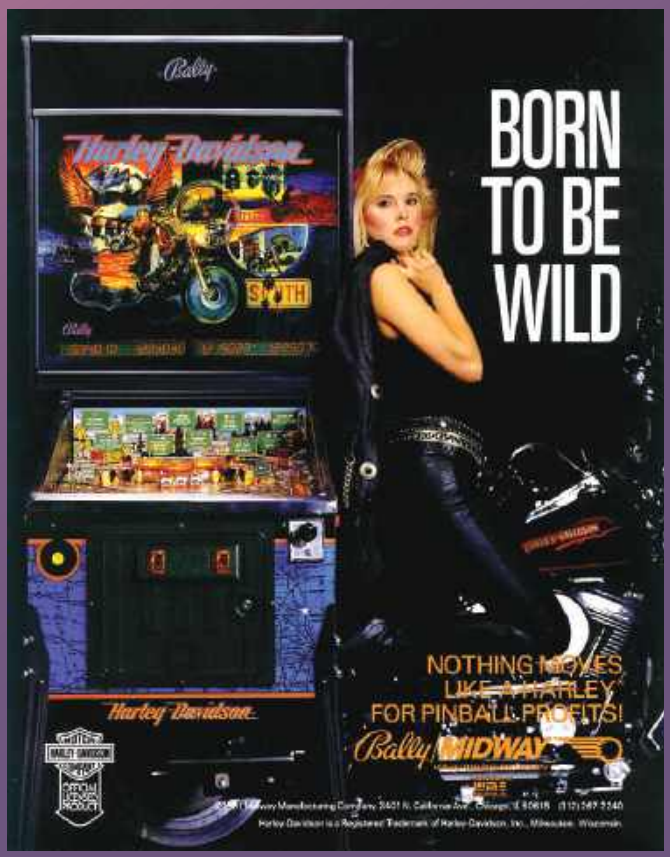
Czyli był tzw. karuzelarzem. Ci byli wśród pierwszych automaciarzy, a arkadówki stały się popularnym elementem wesołych miasteczek.

Zbigniew: Z Jackiem, jak wszyscy, działaliśmy pod Filmotechniką, a ta była pod ZPR-ami (Zjednoczonymi Przedsiębiorstwami Rozrywkowymi). On wcześniej miał strzelnicę, jeździł z nią np. na dni jakiejś miejscowości. Nie miał pieniędzy, więc zaproponował mi spółkę. Miałem się tym specjalnie nie zajmować, ale mieć dochód 50%. Na wiosnę ruszyliśmy. Zamówiłem nowy barakowóz, z trzema podnoszonymi klapami, pod strzelnicę. 2,5 tys. zielonych mnie kosztował! Wartość porównywalna do dobrego samochodu. Wtedy było znacznie trudniej zbudować coś takiego. A jaka solidna robota. Najlepszy dowód, że dalej jest używany – do sprzedaży z grilla. Wejście było z tyłu i z boku, w środku wersalka do spania i szafa. Zatrudniliśmy zresztą pracownika, który nie bardzo miał gdzie mieszkać. Wystartowaliśmy na Kozłówku. Wokół nic nie było poza dwoma budami, jedną bodajże z warzywami. Chyba 10 automatów się zmieściło. Wcześniej się takimi urządzeniami nie interesowałem. Potem kupiłem jeszcze używaną kolejkę elektryczną jeżdżącą po szynach w koło. Pewnie z Zachodu była ściągnięta. Lokomotywa i trzy wagoniki, w których mieściło się ponad 30 dzieci. W następnym roku wystartowaliśmy, nazywała się Union Pacific. Z reguły działała koło barakowozu. Nigdy nie staliśmy zbyt długo w jednym miejscu, bo jak wesołe miasteczko zaczyna się nudzić, to już nie zarabia. Taka była informacja od Brewki. Staliśmy w paru miejscach w Krakowie. Byliśmy też w Mszanie Dolnej, w Tuchowie, gdzie jest tygodniowy odpust, i wie-

eprasa.pl 91ae318045



Catacomb z 1982 r. prod. MTM Games to bardzo rzadki tytuł (i przypuszczalnie jedyna gra tego studia). Pan Zbigniew: „Tylko się strzelało i on leciał cały czas w górę". Gwoli ścisłości nie samolot, a rakieta. Jest to strzelanka typu Super Cobra, chociaż jak widać, nie w prawo się kieruje, a ku górze. A także produkcja w stylu River Raid (ten sam rok...). Do tego ma elementy przypominające nieco gry w rodzaju Galaxian, czyli „stacjonarne" strzelanki.



Na pytanie o flippery w salonie na Rynku pan Bułat dodał jeszcze: „Terminator – jego wszyscy mieć musieli, Demolition Man i Dracula. Ale najlepiej zarabiali Addamsi". Tu reklama Harley-Davidson (Bally, 1991) z salonu na Floriańskiej. Była to końcówka małych liczników pinballowych – alfanumerycznych. Bowiem już tego roku pojawiły się z flippery dużymi wyświetlaczami. W tej erze powstała kolejna maszyna harleyowa. Jest to o tyle przypadek ciekawy, bo najpierw wypuściła go Sega w 1999 r. A następnie świeżo założony Stern Pinball, który ją wykupił i kontynuował produkcję pod własną marką. Była to pierwsza maszyna tego lider rynku.

lu innych. W dobre miejsce przyjeżdżaliśmy co roku. Brewka nie zrobił specjalnej kariery w automatach, potem zajęła się tym jego córka z mężem. Tylko była kwestia, skąd te gry wziąć. I kupiliśmy je od faceta o pseudonimie Jankes.

Czyli Waldemara Leszczyńskiego, znanego też jako Amerykan.
Zbigniew: Tak, bo Waldek przed nami już miał te gry, w Krakowie nad Wisłą działał z salonem.

Nie pamiętam tego miejsca, natomiast jego kwatera główna znajdowała się przy pętli autobusowej na Nowym Kleparzu. A to był „mój" główny salon! Czasem też urzędowałem w trzeciej jego miejscówce, tj. na Czarnowiejskiej.
Zbigniew: Na Kleparzu prowadził salon z żoną Beatą.

Pamiętam ją jak przez mgłę, za to potem słyszałem, jaką to rakietą była. Ale bardziej zapamiętałem jego czerwonego pontiaca. (śmiech) Jak on wtedy wyglądał na szarej peerelowskiej ulicy! Miał rejestrację chyba z USA.
Zbigniew: Nawet się nim raz przejechałem. Później byliśmy konkurencją, bo i on, i my mieliśmy salon na Floriańskiej. My bliżej bramy, on bliżej Rynku. Niedługo, gdyż nie szło tam rewelacyjnie. Zresztą i w Rynku Waldek chciał mieć salon, mimo to żyliśmy w dobrych stosunkach. Do końca. Aha, w Rynku to mieliśmy jeszcze jeden, mały – w Pasażu Bielaka.

Do pana salonu na Floriańskiej chodziliśmy na Asteriksa oraz flippera Harley-Davidson. Jakie pierwsze automaty pan miał?
Zbigniew: Z nazwami to będzie problem. Najszybszy był Katakumba, taki szybki samolot.

Muszę go poszukać. Coś jeszcze (posiłkujemy się książkami, które przyniosłem)?
Zbigniew: Centipede – ludzie niechętnie w niego grali, bo był dość trudny, Tempest, Dig Dug też nie był bardzo popularny, ale Tron już tak. To były same oryginały od Waldka. On je przywiózł w kontenerze ze Stanów (zapewne wraz z wozem zostały na mienie przesiedleńcze ściągnięte). Cen nie pamiętam, ale na pewno były bardzo wysokie. Zaxxon był jeszcze, choć nienajlepszą kasę na początku robił, bo też trudny. Ale potem przebój!

Jak długo trwała pana współpraca z Jackiem Marczyńskim?
Zbigniew: Współpraca była dwa razy. Najpierw od 1985 r. do chyba 1988 r. Ale jak się rozstaliśmy, to dalej miałem barakowóz i ciuchcię. Raz staliśmy w samym centrum na Małym Rynku z tą Union Pacific chyba trzy dni. Wydział Kultury wyraził zgodę. Tylko prof. Wiktor Zin zwrócił się z prośbą, że za długo działamy. Bo chciał oglądać „Dziennik TV", a te tory troszkę piszczały, czyli on tam gdzieś widocznie mieszkał. Jakie tłumy ludzi były! Raz około 5 tys. biletów żeśmy sprzedali w ciągu jednego dnia, więc jeździła cały czas na full. I wielka kolejka ludzi stała, do lokomotywy osobna. Tylko dwójka dzieci się w niej mieściła. A każdy chciał się w niej przejechać. Staliśmy też kilka razy na Błoniach.

Czyli można powiedzieć, że był lepszy biznes na niej niż na automatach?
Zbigniew: To zależy gdzie, bo to zupełnie coś innego. Do ciuchci wsiadały maluchy, które nie grały na grach jeszcze.

A jak było z wymianą gier?
Zbigniew: Na początku to niewielka, bo były oryginały. Cały automat się wymieniało.

eprasa.pl 91ae318045

A serwis? W komunie to był kłopot.
Zbigniew: Pierwszym naszym serwisantem był pan Maj. Później przestał i był Wojtek Trybus. Tylko on i do samego końca.

Pana Wojtka miałem okazję poznać osobiście, nawet mi naprawiał Defendera.
Zbigniew: Zresztą od niego się pan też może dużo dowiedzieć, bo byliśmy później wspólnikami. Od 1997 r. przez chyba trzy lata. Na przełomie 1988 i 1989 r. rozstaliśmy się z Jackiem, ale później złączyliśmy się z powrotem i założyliśmy spółkę pod nazwą Daytona, mieliśmy w reklamie ten tor wyścigowy. W 1995 r. wzięliśmy udział w przetargu Urzędu Miasta Krakowa na lokal na św. Marka (ścisłe centrum). Wygraliśmy. Tylko się okazało, że tam były jakieś wątpliwości. Mieszkańcy kamienicy chyba się zgadzali. W związku z tym miasto zaproponowało nam lokal na samym Rynku Głównym. Wchodzi się w bramę między barem Vis-a-vis a posterunkiem policji. Chyba jesienią 1995 r. otworzyliśmy salon z Marczyńskim. Zaczął działać. Z tym że wcześniej dostaliśmy lokal, ale tam... z 50 szczurów biegało! Załamane posadzki. Drzwi, okna właściwie zgniłe. Cały lokal był w fatalnym stanie. A do tego musieliśmy się stosować do wytycznych konserwatora zabytków. Wykonaliśmy remont generalny, którego efekty widać do dziś. Ta potężna brama z drzewa dębowego, okno, podłogi – to wszystko zrobiliśmy. Niesamowite pieniądze kosztował. Pierwszy był salon gier w piwnicy. Jak się wchodzi do obecnego klubu Krawat, to po lewej stronie są schodki. Najwięcej flipperów wtedy mieliśmy. Wszystkie najnowsze, np. Corvette.

Shadow i Star Trek NG też na pewno były.
Zbigniew: Z pięć było.
Marcin: I zmieniały się.

No a ty mogłeś do woli grać na wszystkich automatach za darmo! Koledzy musieli ci strasznie zazdrościć.
Marcin: Faktycznie tak było.
Zbigniew: Tam pracował pan „Łapa", jak na niego mówiliśmy.

Jako szef. Myśmy go zwali „Rączka". Przemiły gość, z racji tego, że miał protezę prawej ręki, podawaliśmy mu lewą. Tylko bywał „wypity". W każdym razie nigdy nie zapomnę – i teraz się przyznam – odnośnie do Shadowa. Zresztą to mój ulubiony pinball, mam go, może nawet to ten sam egzemplarz. Miał on zepsuty tilt. Opanowałem podnoszenie go i przywracanie kuli na pole gry, nawet gdy już była utracona. „Rączka" się tylko śmiał.
Zbigniew: Dalej, na górze dwa lata później mieliśmy dyskotekę. Ten lokal też wzięliśmy z UM po przetargu. Wstawiliśmy trzy stoły bilardowe i dyskoteka była. Stara Wozownia się nazywała, a to dlatego, że tam faktycznie działała w XIX w. Tego się dowiedzieliśmy od konserwatora. A zlikwidowaliśmy w 2000 r., bo kiepsko szła już dyskoteka i bilard. Ci od Krawata przejęli po nas elegancki lokal. Parę lat temu sprzedałem jakiegoś flippera Włodkowi Lindnerowi. Zna go pan?

Ba! Kupiłem od niego mojego pierwszego pinballa – Getawaya. Na rachunek za 1500 zł!
Zbigniew: Też go mieliśmy. Może to zresztą od nas. Zresztą z nim też byliśmy wspólnikami, ale to nad morzem.

Lata 90. to były nie za wesołe czasy. Czy w salonach i w dyskotece były jakieś grubsze problemy z...
Zbigniew: Z mafiami? Z klientami nigdy nie mieliśmy problemów, bo można powiedzieć, że przez przypadek byliśmy „związani" z dwoma mafiami. To jest taki żart, że związani. Tylko mieliśmy szczęście mieć jakiś kontakt z tymi ludźmi. W związku z tym, że jeden taki słynny chodził do szkoły razem z Marcinem, wtedy na Prokocimiu mieszkaliśmy. Oni byli związani z Cracovią – byli bramkarzami, obstawiali dyskoteki. No i podobno jak ktoś coś tam miał do naszych pracowników, to jak się dowiedział, że ja to prowadzę, to .... nie było tematu. Bardzo solidnie podszedł do nas.

A ten drugi herszt?
Zbigniew: W układzie naszych znajomości był ktoś bardzo znany z półświatka. Gdy prowadziliśmy dyskotekę, ci od tego drugiego czegoś próbowali, jakieś awantury i ściąganie haraczy. No i dowiedzieli się, że jestem znajomym... „Od swoich nie bierzemy". I koniec. Kiedyś siedzieli na dyskotece jakieś chłopaki z Prokocimia. Zrobili zamieszanie. Podszedłem więc do tego, nazwijmy go, znajomego i mówię, że coś tutaj... Podszedł do nich i mówi: „Mordy w kubeł, bo jak nie, to wyjedziecie za samochodem". Cisza i już nigdy nie było problemów.
Marcin: Wielu z nich też po prostu przychodziło na dyskotekę. Tak więc choć nie kumplowaliśmy się, to wiedzieliśmy, że nie chcą nic złego zrobić.
Zbigniew: Ale to też przez ten kontakt. Jednak nie mieliśmy żadnych układów. A ochronę mieliśmy przez tego słynnego kickboksera, który został zamordowany.

Andrzeja Firsta.
Zbigniew: Przychodził do nas, ale nie chciał wziąć u nas ochrony, bo prowadził na ul. Szewskiej. Ale zorganizował nam.

Z Andrzejem raz na dyskotece po pijaku zamieniłem się płaszczami. Mimo „lepszego" stanu miałem wrażenie, że jest trochę za duży. Stwierdziłem jednak, że to pewnie kwestia alkoholu. Na drugi dzień dokonaliśmy „odmiany". Czyli żadnych bójek w salonie nie było?
Zbigniew: Tak.

A jakieś handle dragami?
Zbigniew: Wiadomo, ale wtedy to wszędzie było. Nie można się było temu przeciwstawić. Ale zaletą tych znajomości było to, że mieliśmy spokój.

Najpierw zamknęliście salon, a dyskoteka jeszcze chwilę działała?
Zbigniew: Tak.

BYŁA MODA PRZYJŚĆ DO NAS, BO MIELIŚMY NAJWIĘCEJ GIER

Automaty siadły?
Zbigniew: Troszkę, ale nie aż tak. Jeszcze wiele lat nieźle chodziły. Urząd Miasta chciał podwyższyć cenę i wtedy zrezygnowaliśmy.
Marcin: Ale już coraz słabiej szły.
Zbigniew: Wiadomo, że nie jak wcześniej, gdy była moda przyjść do nas, bo mieliśmy najwięcej gier.

Czy gdy zobaczył pan pierwsze gry komputerowe i konsolowe, to zorientował się pan, że to może pański biznes wyłożyć?
Zbigniew: Oczywiście.
Marcin: Ale to maszyny hazardowe całkowicie zakończyły tę rozrywkę.

Nic dziwnego, że Leszczyński w to wszedł. I wygrał. Dużo!
Zbigniew: Doszły też komórki.
Marcin: Maszyny hazardowe całkiem to załatwiły, bo na przykład jak mieliśmy gdzieś automat, ale prowadzący lokal usłyszał, że z hazardowego może dużo więcej wyciągnąć, to raczej zamieniał.
Zbigniew: W międzyczasie, gdy założyliśmy dyskotekę, to oprócz tego, że byłem w spółce z Marczyńskim, to założyłem też biznes z Adamem Chechelskim i Wojtkiem Trybusem na trzy lata. Do początku 2000 r. Nie

eprasa.pl 91ae318045

Widoczne ogrodzone zejście do piwnicy, było wejściem do salonu. W głębi działała dyskoteka, a potem – i do dziś – klub Krawat (foto ŁDz). Co do salonu, to jak podsumował mój kolega ze studiów: „Urzędowała tam cała elita półświatka krakowskiego" ;). Inny bywalec (też Tomek) zaś: „» Miejscówka« w teorii powinna być »spokojna«, ale łatwy wpie(...) można było obskoczyć". Co do gier wymienia on: Super Sidekicks 2, SF2, Pac Man, Spin Master, TMNT, Violent Storm, Out Run, King of Fighters 97. Z pinballi zaś dorzucił Taxi i Lethal Weapon.

ŁDz: „Oczywiście chodziłem do pana salonu w okresie studiów, a do »Zwisu« na kawę". Kultowy bar zwany oryginalnie Vis-à-vis, a potoczne Zwisem, nadal działa pod oficjalną nazwą ZVis. Po prawej stronie widoczna jest tu reklama salonu pana Zbigniewa. Autor wywiadu siedzi w bezrękawniku dżinsowym. Ma go do dziś, rower takoż. Przed Zwisem (od 1978 r.) był tu sklep rybny.

mieliśmy lokalu, ustawialiśmy maszyny w przeróżnych miejscach w Krakowie – w kawiarniach, barach itp. Niemniej firmę z Marczyńskim od 1985 r. nadal ciągnąłem. W całym ówczesnym województwie krakowskim pod koniec lat 90. i początku 2000. miałem ze 100–120 gier. Między innymi w Nowym i Starym Sączu, Nowym Targu, Łącku, Wieliczce i w jej okolicach w jakimś domu strażaka, no w przeróżnych miejscach. Dziesiątki miejscowości. Więcej niż inni. Może nawet gdyby porównać ich wszystkich do spółki ze mną, to miałem więcej.

Marcin: I w Trzebini, Dobczycach. To były głównie małe salony. Ktoś miał mały lokal i wstawialiśmy do niego maszyny. Od jednej w jakimś sklepiku do nawet 10. Obsługą zajmował się ktoś na miejscu, który dawał też prąd, a my dostarczaliśmy automaty i serwis. Podział 50:50.

Zbigniew: Jeszcze za komuny, bodajże w 1988 lub 1989 r. w Starym Sączu zaczęliśmy tak działać. O, i w Zakopanem też mieliśmy salon w Domu Turysty.

A w Domu Turysty w Krakowie czyj był ten wielki salon?

Zbigniew: Waldka, ale częściowo z moimi grami, bo w 1990 r. przeszedłem operację serca, a on został puszczony w skarpetkach. Definitywnie się z Beatą pokłócili. A wszystko było na nią. W tym dom, bo on nie posiadał obywatelstwa. Nie miał nawet gdzie ani za co mieszkać. Gdy się już trochę wygrzebał życiowo, to przyszedł do mnie, mówiąc: „Ty jesteś po operacji, nie możesz nic robić, to mi wypożycz gry". Wydzierżawiłem mu. A barakowóz z grami wynająłem chyba temu, który wcześniej pracował u mnie. No i Waldek je porozkładał – miał parę tych miejsc, również pod Krakowem. To był 1990 r. I tak się zaczął rozkręcać. Tak że miałem tych wspólników sporo. Waldek później też nim był. Podreperowałem się zdrowotnie, a on się rozkręcił, ale i tak potrzebował więcej pieniędzy, żeby robić większy interes. No i pod koniec 1990 r., a może już w 1991 r. zaproponował mi biznes, nooo... handel zagraniczny. To znaczy sprowadzanie programów i części: joysticków, przycisków itd., bo nic u nas nie było! Zaczęliśmy od Holandii, potem ze Szwajcarii, Francji i Włoch. Prawie cała Polska się u nas zaopatrywała. Najwięcej zawoziliśmy do Gienka Wiechy, który miał sklep w Katowicach. I do Sławka Machczyńskiego z Warszawy, który też miał, do Tomka z Gdańska, no i najgrubszego – śp. Staszka Legierskiego. On działał głównie na dworcach z salonami, miał tam dobre dojścia, rodzinne powiązania. Jeździliśmy m.in. do Mediolanu i miejscowości Imola, to jest kawałek za Bolonią, gdzie działa producent, dzięki temu były najtańsze. To Waldek znalazł, on był niezwykle skuteczny. Nawet parę razy brał od nas potentat ze Szczecina Rysiek Pakuła. A we Wrocławiu Adam Oskar, który też miał sklepik. On tak jak Gienek i Waldek już nie żyje. Jacek zresztą też...

A kiedy pan skończył z automatami?

Zbigniew: W 2016 r. A to dlatego, że burmistrz Ustki się nie zgodził, by na terenach gminnych były gry. Mieliśmy je tam z Włodkiem i Robertem Suszczyńskim. Na promenadzie, od chyba 2000 r. Wtedy wyprowadzałem się z Krakowa nad morze: od końca kwietnia – majowego weekendu do końca września. Prowadziliśmy salon w Ustce i w okolicznych miejscowościach rozstawialiśmy gry, cymbergaje itp. Mieliśmy cały budynek, w piwnicy trzy bilardy, a na górze salon. Przez parę lat prowadziliśmy też dyskotekę w piwnicy. Jednak nie bardzo się ona nam łączyła z salonem. Tak więc zamiast niej były potem bilardy, darty i piwko. Przed salonem gier na placu mieliśmy w namiocie w najmocniejszym momencie ze 120 gier! Wie pan, jaki musiał być wielki plac, jeśli mieliśmy tam ze 30 cymbergajów! Poza tym boksery, składacze na ręce, dla dzieci bujaki i karuzelki, no i symulatory, przede wszystkim wyścigów. mieliśmy też kilka flipperów. Gry TV były już w mniejszości, ale kilka do samego końca. Bo jednak przychodzili tacy w pańskim wieku i mówili: „O, pamiętam, jak w to grałem!" i grali. Tam poznałem parę znanych osób. Między innymi Janusza Panasewicza z Lady Pank z rodziną, który bywał regularnie. Grywaliśmy na flipperze, bo lubił konkurencję. Niezły był. I Jackowskiego, tego wizjonera. Z nim to na cymbergaju, a żona z dzieckiem na czymś innym grała. Współpracowałem z wieloma, w tym największymi, znałem prawie wszystkich. Z Waldkiem skończyliśmy działalność, gdy stanął na nogach. A potem wszedł w hazard. Nawet dzwonił do mnie dwa tygodnie przed śmiercią. Wspomniał, że się dobrze czuje. Nie śpieszył się do lekarzy, a kopcił do końca jak smok.

Gienek też. Zadzwoniłem, jak był w szpitalu, pytałem, czy pali. Odpowiedział: „Prawie nie"...

Zbigniew: Z Gienkiem długo działaliśmy, byłem u niego w Rabkolandzie. Bywało, że mocno z nim współpracowaliśmy, zwłaszcza jak był okres, gdy intensywnie używano żetonów. Bo była wielka inflacja. Sprowadzaliśmy je z Włoch.

Na koniec – może ma pan jeszcze rodzinną, „krakoską" anegdotę?

Zbigniew: Na ślubie pradziadka w kościele Mariackim był sam cesarz Franciszek Józef. Akurat bawił w Krakowie i dowiedział się, że jego żołnierz się żeni. Ten pradziadek z kolegami walczyli na granicy w Villach z Włochami. W dzień się strzelali, a w nocy do Włochów chodzili na kawę.

Rozmawiał Łukasz Dziatkiewicz, w nawiasach jego dopowiedzenia. Niedawno ukazał się jego darmowy e-book „Krakowski Szlak Arcade" wydany przed wydawnictwo Digital Heritage. PSX Extreme objął patronat na nim. Tam znajdziecie więcej informacji o tych krakowskich salonach. Oraz prawie 70 innych.

eprasa.pl 91ae318045

REWIZJA Wii U

Dlaczego w 2026 r. to najlepszy zakup dla fana Nintendo?

TEKST: **MAJK**

Wii U to jedna z najbardziej niedocenionych i zapomnianych konsol Nintendo. Istne brzydkie kaczątko, które nigdy nie zdążyło przeistoczyć się w łabędzia, mimo że oferowało niemalże to samo, co jego sukcesor – Switch. A co, jeśli powiedziałbym Wam, że dziś warto powrócić do tego sprzętu, bo wady, które powodowały, że nikt nie chciał go kupić, przestały mieć znaczenie?

Na wstępie zaznaczę, że nie jest to żaden tekst sponsorowany przez pewien market, który pozwala importować elektronikę z Kraju Kwitnącej Wiśni, choć nie ukrywam, że właśnie w ten sposób najlepiej wejść w posiadanie konsoli (o ile nie kurzy się ona jeszcze gdzieś na strychu). Podczas gdy ceny gier na obecną generację potrafią zwalić z nóg, japońskie Wii U można obecnie wyrwać za ułamek ceny nowej produkcji AAA. Często za ok. 130–150 zł dostajemy kompletny system, który po kilku modyfikacjach staje się wszechstronną maszyną w naszym salonie. Konsola, która dla Nintendo była komercyjnym potknięciem, w rękach świadomego gracza i entuzjasty homebrew staje się mocarnym narzędziem pozwalającym zbudować domowe centrum rozrywki obejmujące 30 lat historii Wielkiego N.

Japończycy słyną z pedantycznego podejścia do elektroniki. Kupując konsolę z opisem „Used/Good", często otrzymujesz sprzęt, który wygląda, jakby dopiero co opuścił fabrykę, bez zarysowań i w komplecie. Co prawda Wii U ma blokadę regionalną, ale w 2026 r. to żadna przeszkoda. Dzięki najnowszej metodzie modyfikacji Aroma japońskie Wii U będzie czytać gry z każdego zakątka świata. Wprawdzie oryginalne menu było w „krzaczkach" i nie pozwalało zmienić języka na inny niż japoński, ale teraz możemy zainstalować dowolny, łącznie z polskim. Dlaczego jeszcze warto kupić wersję japońską zamiast europejskiej czarnej? Przede wszystkim dlatego, że tylko w Japonii ukazał się biały model konsoli w wersji 32 GB, w której znajduje się pamięć NAND firmy Toshiba, a ta nie ulega uszkodzeniu po latach, jak ma to miejsce obecnie z pamięciami marki Hynix, które są często spotykane w europejskich modelach (słynny error 160-0103 brickujący permanentnie sprzęt).

Aroma otwiera nam szereg nowych możliwości, o których wcześniej mogliśmy jedynie pomarzyć. Oryginalne Wii U miało śmiesznie małą ilość pamięci wewnętrznej, nawet jak na czasy, w których się ukazało (8 GB lub 32 GB). Teraz konsola wspiera zewnętrzne dyski twarde HDD lub SSD i obsługuje dyski do 2 TB, co pozwala zmieścić na niej... dosłownie wszystko, co Nintendo wydało do 2017 r. Porty USB w Wii U podają jednak niskie napięcie. Aby dysk działał stabilnie, trzeba użyć kabla typu Y (z dwoma wtyczkami USB wpinanymi do konsoli) lub dysku z własnym zasilaniem sieciowym. Jeśli Wasza bateria w padlecie ledwo zipie i pada po niecałych 30 minutach, warto ją wymienić na większy zamiennik, który trzyma 2 razy dłużej niż oryginalny akumulator i dobija nawet do ośmiu godzin zabawy, ale

AROMA OTWIERA NAM SZEREG NOWYCH MOŻLIWOŚCI, O KTÓRYCH WCZEŚNIEJ MOGLIŚMY JEDYNIE POMARZYĆ

eprasa.pl 91ae318045

z uwagi na większy rozmiar trzeba ją umieścić w poprzek (ale spokojnie, jest na to miejsce).

Co jeszcze zyskujemy?

Vanilla: największy gamechanger pozwalający użyć Steam Decka albo Nintendo Switcha jako... padleta! Jeśli zatem Twój gamepad przestał działać albo bateria pada po kilku minutach i nie chcesz jej zmieniać – jest na to rada!

Pretendo Network: Nintendo wyłączyło oficjalne serwery? Pretendo to fanowska inicjatywa, która przywraca funkcje online! Dzięki niej znów zagrasz w Splatoona czy Mario Kart 8 po sieci i odzyskasz funkcjonalność Miiverse (WaraWara Plaza znów żyje!).

NUSspli: Aplikacja, która pozwala pobierać bez opłat niemalże wszystkie gry i aktualizacje (brakuje tytułów wydanych wyłącznie fizycznie, np. Call of Duty Black Ops II).

RetroArch: Wii U ma wystarczająco dużo mocy, by emulować wszystko od Atari po PSOne.

Bloopair: Genialna aplikacja systemowa pod Aromę, która pozwala podłączyć do Wii U niemal każdy kontroler Bluetooth – od DualShocka 4, przez pady z PS5, aż po Nintendo Switch Pro Controller.

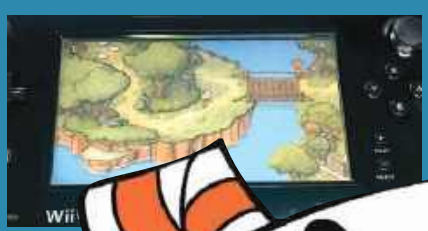
OFF TV Play: zmieniamy konsolę w handhelda, bo w każdej grze możemy wymusić granie na gamepadzie i nie podłączać nawet telewizora (zamiana ekranów w dowolnym momencie kombinacją klawiszy).

UTheme: możliwość udekorowania menu głównego motywem z ulubionej gry (twórczość fanów obejmuje kilkaset projektów).

Iniekcje Virtual Console: Wii U to „natywne" serce trzech generacji. Wewnątrz znajduje się procesor, który jest w stanie uruchomić kod z GameCube'a i Wii bez emulacji, co oznacza 100% płynności. Szczególnie warte uwagi jest to w przypadku GaCka, którego gry skalowane są do 1080p i wyświetlane przez złącze HDMI, czyli wyglądają lepiej niż na macierzystej konsoli i działają płynnie z każdym tytułem, co nie jest standardem w emulatorach (vide problemy ze Star Wars: Rogue Squadron II & III). W ramach programu Virtual Console wstrzykniemy także dowolną grę z N64 czy DS!

Gry homebrew na Wii U, obok których nie można przejść obojętnie:

Cuphead

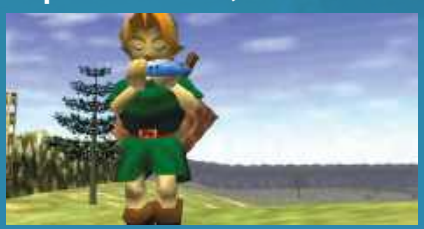


Fascynujący przypadek w świecie homebrew. Cuphead oficjalnie ukazał się na rynku już po „śmierci" Wii U na PC Switchu czy PS4, ale dzięki niesamowitej pracy społeczności posiadacze Wii U mogą jednak w niego zagrać. Projekt ten nie jest emulacją, lecz pełnoprawnym portem, który wykorzystuje silnik Unity. Ponieważ oryginalny Cuphead powstał właśnie w Unity, programiści byli w stanie „przeszczepić" zasoby gry tak, aby działały natywnie na procesorze PowerPC konsoli Wii U. Gra wygląda identycznie jak na innych platformach. Ręcznie rysowana animacja w stylu kreskówek z lat 30. jest wyświetlana w pełnym HD. Wii U radzi sobie z utrzymaniem 60 klatek na sekundę, co w Cupheadzie jest kluczowe, bo gra wymaga refleksu co do milisekundy. Jedynie loadingi są nieco dłuższe niż na pozostałych konsolach.

re3/reVC (GTA III & Vice City)

Projekty, które wypełniają największą lukę na Wii U, czyli brak gry z serii Grand Theft Auto. GTA III i Vice City działają w wyższej rozdzielczości w 60 klatkach, mają poprawiony zasięg rysowania obiektów i wsparcie dla panoramicznych ekranów. Obsługują oba analogi (wygodniejsze celowanie) i umożliwiają granie wyłącznie na gamepadzie. Wielu fanów uważa te porty za lepsze od oficjalnych remasterów wydanych przez Rockstara, ponieważ nie zmieniają modeli postaci na „plastikowe" ani nie psują oświetlenia, zawierają oryginalną ścieżkę dźwiękową (bez usuniętych utworów z powodu licencji) i naprawiają wiele błędów, które tkwiły w kodzie gry od 20 lat.

Ship of Harkinian (Zelda: Ocarina of Time)



Przykład rekompilacji The Legend of Zelda: Ocarina of Time, który w przeciwieństwie do grania na emulatorze uruchamia tytuł natywnie, co pozwala na wprowadzenie zmian, o których na Nintendo 64 można było tylko pomarzyć. Przede wszystkim oferuje wsparcie dla panoramicznego ekranu (16:9, 21:9, a nawet monitory ultrawide) bez rozciągania obrazu, ale zwiększa pole widzenia! Animacja zapyla w 60 klatkach w wysokiej rozdzielczości, eliminując pikselozę i rozmycie oryginału. Ponadto uwzględnia szereg usprawnień jak możliwość losowego generowania lokacji przedmiotów czy zmianę wyglądu Linka, a prawa gałka wykorzystywana jest do swobodnego rozglądania się. Port dodaje własną listę wyzwań do odblokowania i obsługuje oba ekrany – na padlecie można mieć np. ekwipunek, co upodabnia tę wersję do remake'u z 3DS.

Sonic Mania

Fanowski projekt Christiana Whiteheada, który stworzył silnik dla retrogier z Sonikiem w roli głównej, a Sega zamiast pozwać go do sądu (co robi wiele innych firm), była pod takim wrażeniem jego pracy, że zatrudniła go do stworzenia komercyjnej wersji m.in. na PS4 czy Switcha. Wii U dostało swój nieoficjalny port, który śmiga w 60 FPS-ach w 1080p. Gra wygląda jak zaginiony tytuł z Segi Saturn. To nie jest 8-bit ani czysty 16-bit. To miks starego z nowym. Znajdziemy tu kultowe strefy (jak Green Hill czy Chemical Plant) i kompletnie przebudowane, z nowymi mechanikami i umiejętnościami (np. ładowanie zrywu w powietrzu) oraz bonusowe etapy w 3D. ⊗

Pod bandażami kryje się sam Saruman! „Mumia” z Christopherem Lee to najlepsza odsłona z klasycznych filmów.

MUMIA

NOWE SZATY KRÓLA

Sporo jest filmowych serii, na przykładzie których można prześledzić to, jak na przestrzeni dekad zmieniało się kino. Jednak niewiele franczyz potrafiło wymyślać siebie na nowo. Wiemy, czego się spodziewać po „Gwiezdnych wojnach”, po przygodach Agenta 007 czy perypetiach Spider-Mana. W przypadku „Mumii” jednak nigdy nie wiadomo, co wypełznie z przeklętego sarkofagu.

TEKST: OSTASZ

Archeologia nie tylko filmowa

Jaki filmowy plakat lub stopklatkę macie przed oczami, słysząc tytuł „Mumia”? Istnieje duża szansa, że uśmiechnęliście się pod nosem, bo przypomnieliście sobie o nieco głupkowatym, ale jakże uroczym filmie z Brendanem Fraserem. Przykro mi, ale sprawię, że dosłownie za chwilę uśmiechy znikną z Waszych twarzy. Właśnie podaję informację, że rzeczona produkcja ma już... 27 lat. Tak, jesteśmy starzy, ale na szczęście nie tak wiekowi jak sam cykl o zabandażowanym od stóp do głów antycznym monstrum.

Mumia po raz pierwszy przestraszyła widzów w 1932 r. – kilka lat po tym, gdy filmy stały się udźwiękowione, i zaledwie kilkanaście miesięcy po premierze najważniejszych do dzisiaj ekranizacji „Draculi” i „Frankensteina”. O klasycznych tytułach wytwórni Universal wspominam nie bez powodu. Bez ich gigantycznego, jak na standardy ówczesnego Hollywoodu, sukcesu Mumia nigdy nie ożyłaby na srebrnym ekranie. Studio nie miało już kolejnych „strasznych” książek, które można byłoby zaadaptować. Przed przerobieniem na filmy dzieł Mary Shelley i Brama Stokera zekranizowano (i to w bezdźwięcznej formie) takie klasyki literatury jak „Dzwonnik z Notre Dame”, „Doktor Jekyll i pan Hyde” i „Upiór w operze”. Oficjele wytwórni zdecydowali więc, że do ich cieszącego się ogromną popularnością potwornego uniwersum dołączy oryginalne, choć jednocześnie będące na topie monstrum – Mumia.

Wbrew pozorom zasady funkcjonowania fabryki snów nie zmieniły się aż tak bardzo na przestrzeni dekad. Jeśli teraz narzekacie na ciągłe rebooty, remaki i na fakt, że każda większa produkcja musi stanowić część większej całości, to wiedzcie, że przed II wojną światową wyglądało to bardzo podobnie. Pierwsza „Mumia” jest tego najlepszym przykładem. Twórcy filmu postanowili skapitalizować sensacyjne artykuły o odkryciach archeologicznych w Egipcie, którymi żyli czytelnicy najpopularniejszych gazet po obu stronach Atlantyku. Nie minęła nawet dekada, a odkrycie grobowca Tutanchamona stało się kanwą dla hollywoodzkiego przeboju, będącego kolejną odsłoną znanej serii. Brzmi znajomo? Wspomniane już potworne uniwersum zamieszkane przez literackie maszkary było właściwie protowersją tego, co od 2008 r. buduje Marvel.

eprasa.pl 91ae318045

Wczesne filmy grozy wytwórni Universal nie były co prawda połączone ze sobą fabularnie (produkcje będące crossoverami wytwórnia „wynalazła" zaledwie 10 lat później), ale miały bardzo podobny klimat, a często także tych samych twórców i obsadę. Nie inaczej było w przypadku „Mumii". Nakręcił ją Karl Freund, autor zdjęć do „Draculi", obsadzając w tytułowej roli legendarnego Borisa Karloffa, czyli samego potwora doktora Frankensteina.

Horror, a może love story?

Nowy potwór, modny temat i sprawdzone nazwiska zarówno za, jak i przed kamerą to oczywiście ważne składniki sukcesu. Jednak do kompletu potrzebny był jeszcze scenariusz. Przy wsparciu Johna L. Balderstona, który wcześniej jako dziennikarz relacjonował otwarcie grobowca Tutanchamona, ukuto historię o liczącej aż 3700 lat mumii o imieniu Imhotep, którą przypadkowo obudzili brytyjscy archeolodzy. Brzmi jak wstęp do kiczowatego, ale jednocześnie czystego gatunkowo slashera, prawda? Cóż, na taką „Mumię" trzeba było poczekać jeszcze kilkadziesiąt lat. Pierwsze podejście było klimatycznym horrorem, w którym tytułowego stwora było tyle, co egipski kot napłakał. Powód? Proces charakteryzacji, za który odpowiedzialny był Jack Pierce, prawdziwa legenda branży, trwał aż osiem godzin! To dlatego przez większą część filmu nie śledzimy krwawych poczynań zabandażowanej istoty. Imhotep po zamordowaniu badaczy zaraz na początku opowieści... przebiera się za współczesnego mieszkańca kraju słynącego z piramid. Dopiero wtedy zaczyna szukać sposobu na wskrzeszenie swojej dawnej ukochanej – księżniczki Ankh-es-en-Amon.

Zabieg ten sprawił, że Boris Karloff, w przeciwieństwie do potwora Frankensteina, ma sporo do powiedzenia. Zamiast mrożących krew w żyłach scen mordów mamy hipnotyzujące spojrzenia Imhotepa, a właściwie Ardetha Baya, za którego podaje się poszukująca miłości starożytna szkarada. „Mumia" z 1932 r. to dla współczesnego widza trudny seans. Karloffowi nie sposób odmówić magnetyzmu, a zdjęciom gotyckiego – nawet jak na Egipt – uroku. Jednak akcja toczy się w ślimaczym tempie, pozwalając oglądającemu na aż zbyt częste podziwianie kreowanej przez reżysera atmosfery. Niemniej był to świadomy zamysł twórców, którzy chcieli zaproponować fanom wcześniejszych filmów wytwórni coś innego. Niestety „Mumia" nie przypadła do gustu ówczesnym widzom tak bardzo jak „Frankenstein" i „Dracula". W przeciwieństwie do wspomnianych hitów produkcja z Karloffem nie doczekała się sequeli.

Koniec, czyli początek

To już wszystko? Pokonanego potwora zakrył pustynny piach i tyle? Nic z tych rzeczy. Wytwórnia Universal już na początku kolejnej dekady postanowiła przywrócić Mumię do życia. Inny suchotnik, inny aktor w roli głównej, inny gatunek. Innymi słowy – reboot. Postawiono na łatwiejszą w odbiorze, bo wypełnioną akcją i humorem, historię o poszukiwaczach skarbów i ich potyczkach z przywróconą do życia przez egipskiego kapłana mumią Kharis. „Ręka mumii" z 1942 r. może nie jest produkcją lepszą od oryginału, ale z całą pewnością przystępniejszą. Nowy, choć wykorzystujący sporo ujęć z pierwowzoru, film otrzymał aż trzy bezpośrednie kontynuacje i stał się de facto szablonem dla kolejnych twórców, którzy decydowali się na nakręcenie produkcji ze słowem „Mumia" w tytule. A tych na przestrzeni lat było sporo.

Nową erę w historii „Mumii", podobnie jak za czasów wielkich odkryć archeologicznych, otwarli Anglicy. W połowie lat 50. ubiegłego wieku filmowcy studia Hammer Film Productions postanowili, że zrobią to samo, co ich amerykańscy koledzy po fachu przed wojną – zekranizują klasykę literatury grozy. Zmieniły się jednak czasy i technologia. Brytyjskie wersje „Draculi" i „Frankensteina" były nakręcone w kolorze, a do tego krwawe i pełne seksu. Początkowo wyspiarska wytwórnia musiała uważać na to, aby jej „interpretacje" nie były zbyt podobne do – już wtedy uznawanych za stare – filmów studia Universal. Jednak w 1959 r. doszło do nawiązania formalnej współpracy między dwiema firmami. Nic nie stało już na przeszkodzie w zrealizowaniu nowej „Mumii". Brytyjczycy – słusznie – postawili na formułę luźnego remake'u czerpiącego garściami z „Ręki mumii" i jej sequeli. Składnikiem X był Christopher Lee (późniejszy Saruman z „Władcy Pierścieni" i hrabia Dooku z „Gwiezdnych wojen"), ówczesna dyżurna gwiazda wytwórni Hammer. Grał on zarówno Draculę, jak i Frankensteina. Przyjęcie przez niego roli kryjącej się pod starymi bandażami bestii było w zasadzie formalnością.

Jeśli miałbym wskazać jeden klasyczny film o Mumii, który nie tyle można, ile naprawdę warto obejrzeć, to byłaby to właśnie ta produkcja. Jest ona niczym składanka „the best of", na którą faktycznie trafiły największe hity. Trzy kontynuacje, mimo wspaniałych tytułów – „Klątwa grobowca mumii", „Całun mumii" i „Krew z grobowca mumii" – nie są filmami z tej samej ligi. No i na próżno szukać w nich jak zawsze doskonałego Christophera Lee.

Powrót do sarkofagu

„Krew z grobowca mumii" (podkreślę raz jeszcze, że uwielbiam ten tytuł!) z 1974 r. wyczerpała formułę do cna. Aż przez następne 25 lat nie podjęto próby oficjalnej reaktywacji serii. Nie oznacza to jednak, że Mumia na ćwierć wieku zupełnie zniknęła z popkultury. Pod nieobecność filmowców z owiniętego w bandaże straszydła chętnie korzystali twórcy gier wideo ze Wschodu i z Zachodu. Mumia może nigdy nie stała się tak szeroko rozpoznawalna jak wymieniani tu już nieraz Dracula i potwór Frankensteina, ale jej wizerunek również stał się ikoniczny. Bądźmy szczerzy – gdyby nie Mumia, to pewnie wszelakie zombie (i to nie tylko z serii Resident Evil) wyobrażalibyśmy sobie zupełnie inaczej. Pamiętajmy, kto jako pierwszy z wyciągniętą przed siebie ręką i szpotawą nogą powoli, ale nieuchronnie zbliżał się do swoich przyszłych ofiar, wydając przy tym bardzo niepokojące dźwięki.

To właśnie ten stereotypowy obrazek trafił do niezliczonych tytułów wypuszczonych na automaty, konsole i komputery osobiste. Z przeciwnikami żywcem (chociaż to chyba nienajlepsze słowo) przypominającymi Mumię

eprasa.pl 91ae31

„Mumia" z 1999 r. to najpopularniejsza odsłona serii. Film nadal ma swój niezaprzeczalny urok.

z filmów wytwórni Universal i Hammer mierzyli się między innymi przedstawiciele klanu Belmont w grach z serii Castlevania. I to od jej najwcześniejszych odsłon! W podobnej sytuacji znajdowali się także elf Link w przynajmniej kilku częściach serii The Legend of Zelda, Lara Croft w klasycznych Tomb Raiderach i dzielni wojacy znani z cyklu Metal Slug. Sir Daniel Fortesque z MediEvil 2 z mumiami co prawda nie walczył, ale za to w jednej się zakochał. By ta wyliczanka nie trwała zbyt długo, wspomnę jeszcze o mało znanym, bo dostępnym tylko na automatach, tytule Big Karnak (1991). W dziele hiszpańskiej ekipy Gaelco wcielamy się w samego faraona i rzucamy rękawicę egipskim bogom, by uratować wybrankę serca. Z kim przyjdzie nam walczyć? Między innymi z niekończącymi się zastępami mumii. Historia zatoczyła koło i samym kołem się toczy.

„MUMIA" Z 1999 ROKU BYŁA TAK POPULARNA, ŻE NAWET JEJ SPIN-OFF DOCZEKAŁ SIĘ CZTERECH SEQUELI!

Party like it's 1999

„Matrix", „Stalowy gigant", „American Beauty", „Fight Club", „Oczy szeroko zamknięte", „Toy Story 2", „Magnolia", „Informator", „Zielona mila", „Być jak John Malkovich", „Szósty zmysł". Wszystkie te filmy ukazały się w kinach w 1999 r. Dokładnie w tym samym czasie wykopano również Mumię. Żaden z producentów nie nalegał na to, aby nowa wersja przedwojennego klasyka zawitała na ekrany w towarzystwie wspomnianych wiekopomnych dzieł. Był to niezamierzony efekt przeciągających się prac – powiedzmy, że wykopaliskowych – które zaczęły się jeszcze w latach 80. Universal rozważał wówczas reaktywację franczyzy za małe pieniądze, ale z udziałem lubianego przez fanów filmów grozy reżysera. Projekt krążył po Hollywoodzie przez blisko dekadę. Związani z nim byli chociażby Joe Dante („Gremliny rozrabiają"), George A. Romero („Noc żywych trupów") i Clive Barker („Hellraiser: Wysłannik piekieł"), ale ostatecznie żaden z mistrzów horroru nie zdecydował się tchnąć życia w starożytną Mumię. Studio prawie dało już za wygraną i anulowało całe przedsięwzięcie, kiedy nagle, niczym rycerz na białym koniu, pojawił się Stephen Sommers. Reżyser aktorskich filmów Disneya dla młodych widzów, a prywatnie wielki fan wersji z 1932 r., miał bardzo konkretną wizję: nowa „Mumia" powinna być połączeniem przygód Indiany Jonesa i filmu „Jazon i Argonauci". Reżyser optował za tym, by akcja całości rozgrywała się w latach 20., a to, co widz zobaczy na ekranie, było straszne, ekscytujące i... zabawne. Filmowiec, który „Mumię" z Borisem Karloffem obejrzał w wieku zaledwie ośmiu lat, nalegał również, by nowa inkarnacja oddała hołd zarówno oryginałowi, jak i jej nastawionym na akcję nie-sequelom z lat 40. Studiu tak spodobał się nowy kierunek, że przyklepało ono budżet w wysokości aż 80 mln dol.

„Mumia" z 1999 r. zaczyna się bardzo podobnie do oryginału. Obserwujemy wydarzenia sprzed ponad 3 tys. lat, które doprowadziły do zmumifikowania żywcem Imhotepa. Jednak to, co następuje po prologu, zupełnie nie przypomina już powolnego obrazu z lat 30. ubiegłego wieku. Poszukiwacze skarbów, strzelaniny, plagi egipskie, sporo CGI z przełomu wieków i równie duża dawka humoru. Z ciasnych i sztucznych przestrzeni akcja przeniosła się na rozległe plenery pustyni Sahara i Maroka, gdzie kręcono większość zdjęć. Spory budżet pozwolił nie tylko na taką „fanaberię" i efekty specjalne od ekipy Industrial Light & Magic, ale także na zatrudnienie w roli głównej prawdziwej gwiazdy. Wytwórnia starała się, aby w charyzmatycznego awanturnika Ricka O'Connella wcielił się m.in. Tom Cruise (jeszcze do niego wrócę). As przestworzy Maverick i agent Ethan Hunt jednak odmówił, co sprawiło, że oczy oficjeli zwróciły się w stronę Brada Pitta. Gwiazda filmu „Siedem" spasowała, podobnie jak Matt Damon i Ben Affleck, którzy byli odpowiednio opcjami C i D.

Ostatecznie, za sprawą sugestii montażysty Boba Ducsaya, rolę dostał Brendan Fraser. Aktor znany głównie z komedii (w tym filmu „George prosto z drzewa") idealnie łączył w sobie cechy nieustraszonego twardziela, jak i potrafiącego rozbroić każdą sytuację błazna. Na ekranie towarzyszyli mu – wówczas obowiązkowo – piękna dama w opałach Evelyn Carnahan i groźny Imhotep, czyli tytułowa Mumia. W te postaci wcielili się odpowiednio nieznani jeszcze szerszej publiczności Rachel Weisz i Arnold Vosloo.

eprasa.pl 91ae318045

Kilkuletnia dziewczynka w starożytnym sarkofagu? Tego jeszcze w blisko stuletniej historii serii „Mumia" jeszcze nie widzieliśmy.

„Nie wiedzieliśmy, czy kręcimy horror, film akcji, czy też romans. Każdy z powyższych? Żaden z powyższych? Nic. Nie. Wiedzieliśmy" – wspomina proces produkcji Brendan Fraser w rozmowie z Entertainment Weekly. Zupełnie innego zdania był Arnold Vosloo, który Mumię zagrał tak, jak gdyby całość była wystawiana na deskach londyńskiego teatru. Z punktu widzenia odgrywanej przez niego postaci cała historia to pokręcona wersja szekspirowskiego dramatu „Romeo i Julia".

Być może „Mumia" od Dantego lub Barkera byłaby lepsza, ale to przygodowy, trochę straszny, może głupkowaty, ale też pełen serca film Sommersa zarobił na całym świecie zawrotne 420 mln dol. I nie jest to jedyna liczba, która świadczy o sukcesie tej produkcji. „Mumia" doczekała się dwóch kontynuacji, serialu animowanego i spin-offa „Król Skorpion", który sam dorobił się aż czterech kontynuacji kręconych z myślą o rynku DVD. Co najlepsze, ostatni z nich ukazał się w 2018 r. – kilkanaście miesięcy po tym, gdy główna seria została zrebootowana! Wszystkie odpryski tej wersji „Mumii", w tym kreskówka, doczekały się własnych gier wideo. Najbardziej znane są oczywiście trzy bezpośrednie adaptacje filmowej trylogii – The Mummy (1999, PS1), The Mummy Returns (2001, PS2) i The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor (2008, PS2, Wii). Były to przygodowe gry akcji, które najprościej opisać słowami „jak Tomb Raider, tylko gorsze". O wiele lepiej było w przypadku platformówki The Scorpion King: Sword of Osiris od WayForward na Game Boya Advance, która do dziś pozostaje najbardziej grywalną wersją „Mumii" z przełomu wieków.

Czas na (kolejny) reboot

„Mumia: Grobowiec cesarza smoka" z 2008 r. była ostatnią (jak dotąd!) częścią serii zapoczątkowanej przez Stephena Sommersa. Film w reżyserii Roba Cohena (jednego z ojców serii „Szybcy i wściekli", o którym więcej przeczytacie w poprzednim numerze PE) zarobił swoje, ale został zmiażdżony zarówno przez fanów, jak i krytyków. Stało się jasne, że planowany czwarty film z serii nie zostanie zrealizowany. Trzeba było znaleźć nowy kierunek dla całej franczyzy. Myśląc o przyszłości cyklu, wytwórnia Universal obejrzała się za siebie oraz popatrzyła w bok na to, co robi konkurencja. Na absolutnym topie było wówczas uniwersum Marvela i filmy będące kontynuacjami, cross-overami i team-upami jednocześnie. Mądre głowy z Universala słusznie stwierdziły, że w swoich zasobach mają marki, z których dałoby się zrobić coś podobnego.

Tak narodziła się koncepcja Dark Universe, czyli filmowego świata, w którym spotkałyby się współczesne wersje Draculi, potwora Frankensteina, dr. Jekylla, Niewidzialnego Człowieka, Wilkołaka i oczywiście Mumii. Nowy szlak dla całej zgrai kultowych monstrów miała przetrzeć ta ostatnia. „Mumia" z 2017 r. do swojej premiery zapowiadała się całkiem intrygująco. Tym razem do wystąpienia w głównej roli dał się namówić Tom Cruise, a całość jawiła się jako miks kina akcji (z obowiązkowymi popisami kaskaderskimi jej głównego gwiazdora) z poważnym horrorem. Co więcej, Mumią została kobieta, Sofia Boutella. Kiedy film trafił wreszcie na ekrany kin, stało się jasne, że przez jego przeciętność nie przebije się nawet niezaprzeczalny urok Toma Cruise'a. Całość nie była tragiczna, tylko po prostu nijaka, co samo w sobie jest chyba jeszcze większym grzechem. Zresztą, czy przez ostatnie pięć lat porozmawialiście z kimkolwiek albo chociaż pomyśleliście o tym filmie? No właśnie.

Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło. Nienajlepsza produkcja z 2017 r. doczekała się – co jest wyjątkowo rzadkie – świetnej gry wideo o tytule The Mummy Demastered (PS4, Xbox One, Switch). Egranizacji po raz kolejny podjęła się ekipa WayForward, która przygotowała bardzo ciekawą (i równie wymagającą) „controidvanię". Termin ukuty przez Lily Ferrari, recenzentkę z serwisu Good Morning Gamers, jasno wskazuje, które nieśmiertelne klasyki zostały wzięte na warsztat przez amerykańskiego dewelopera. Gra jest śliczna, trudna i szalenie grywalna. To jak do tej pory najlepsza wersja Mumii, jaką otrzymaliśmy w tym stuleciu.

Kto jeszcze otworzy grobowiec?

Nową Mumię zobaczymy już 17 kwietnia. „Mumia: Film Lee Cronina" zapowiada się na horror przez duże H. Zapomnijcie o przygodzie pośród piramid. Reżyser ciepło przyjętego „Martwego zła: Przebudzenie" szykuje dla Was koszmar. Niepokojący jest już sam zwiastun, w którym padają słowa „Fajnie być nieżywą". Wypowiada je sama Mumia, którą okazuje się być kilkuletnia dziewczynka. Co zaginiona córka dziennikarza robiła w sarkofagu sprzed 3 tys. lat? Odpowiedź na to pytanie poznamy na sali kinowej.

Ale to jeszcze nie koniec! W listopadzie 2025 r. studio Universal ogłosiło, że rozpoczęły się prace nad... czwartą „Mumią" z Brendanem Fraserem i Rachel Weisz. Za projekt odpowiedzialni są Matt Bettinelli-Olpin i Tyler Gillett, którzy na swoim koncie mają takie produkcje jak „Zabawa w pochowanego", „Krzyk" i „Krzyk 6". Co ciekawe, czwórka najprawdopodobniej zignoruje wydarzenia z nielubianej przez fanów części trzeciej (przypomnę tylko, że w tej odsłonie Rachel Weisz zastąpiła Maria Bello). „Nie sądzę, by Brendan i Rachel zaangażowali się w ten projekt, gdyby nie spodobał im się scenariusz, który napisaliśmy. To dobry tekst. Kręcąc go, będziemy się świetnie bawić" – zapowiedzieli panowie na łamach Entertainment Weekly. Czwarta część (a może nowa trzecia?) nie ma jeszcze wyznaczonej daty premiery. Do tego czasu spokojnie zdążycie obejrzeć wszystkie „Mumie". O ile tylko się odważycie... ⊗

Nie ma Toma Cruise'a, jest za to śliczny pixel art i nieustająca akcja. The Mummy Demastered naprawdę daje radę!

eprasa.pl 91ae318045

Kingdom Hearts

Kluczowa baśń

Kingdom Hearts to osobliwość. Kolaboracja wykraczająca poza wszelkie ramy. Marketingowy kolos i kulturowe zderzenie. Ostatnie plotki o rzekomym powrocie serii na Switcha 2, w fizycznej i ulepszonej formie, rozgrzewają serca fanów. Nic dziwnego, w końcu to kulminacja wielu lat doświadczeń, planów i pracy.

TEKST: KUBICA

Nie tak dawno temu, na przełomie wieków, w pewnym tokijskim budynku biura miały dwie firmy: Squaresoft i Disney. Pewnego dnia ich pracownicy jechali razem windą. Podczas tego spotkania rzucono luźną propozycję wspólnego stworzenia gry wideo. To z kolei przerodziło się w spotkania zarządów, podpisanie umów i kontraktów, a w 2002 r. zostało wydane Kingdom Hearts. Czy jesteście casualowymi fanami, czy psychofanami z totemem figurek i pluszaków, czy też seria jest Wam zupełnie obojętna, zapewne słyszeliście tę legendę. To jedna z tych bardziej znanych, przy czym jest ona bardzo uproszczona i brakuje w niej wielu istotnych szczegółów.

Wszystko, jak zawsze, przez Mario

Po premierze Mario 64 Sakaguchi i Hashimoto zbierali szczęki z podłogi. Powstał pomysł, by stworzyć podobną grę, która miałaby tyle swobody ruchu postaci w 3D. Jedyne, czego im brakowało, to postaci równie łatwo rozpoznawalnej, co wąsaty hydraulik. Hashimoto, facetowi od wszystkiego w Square, Midasowi, którego śmiałe

eprasa.pl 91ae318045

Od samych początków Sorze towarzyszyć mieli Goofy i Donald. Razem mieli walczyć z Heartless, ale projekt mocno ewoluował i przeszedł mnóstwo zmian.

Można nic nie wiedzieć o grze, ale Keyblade to designerski geniusz, od razu kojarzony z Kingdom Hearts.

W zależności od tego, w którym Królestwie jesteśmy, nasza trójka postaci zmienia stroje. Tutaj w Miasteczku Halloween.

pomysły ozłacały konta firmy (np. Front Mission, PE#330), pewna myśl nie dawała spokoju. Co rusz dręczył Sakaguchiego konceptami na wykorzystanie postaci Disneya, co zapewniłoby momentalne zainteresowanie publiczności. Kolejną jego dyskusję na ten temat z ojcem FF podsłuchał Tetsuya Nomura, który tak wspomina to wydarzenie: „Wezwali mnie na spotkanie na temat czegoś zupełnie innego, ale przyszedłem za wcześnie i usłyszałem «Nie możemy przecież użyć Myszki Miki». Gdy tylko to usłyszałem, powiedziałem «Cokolwiek to jest, chcę być tego częścią»". Artysta począwszy od FFV (PE #336), piął się po szczeblach kariery, a FFVII zapewniło mu miejsce w panteonie gamedevu. Według niepotwierdzonej legendy miejskiej Sakaguchi i Hashimoto i tak chcieli, by to on stał na czele zespołu, ale nie spodziewali się, ile pomysłów Nomura miał przygotowanych już wcześniej. „Początkowo jedynie zaproponowałem pomoc", wspomina Nomura. „Ale skoro miałem tyle pomysłów, poprosiłem, żeby pozwolili mi zrealizować je wszystkie". Należy pamiętać, że Disney także wydawał swoje gry. Trzeba było zatem być bardzo ostrożnym i jednocześnie pewnym współpracy. Złotousty Hashimoto był zdecydowany i pewnego ranka czekał cierpliwie na konkretnego pasażera windy. Okazało się, że CEO Disneya także od pewnego czasu rozważał współpracę! Po kilku minutach wertykalnej podróży panowie uścisnęli sobie dłonie i rozeszli się do swoich biur. W taki oto prozaiczny sposób została nawiązana jedna z najambitniejszych współprac w historii gier wideo i rozrywki w ogóle.

May your heart be your guiding key

Rozmowy wewnątrz Square na temat gry trwały kilka lat, ponieważ w przygotowaniu było jeszcze FFVIII, a w międzyczasie na Hawajach powstawało FFIX i film „Spirits Within". Nomura rozpisał wstępne szkice historii oraz gameplayu projektu Kingdom. Inspiracją był park tematyczny Disneya, a dokładnie Animal Kingdom, jeden z największych ogrodów zoologicznych i botanicznych na świecie, otwarty w 1998 r. Zrobił on na Nomurze piorunujące wrażenie, dlatego głównym bohaterem został zoomorficzny chłopak-lew. Nazwa Kingdom była już zajęta, ale w międzyczasie twórcy nadali grze główny motyw, jakim zostały serca/hearts. Z syntezy tych dwóch doświadczeń powstał rdzeń fabuły i nazwa. Pierwsze PlayStation było jednak za słabe, by zrealizować wszystkie założenia gry. Square nie chciało, by ograniczenia sprzętowe hamowały bujną wyobraźnię twórców, a także disneyowską estetykę. To miała być piękna wizualnie, wykorzystująca pełny potencjał sprzętu gra. Przez jakiś czas pomysły fermentowały i choć teoretycznie prace mogły ruszyć, nadal trzeba było czekać. Wtedy już wiadomo było o nadchodzącym PS2 i FFX. „Spirits Within" niemal pogrzebało Square, a już za chwilę miało nastąpić połączenie z Eniksem. Naturalnie częścią przedsięwzięcia były ogromne pieniądze. Nie znamy dokładnych liczb, jednak śmiało możemy założyć, że budżet gry sięgnął kilkudziesięciu milionów dolców. Nie można było działać pochopnie. Gdy wszystkie umowy i terminy zostały sfinalizowane, Nomura nie posiadał się z radości, włodarze oficjalnie poinformowali go o rozpoczęciu prac i zlecono mu stworzenie ekipy. Zaplanowano pierwsze spotkania z reprezentantami Disneya w Los Angeles. Okazało się, że Amerykanie mieli bardzo konkretną wizję na grę. Wizję, która w ogóle nie podobała się Nomurze, dlatego artysta... przerwał prezentację Disneya i przedstawił swoje pomysły! „Prezentacja się przedłużała, a my nie mieliśmy tyle czasu", wspomina Nomura. „Jasno dałem im do zrozumienia, że takich gier, jakie proponowali, nie robię". SE zamarło z przerażenia, gdy twórca przedstawił im swój koncept, zwłaszcza że udziałowcy giganta medialnego kręcili nosem na widok prac Nomury. Tymczasem, ku zdumieniu wszystkich, CEO Disneya Michael Eisner był zachwycony! Był pod wielkim wrażeniem, wiele pomysłów od razu przypadło mu do gustu i dał japońskiemu artyście ogromną swobodę w realizacji projektu.

I've been having these weird thoughts lately... like is any of this for real or not?

Sora, Riku i Kairi, trójka oryginalnych postaci, podróżuje przez światy Królestwa znane z filmów złotej ery Disneya. „Gdy jeszcze Kingdom Hearts istniało tylko w mojej głowie, liczba światów, które odwiedzalibyśmy w grze, wynosiła ponad 20", wyznał w Ultimanii KH autor. Gdy development rozpoczął się na poważnie w lutym 2000 r., liczba ta zmniejszyła się do 13. Niektóre pomysły, jak na przykład świat Króla Lwa, zostały wycięte, ponieważ trzeba by było napisać osobny program dla czworonożnego Sory. Główny bohater ma kolorystykę ubioru Myszki Miki, tutejszego Króla, zatem protagonista, a więc i gracz, pełni rolę jednoczyciela światów. Za architekturę miejscówek odpo-

eprasa.pl 91ae318045

Gdy Tetsuya Nomura wreszcie mógł stworzyć własną grę, zrobił to we własnym, niepowtarzalnym stylu. Nie tylko zarobił dla Square Enix kupę siana, ale spełnił swoje ambicje. Kingdom Hearts to jego ukochane dziecię.

wiadał Takeshi Endou, gość, który stworzył mapy Fajnali VII, VIII i IX. Zespół deweloperów projektując światy, inspirował się parkami Disneya, tworząc każdą strefę pełną interaktywnych elementów i zagadek. Początek piątej generacji konsol często jest utożsamiany z genezą nurtu Frutiger Aero, a dokładnie z jego turkusowymi plażami, chmurkami piętrzącymi się na horyzoncie i szumem morza. Kingdom Hearts miało ten plażowy vibe tylko podkreślić, a wszystko za sprawą autorskiego silnika graficznego łączącego cel shading z wieloma polygonami. Zadbano również o to, aby tematyka poszczególnych światów nie nachodziła na siebie zbyt mocno, dlatego rundy takie jak Nibylandia ograniczono. Jak mówił Endou, „Już sama Destiny Island to wyspa i pojawia się tam wiele miasteczek z innych filmów. Biorąc to pod uwagę, myślę, że najbardziej rozpoznawalnymi miejscami z Piotrusia Pana są statek piracki i wieża zegarowa". Nomura miał zagwozdkę, jak wprowadzić Sorę w Królestwa, i wpadł na genialną myśl. „Kiedy zastanawiałem się, która postać poprowadzi Sorę w Traverse Town, nic nie przyszło mi do głowy. Ale wymyśliłem, by wykorzystać postaci z FF i wybrałem te, które pasowałyby do ról". Dzięki temu spotykamy choćby Wakkę z FFX, Yuffie z siódemki, ale przede wszystkim Squalla... przepraszam, Leona, tutaj będącego mentorem Sory! Myślano nawet o pojawieniu się Ayi Brei z Parasite Eve, ale na prośbę ekipy devów FFVII zastąpiła ją Aerith. Nomura czuł się mocno związany z postaciami, które stworzył, więc jeśli w KH mieli wystąpić bohaterowie opracowani przez kolegów ze Square, pytał ich o pozwolenie. „Na wczesnym etapie miała się pojawić Rikku z FFX. Jednak Square miało co do niej inne plany (FFX-2) i musieliśmy szybko przedstawić Yuffie, która pierwotnie miała inną rolę". Nic straconego, Rikku pojawiła się w Kingdom Hearts 2. Jeśli chodzi o bohaterów kreskówek, autorzy postawili na te najbardziej rozpoznawalne, tak jak planowali od początku. Kiedy Nomura powiedział kolegom, że chce stworzyć podobną do Mario grę, powiedzieli: „Ale Mario jest już znany na całym świecie. Nie da się zacząć od zera z zupełnie nową postacią". I tu artysta udowodnił im, że się mylą. Można nie wiedzieć nic o KH, ale jeśli ktoś choć trochę interesuje się grami wideo, wie, o jaki tytuł chodzi, gdy zobaczy Sorę z kultowym Keyblade'em. Disney użyczył takich licencji jak choćby Stumilowy Las Puchatka, Miasteczko Halloween czy Agrabah Alladyna! „Sam przedstawiciel Disneya przyznał mi rację: najlepiej, by w Kingdom Hearts były postacie znane na całym świecie. To była wspaniała okazja, jakby zdecydowało o tym przeznaczenie", chwalił się Nomura.

The heart may be weak

Motyw losu to jedna z największych korb dewelopera. Seria Kingdom Hearts kojarzona jest z pokręconą i zawiłą fabułą, choć moim zdaniem na tle niektórych IP, jak choćby Fate czy Xeno, to kaszka z mleczkiem. Co ciekawe, pierwsza gra jest dość prostą historią, a początkowo miała być jeszcze mniej skomplikowana. Jednak Sakaguchi powiedział, że jeśli nie będą dążyć do poziomu Final Fantasy, projekt będzie porażką. „Idea rozgrywki od początku do końca była taka sama, ale znacznie ulepszyliśmy fabułę. Na początku była niezwykle prosta. W tamtych czasach, gdy postacie takie jak Ansem jeszcze nie istniały, myśleliśmy, że zabijesz Maleficent i gra się na tym skończy". Dzięki wskazówkom ojca FF wprowadzono trochę pazura i mroku do KH. Heartless stały się nieco bardziej groteskowe i dodano im niepokojących animacji. Początkowo Nomura chciał, by gracze musieli bardziej główkować nad systemem, wymyślał hardkorowe zagadki i choć zostały one ułatwione w ostatecznej wersji gry, i tak odznaczały się kreatywnością na tle konkurencji. Brak minimapy, również z pierwszych draftów, został i jest to zabieg celowy, by pchać fabułę, słuchając uważnie bohaterów i NPC-ów. Niektóre zwariowane pomysły autora zostały ostudzone przez kolegów i koleżanki, zrekrutowanych z niemal każdego istniejącego projektu Square – od taktyków, przez bijatyki, po gry platformowe. Do tego dream teamu, zróżnicowanego zespołu Nomury, dołączyli m.in. Daisuke Watanabe i Jun Akiyama, dwójka niezwykle utalentowanych scenarzystów będących na początku swoich karier.

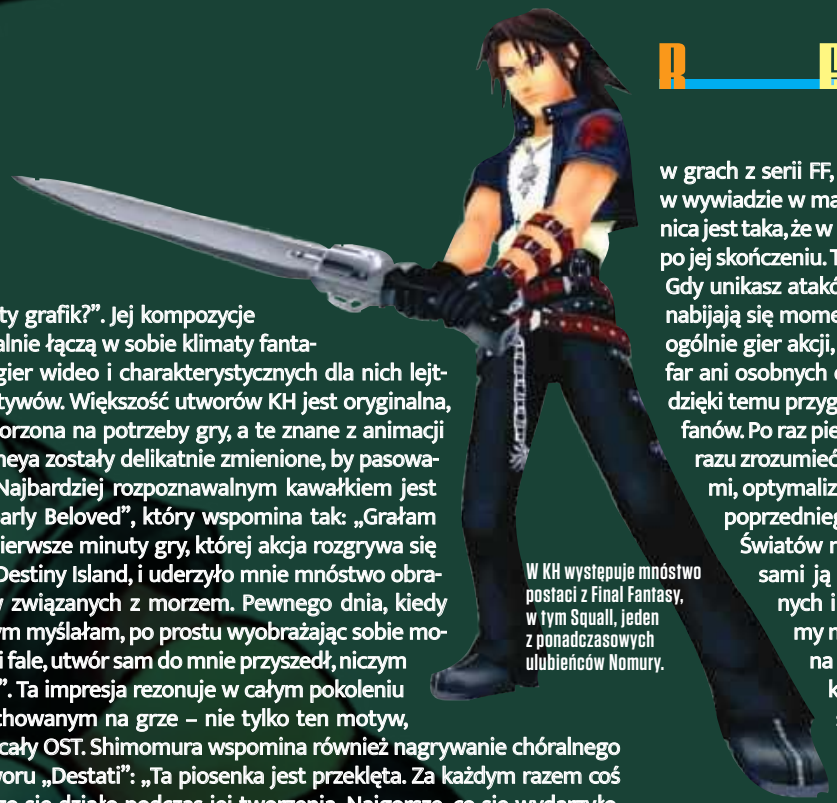
Yoko Shimomura stworzyła OST, który całemu pokoleniu kojarzy się z grami wideo.

MYŚLANO NAWET O POJAWIENIU SIĘ AYI BREI Z PARASITE EVE, ALE NA PROŚBĘ EKIPY DEVÓW FF VII ZASTĄPIŁA JĄ AERITH

Pierwszy pracował nad FFX, a drugi należał do grupy FF7 i FFT. Obaj to wielcy fani Disneya i to dzięki nim oraz napisanym przez nich dialogom postacie z kreskówek w Kingdom Hearts są tak wyraziste i mają tyle głębi. Kazushige Nojima, kolejny scenarzysta-legenda ze stajni Square, dołączył do zespołu dopiero pod koniec prac. „Tak naprawdę to tylko pomogłem w dopieszczeniu i tak już świetnego projektu", skomentował krążącą przez lata plotkę, jakoby to on stał za sukcesem gry. „Praktycznie byłem zaledwie konsultantem". Niemniej jednak to jemu zawdzięczamy wydarzenia od momentu, gdy wkraczamy do Hollow Bastion. Całościowo zespół tworzący KH składał się z ponad setki osób, zarówno ze stajni Square Enix, jak i Disneya. Jedną z nich była Yoko Shimomura.

Dearly Beloved

Za globalny fenomen Kingdom Hearts odpowiada między innymi muzyka. Wybór Shimomury z perspektywy czasu zdaje się naturalny, choć ona sama śmieje się, mówiąc: „Może wybrali mnie, bo akurat miałam



W KH występuje mnóstwo postaci z Final Fantasy, w tym Squall, jeden z ponadczasowych ulubieńców Nomury.

pusty grafik?". Jej kompozycje idealnie łączą w sobie klimaty fantasy, gier wideo i charakterystycznych dla nich lejtmotywów. Większość utworów KH jest oryginalna, stworzona na potrzeby gry, a te znane z animacji Disneya zostały delikatnie zmienione, by pasowały. Najbardziej rozpoznawalnym kawałkiem jest „Dearly Beloved", który wspomina tak: „Grałam w pierwsze minuty gry, której akcja rozgrywa się na Destiny Island, i uderzyło mnie mnóstwo obrazów związanych z morzem. Pewnego dnia, kiedy o tym myślałam, po prostu wyobrażając sobie morze i fale, utwór sam do mnie przyszedł, niczym fala". Ta impresja rezonuje w całym pokoleniu wychowanym na grze – nie tylko ten motyw, ale cały OST. Shimomura wspomina również nagrywanie chóralnego utworu „Destati": „Ta piosenka jest przeklęta. Za każdym razem coś złego się działo podczas jej tworzenia. Najgorsze, co się wydarzyło, to odcięcie prądu w budynku, gdy wgraliśmy jej dane!". Shimomura chciała użyć mocy PS2 i zamieścić piosenkę śpiewaną przez wokalistkę. Nie byle jaką, ale ówczesną największą gwiazdę. „Zwróciłam się do Hikaru Utady, od razu o niej pomyślałam. Zapewne zgodziła się, bo nikt wcześniej się nie odważył zapytać jej o wystąpienie w grze", śmieje się artystka. Trudno jest przecenić, jak popularna Utada była w tamtych czasach. Użyczyła na potrzeby tytułu swojego utworu pt. „Hikari" i specjalnie nagrała jego anglojęzyczną wersję „Simple and Clean". W grze głosy podkładali legendarni aktorzy, zarówno w wersji japońskiej, w której np. Ansema grał Akio Otsuka, Snake z MGS, jak i w angielskiej, w której w postać tę wcielił się Billy Zane. Niemal większość aktorów z filmów Disneya powróciła do ról, a oryginalnym postaciom i tym z FF podkładali głosy m.in. Haley Joel Osment jako Sora i Hayden Panettiere jako Kairi.

There is a light that never goes out!

Cały ten nakład pracy i wszystkie pomysły poszłyby na marne, gdyby nie przykuwający do konsoli gameplay. Nomura i jego zespół na przestrzeni lat brali udział w tworzeniu wielu odważnych tytułów Square. Korporacja, znana głównie z RPG-ów, zazwyczaj działała bezpiecznie. Nawet jeśli nie były to Final Fantasy czy Many, w większości przypadków były to albo turowe, klasyczne gry, albo zupełnie odjechane tytuły, które nie miały dużego budżetu, więc w razie porażki finansowej firma nie odczułaby tego tak mocno. Fuzja z Eniksem zmieniła to podejście i odtąd śmielej wypływali na nowe wody. Dlatego też Kingdom Hearts to zwieńczenie zmagań z okiełznaniem action RPG w pełnym środowisku 3D. Nie można zapomnieć, że między premierą gry a pierwszym PlayStation minęło zaledwie siedem lat, więc twórcy dopiero wtedy skończyli się uczyć trzech wymiarów! Elementy z gier, o których pisałem na łamach PE, jak choćby Bushido Blade, Vagrant Story, Brave Fencer Musashi czy Parasite Eve, FFVII, VIII i IX, miały swoją kulminację w postaci KH. To dzięki artystom pracującym nad wymienionymi tytułami i ich wizjonerskiemu, czysto eksperymentalnemu podejściu do możliwości 3D gra wyznaczyła nowy standard. Nomurze bardzo zależało, by jego nowa produkcja miała jak najwięcej rozwiązań, na które jego koledzy po fachu nigdy nie mogli sobie pozwolić. „Tak jak w grach z serii FF, tutaj także zdobywasz punkty EXP", mówił autor w wywiadzie w materiałach promocyjnych tuż przed premierą. „Różnica jest taka, że w Kingdom Hearts zdobywasz je w trakcie walki, a nie po jej skończeniu. Tutaj w każdej chwili możesz podnieść level postaci. Gdy unikasz ataków czy leczysz sojuszników, punkty doświadczenia nabijają się momentalnie". W porównaniu nie tylko do gier RPG, ale ogólnie gier akcji, były to rewolucyjne pomysły. Żadnych menu, fanfar ani osobnych ekranów random encounterów. To między innymi dzięki temu przygody Sory, Goofy'ego i Donalda zdobyły taką rzeszę fanów. Po raz pierwszy casualowy gracz mógł wskoczyć i niemal od razu zrozumieć cały system gry, nie musząc głowić się nad buildami, optymalizacją ekwipunku i czy przypadkiem nie musi wgrać poprzedniego sejwa, bo podjął złą decyzję kilka godzin temu. Światów nie trzeba było zwiedzać w wytyczonej kolejności, sami ją wyznaczaliśmy. Oczywiście w towarzystwie znanych i uwielbianych postaci, ponieważ podróż odbywamy na statku Gumisiów z Chipem i Dale'em oraz Cidem na pokładzie, co stanowi osobny segment rozgrywki. Staty ograniczono do absolutnego minimum – siła, magia, obrona. Dodanie elementów platformowych, dynamicznych animacji ciosów, skoków itd. przyciągnęło nowych fanów, kojarzących gry wideo głównie z... Mario! To wszystko okraszono barwnymi efektami świetlnymi, smugami i ujęciami kamery, wzbudzało zachwyt i zainteresowanie. Ba, zadbano nawet o takie szczegóły jak wibracje pada o odpowiedniej sile w zależności od akcji na ekranie. Dziś to może się wydawać oczywistością, ale przeszło 20 lat temu zbierano szczęki z podłogi. Wyrwanie się ze sztywnych założeń gatunku jest najbardziej widoczne w podziale drużyny: tak naprawdę sterujemy tylko Sorą, który jest atakującym, podczas gdy nasi dwaj towarzysze wspierają nas obroną i zaklęciami/atakami specjalnymi. Zaklęcia to te znane z serii Final Fantasy, choćby Fire, Gravity, Stop, a w pewnym momencie zyskujemy możliwość summonów, którymi są, a jakże, postacie Disneya – np. Bambi, Dżin, Simba.

W pewnych momentach na chwilę dołączają do drużyny postacie takie jak choćby Jack Skellington czy Alladyn, a za znajdźki robi 99 dalmatyńczyków!

Połączenie dwóch megapopularnych franczyz było kiedyś częstsze. Alien vs. Predator, Marvel vs. Capcom, „Kosmiczny mecz", „Kto wrobił królika Rogera"! Jasne, od czasu do czasu pojawią się odważni (mój pomysł? Nun x Terrifier, widzicie to?), ale w obecnym klimacie, gdy studia kurczowo trzymają się swoich IP, jest to niemal nie do powtórzenia. Szczególnie zważywszy na to, jak obie te firmy, wielbione w latach 90. i zerowych, się w tej chwili prowadzą. Z perspektywy czasu, doprawdy, Kingdom Hearts należy się większe uznanie. To mógł być tani korposkok na hajs, wydmuszka jak „Ready Player One". Jednak obu firmom, a przede wszystkim ludziom w nich pracującym, zależało na tym, by dać odbiorcom nie tylko świetny produkt, ale przede wszystkim dzieło sztuki, część swoich pasji i osiągnięć. W Square byli fani Disneya i wzajemnie. Koniec końców chodzi przede wszystkim o to, żeby się jakoś dogadać pomimo wielkich różnic, nawet jeśli dzielą nas dosłownie światy. Ktoś dzierży klucz, który otworzy wrota. ⊗

PS Dedykacje dla Akkariynn.

Początkowo Sora miał być walczącym piłą mechaniczną chłopcem-lwem.

epraset.pl

PRZEPRASZAM, KTÓRĘDY NA MANOWCE?

Przegląd kina z gatunku miejskiej spirali przemocy. I wiejskiej trochę też.

TEKST: MYSZAQ

Coś ostatnio nie mogłem usiedzieć w miejscu. A jak nie mogę – to dokądś lecę. A jak nie mam pomysłu dokąd – to do Nowego Jorku. Bo bilety tanie. Bo lot trwa tylko troszkę dłużej niż nocne połączenie PKP z Wrocławia do Warszawy. I zawsze lubię pobujać się po Soho, Brooklynie, Chinatown. Co mnie w trakcie tej wizyty zaskoczyło, to uprzejmość bezdomnych i innego rodzaju ulicznych outsiderów. Okazują się kilka razy bardziej skorzy do pomocy, wskazania drogi niż tzw. wyższa klasa pracująca. Zadziwiające. Stąd postanowiłem zajrzeć do nowych filmów – jak tu układają się relacje międzyludzkie. Kto w miejskim gąszczu jest wilkiem, kto barankiem, a kto zwykłą grzybnią.

To dobry chłopak był...

Zacznijmy od nowej produkcji Janka Komasy, tym razem z brytyjskim zestawem aktorskich talentów. **„Dobry chłopiec”** (2025) otwiera się szarpanym prologiem – to neonowe, rozbujane, nocne życie nastoletniego Tommy'ego (Anson Boon): przypadkowy clubbing, przypadkowe używki, przypadkowy seks. Hedonizm na styku z autodestrukcją. Na finiszu jednej z eskapad Tommy zostaje porwany. I bach, budzi się przykuty łańcuchem w piwnicy angielskiej posiadłości. Tam poznajemy jego „oprawców-wychowawców”. Małżeństwo Chrisa (Stephen Graham) i Kathryn (Andrea Riseborough), uznających, że mogą go „naprawić”. Ich metoda to coś między reedukacją, sekciarską indoktrynacją a systematycznym znęcaniem się. Do świata tej patoeleganckiej rodziny trafia też Rina (Monika Frajczyk), nielegalna imigrantka zatrudniona jako gosposia i opiekunka dla chłopaka. Ona również chodzi tu na łańcuchu – nie tyle fizycznym, ile splecionym z szantażu i klasowości. Ta konstrukcja, rozpięta między „Mechaniczną pomarańczą” a „Funny Games”, pozwala Komasie zadać pytanie: czy można kogoś złymi uczynkami zrobić dobrym? I czy ci, którzy to robią, sami nie stają się źli?

Aktorstwo i nieoczywistość. To siła „Dobrego chłopca”. Graham w roli pedancika z obsesją kontroli emanuje i wrażliwością, i socjopatią. Riseborough jako jego żona widmo snuje się po domu, zamknięta we własnej skorupie rodzinnej traumy. I super, że w tym wszystkim postać Boona nie idzie schematycznie – są w nim przebłyski zagubionego chłopca, są cienie kogoś wrażliwego, ale wszystko przykryte fasadą chama, egoisty i luzaka „Dobry chłopiec” działa więc na wielu poziomach. To z jednej strony gro-

eprasa.pl 91ae318045

teskowy obraz społeczeństwa, które przemocą tresuje jednostki. Z drugiej to metafora walki o rodzinę... Z trzeciej to pytanie, ile potrzebujemy w życiu wolności, a ile miłości. I choć brakuje może trochę bardziej przewrotnego epilogu, trochę większej przewrotki scenariuszowej, to i tak wyszedł solidny, wciągający thriller. Najlepszy film Komasy jak dotąd.

Moi koledzy ścigają ze mną się...

To teraz historia specjalisty od papieru, który staje się specjalistą od eliminowania konkurencji. Dosłownie. **„Bez wyjścia”** (2025) Park Chan-wooka, mistrza kina zemsty (że wymienię choćby „Oldboya”), to zaskakujące połączenie groteski o korporacyjnym wyścigu szczurów, czarnej komedii o oczekiwaniach społecznych i dość jaskrawego obrazu, jak łatwo rodzi się w nas spirala przemocy. I jak szybko potrafimy ją sobie wytłumaczyć. Oto You Man-su (świetny Lee Byung-hun) jest mężczyzną sukcesu: ma pracę, dom, rodzinę, grilla i dwa psy. To złudne poczucie bezpieczeństwa rozpada się z dnia na dzień. Z dnia na dzień cukierkowe życie przechodzi w szaloną makabreskę. Korekcja barwna, przyspieszający montaż, zaskakujące prowadzenie kadru świetnie oddają tę zmianę. Podobnie jak nieco nadekspresyjna gra aktorów.

Chan-wook pokazuje tę historię z perwersyjną elegancją i zróżnicowanym humorem – czasem umownym, czasem dosadnie slapstickowym. I jak to bywa u tego reżysera, wszystko gładko, bez wytrącania widza. Wprawdzie film nie dorównuje intensywnością „Oldboyowi”, nie angażuje też aż tak mocno jak podobny tematycznie „Parasite” (obie produkcje to w sumie instruktaż „jak poradzić sobie zawodowo w czasach kryzysu”), ale to nadal bardzo sprawne, klimatyczne kino. I oferuje coś rzadkiego – mimo splatania komiksowej przemocy i komediowości nic tu nie jest czarno-białe, schematyczne. Każda kluczowa postać jest pogłębiona, każdy wybór niesie dylematy. Film szanuje intelekt widza, co ostatnio wcale nie jest takie oczywiste.

Co się porobiło z tą krainą złą...

Zmieniamy nieco narrację – na bardziej akcyjną, szpiegowską. Po kilku latach przerwy do gry wraca David Mackenzie. Twórca znany z mocnych „Starred Up” czy „Aż do piekła”. Jego **„Sygnaliści”** (2025) to ciekawe spojrzenie na wojnę informacyjną. Riz Ahmed gra pośrednika, technologicznego fixera, który dogaduje dile między tytułowymi sygnalistami a wielkimi korporacjami. Pomaga wycofać z obiegu kompromitujące raporty czy wykradzione dokumenty, a jednocześnie zapewnia bezpieczeństwo demaskatorom. Bez niego szybko zginęliby w jakimś podejrzanym wypadku. Musi więc cały czas zacierać ślady, trzymać w szachu ekipy od mokrej roboty, a jednocześnie sprawdzać, czy jego podopieczni nie stracą panowania nad sobą. Cała ta logistyka, kombinowanie z nowymi i analogowymi technologiami jest w filmie bardzo sprawnie pokazane. Patent z komunikacją przez system dla głuchoniemych – świetny. Przekazywanie dokumentów, wykorzystywanie infrastruktury miasta – sugestywne. Tylko czynnik ludzki obniża ten poziom. Pewnego dnia do naszego fixera zgłasza się bowiem zdesperowana kobieta (Lily James), która wyniosła z firmy tajne medyczne raporty... Wjeżdża romans. Wjeżdżają rozterki. To niestety filmowi nie wychodzi już tak dobrze, bo jak łatwo się domyśleć, główny bohater zaczyna odchodzić od swoich wykalkulowanych reguł. Robi to tak szybko, z tak mało przekonujących pobudek, że czuć jakiś zgrzyt. Może nie ogromny, ale bardzo kontrastujący z precyzyjnymi sekwencjami szpiegostwa przemysłowego. Podobnie finałowy twist – bardziej niesie go efekciarstwo scenariusza niźli faktycznie kryminalny mózgotrzep. Ale znów... warto na „Sygnalistów” zwrócić uwagę, bo mają sporo świeżych patentów w opowiadaniu tej historii.

Na koniec odpocznijmy od miejskich dylematów, skoczmy na wieś... Na zielone pastwiska. Pośród stada owieczek. Spokojnie tu? Miło? A w życiu. Krew leje się na każdym kroku. Człowiek człowiekowi wilkiem. Człowiek owcy wilkiem też. W **„Bring Them Down”** (2024) trafiamy na irlandzką wersję „Samych swoich”. Walka między sąsiadami o miedzę to tutaj jednak mroczna spirala przemocy. Christopher Abbott wiedzie życie w cieniu ojca i rodzinnych grzechów. Pracuje w ciszy. W powtarzalnym rytmie. Bez perspektyw na coś nowego... Do incydentu z odnalezieniem okaleczonych owiec. Podejrzenia prowadzą do sąsiedniego gospodarstwa, należącego do Barry'ego Keoghana. Prosty konflikt rolników staje się krwawą przypowieścią o poczuciu winy, depresji i przekraczaniu granic człowieczeństwa. Jedna przemoc napędza drugą. Jedno upokorzenie prowadzi do następnego. „Bring Them Down” to surowa, czasem nazbyt ascetyczna historia o tym, jak będąc blisko natury, nie da się uciec od jej brutalnych reguł, od wpajanej od dziecka przemocy. Tu nie ma zwycięzców, są tylko różne wersje ofiar. Tu lokalna społeczność nie wybacza facetom łez, a kobietom ulegania namiętnościom. Jest twarde prawo pięści. I ziemia, która wszystko pamięta. Christopher Andrews rezygnuje z klasycznej narracji. Jest za to sporo chaosu i układania sobie w głowie, która scena co wyjaśnia. To akurat pobudza. i uzupełnia historię o różne perspektywy. Czasem nudne. Czasem ultrabrutalne. Ale przecież takie jest życie na wsi, prawda? ⊗

BĘDZIE O TYM, JAK BARDZO DZIŚ CZŁOWIEK CZŁOWIEKOWI BYDLĘCIEM. I DOKĄD TA MROCZNA ŚCIEŻKA NAS PROWADZI

eprasa.pl 91ae318045

SOBEK: Oceny w Regionie wciąż nie zachwycają, ale przynajmniej jest ciekawiej. Zamówiłem trochę Blu-rayów i okazuje się, że interesujące opowieści często tworzą kiepscy reżyserzy obłaskawieni chwilową iskrą geniuszu. W grę często wchodzą też czynniki ekonomiczne produkcji filmowej, które obgryzają pomysły jak screamery mięso w „Tajemnicy Syriusza" – film obiecujący bardzo wiele, ale tak ograniczony, że po prostu nie dowozi niczego poza ciekawostką. Zaraz wchodzimy w letni sezon kinowy i porównamy sobie te wielkobudżetowe produkcje ze skromniejszymi, bo moim zdaniem to ostatnio w ogóle mało kto dowozi dobre popkulturowe filmy.

BLU-RAY

Mroczne miasto / Dark City

Dziwni, podobni do siebie bladzi goście o uprawnieniach większych niż policja ścigają bohatera, który posiadł moc manipulowania rzeczywistością, ale nie rozumie jeszcze zasad działania tej siły. Na dodatek podejrzewa, że z tą rzeczywistością też coś jest nie tak. Tylko nie nazywa się Anderson. Elementy scenografii „Mrocznego Miasta", ze szczególnym uwzględnieniem dachów, da się zobaczyć w „Matriksie", ponieważ Wachowskie zakupiły je później na potrzeby swojego hitu i stąd poczucie silnego deja vu podczas sekwencji pościgowych w filmie Alexa Proyasa. Autor kultowego „Kruka" wyprzedził „Matriksa", tylko nie zrobił tego tak rewolucyjnie, mimo że niektóre sceny już u niego straszą zielonym filtrem. Obie produkcje produkowano w Warnerze, więc doszło do podglądactwa i kanibalizmu. Nie chcę Wam zdradzać szczegółów ontologicznych, ale obejrzenie „Mrocznego miasta" przed „Matriksem" sprawi, że ten drugi wydaje się wtórny. Ten pierwszy wypada o wiele bardziej stylowo, wyraźnie inspirowany wizualnie niemieckim ekspresjonizmem i kinem noir, ale sekwencje akcji dziś raczej śmieszą. Proyas nakręcił swoje dzieło po prostu niewystarczająco dobrze. Film odrestaurowany niedawno na Blu-rayu nakładem Arrowhead nadal broni się jako mniej udany, artystowski, trochę chaotyczny, a jednak ciekawy starszy brat „Matriksa". Oświetlenie, wysokie kontrasty i scenografia w porównaniu z dzisiejszym „stylem Netfliksa" to jakiś kosmos.

Ocena: 7

Reżyseria: Alex Proyas Występują: Rufus Sewell, William Hurt, Jennifer Connelly Rok produkcji: 1998 (USA) Gatunek: SF

Tajemnica Syriusza / Screamers

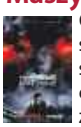
Frontowa strefa śmierci jest pasem o szerokości kilkudziesięciu kilometrów, w którym nie ma życia poza autonomicznymi jednostkami dronowymi. Eliminacja białkowych istnień następuje z automatu, chyba że żołnierz posiada specjalną bransoletkę eliminującą go z radaru dronów. Lepiej siedzieć w bunkrach, niż wkraczać do strefy, ale kiedy w bazie kolonistów pojawia się posłaniec wroga z wezwaniem do negocjacji pokojowych, zapada decyzja o wysłaniu poselstwa do siedziby przeciwników. Oczywiście poprzez terytorium, na którym wysiano drony. Tylko że na górniczym Syriuszu 6B one nie latają, tylko drążą i z pilarką wyskakują znienacka na wojaków, zarzynając ich jak rzeźnicy. Podczas wojny o zasoby mineralne niewielkie maszynki wyewoluowały, a poselska wyprawa zaczyna przypominać horror, bo nie wiadomo już, czego się spodziewać. „Tajemnica Syriusza" zawsze była filmem klasy B, ale nakręconym z ambicjami oraz miłością do thrillerów SF Jamesa Camerona. Zamówiłem ją na Blu-rayu, by powrócić do opartego na noweli Dicka małego klasyka i powiedzieć: „Sprawdzam po 30 latach". Peter Weller filmowi pomaga, ale reżyserowi brakuje podstaw rzemiosła. Dialogi też nieprzemyślane. „Tajemnica" rzeczywiście jest tajemnicza i do samego końca podrzuca widzom kolejne ciekawostki i twisty, podczas gdy autonomiczne jednostki robotyczne dołączają do współczesnych pól walki – może pora kopać sobie bunkier. Na czasie.

Ocena: 5

Reżyseria: Christian Duguay Występują: Peter Weller, Roy Dupuis, Jennifer Rubin Rok produkcji: 1995 (USA) Gatunek: SF

NETFLIX

Maszyna do zabijania / War Machine



Oddział twardzieli ścigany w lesie przez tajemniczą, zabójczą siłę. Było! Kultura kołem się toczy, więc tym razem oglądamy zespół Rangersów na ostatniej prostej testów kwalifikacyjnych do elitarnej jednostki. Co miało kończyć trening żołnierzy wyposażonych jedynie w ślepaki, zaczyna się masakrą oddziału trafiającego na tajemniczy obiekt w ziemi. Teraz lasy i góry poligonu wojskowego w stanie Kolorado staną się sprzymierzeńcem walczących o przetrwanie niedobitków lub ich wrogiem, a wszystko zależy od doświadczeń jednego człowieka. Najstarszy stażem weteran z Afganistanu, który postawił sobie za cel dołączenie do Rangersów, musi teraz przejąć odpowiedzialność za młodych żołnierzy, mimo że dręczony traumami po tamtej wojnie wcale o to nie prosił. I w tej roli Alan Ritchson spełnia się jak zwykle dobrze – cicha woda, wielki jak dąb i skryty chłopak o ponadprzeciętnej inteligencji i morderczych umiejętnościach. Jeden człowiek musi poprowadzić oddział do bazy, kiedy mordercze ćwiczenia zamieniły się w ucieczkę przed mordercą. Nie zdradzę Wam charakteru „ścigatora", ale z opisu wiecie, że „Maszyna do zabijania" to nowe podejście do oryginalnego „Predatora". Dość udane i bardzo przyjemne, ale ograniczone budżetem i zepsute koszmarnymi „netflixowymi" zdjęciami filmowymi pozbawionymi jakiejkolwiek głębi. Za to „to coś", co ich ściga, zaprojektowano mrocznie, z pomysłem i chyba tam właśnie zapisano najwięcej środków pieniężnych.

Reżyseria: Patrick Hughes Występują: Alan Ritchson, Jai Courtney, Dennis Quaid
Rok produkcji: 2026 (USA) Gatunek: SF

Ocena **6**

AMAZON PRIME

Ostatni wiking / Den sidste viking

Z dwóch braci Manfred jest autystyczny, a Anker uprawia kryminał i właśnie trafia do więzienia po, jak widać, połowicznie udanym skoku. Tuż przed wizytą policji przekazuje bratu, gdzie znaleźć łup i jak go ukryć. Anker powraca po latach, ale Manfred twierdzi, że teraz jest Johnem i nie chce współpracować z pragnącym wreszcie położyć ręce na skradzionych koronach kryminalistą. Film wyprodukowano w Danii, więc relacja między braćmi wygląda dziwnie, tak samo nietypowe są dialogi – do tego trzeba się przyzwyczaić. Czasami mam wrażenie, że Duńczycy to europejscy Japończycy, bo wydają mi się tak odmienni kulturowo. Dlatego opowieść o podróży do domu rodzinnego w poszukiwaniu zakopanego skarbu odstaje od typowej historii o kopaniu w przeszłości ku zaleczeniu traum. Manfred uważa, że jest Johnem Lennonem, gdyż nieobecność Ankera pogłębiła u niego dysocjację osobowości. Nowi lokatorzy dawnego domku braci zachowują się dziwnie otwarcie i przyjaźnie, ale wszyscy tu wykazują spore problemy psychiczne dlatego... psychiatra pełni rolę katalizatora wydarzeń, posuwając bohaterów do granic wytrzymałości. Manfred nie chce wskazać, gdzie zakopał skarb, dopóki nie zorganizują mu pozostałych Beatlesów do wspólnego grania. Na horyzoncie czai się też dziwny gangster. Wszystko to na odludziu, w duńskich lasach. Nie każdy doceni. Ja nie doceniłem, ale nie żałuję seansu, bo Mikkelsena zawsze miło pooglądać.

Reżyseria: Anders Thomas Jensen Występują: Mads Mikkelsen, Nikolaj Lie Kaas
Rok produkcji: 2025 (Dania) Gatunek: czarna komedia

Ocena **5**

eprasa.pl 91ae318045

17-19.04.2026

Warszawska Szkoła Filmowa / Kino Elektronik
ul. Zajączka 7 / Warszawa

8/16/32 BIT ZONE
PONAD 100 DZIAŁAJĄCYCH RETRO SPRZĘTÓW

PINCADE
TURNIEJE I FREEPLAY NA FLIPPERACH I ARCADE

STREFA PLANSZÓWEK I RPG
200 M² GRANIA BEZ PRĄDU

GIEŁDA RETRO
SPRZEDAŻ, WYMIANA, KOLEKCJONERSKIE UNIKATY

BESTPLAY AWARDS
KONKURS DLA NIEZALEŻNYCH TWÓRCÓW GIER

SCENA GŁÓWNA
PRELEKCJE, GOŚCIE Z POLSKI I ZAGRANICY

www.REPlayFest.pl

eprasa.pl 91ae318045

TA TEKSAŃSKA KREW

Kboom

Serial „Yellowstone" sprawił, że ludzie znów pokochali kowbojów. Dziki Zachód znów jest cool – i to nie tylko na małym ekranie, ale też w komiksie, czego świetnym przykładem jest album „Ta teksańska krew" autorstwa Chrisa Condona. Przenosimy się do niewielkiego miasteczka Ambrose w Teksasie, w którym prawa strzeże szeryf Coates. Nie jest to jednak spokojna mieścina. Ma swoje problemy i drobnych bandytów, ale nikt nie próbuje tu rozpętać prawdziwej wojny. Czytając ten tom, niemal czułem na twarzy piach i zapach prochu. To historia o tym, jak łatwo ludzie mogą zboczyć z drogi prawa i rozsądku. Jak mogą się pogubić i stanąć po niewłaściwej stronie konfliktu – często dlatego, że ulegają własnym wewnętrznym demonom. Jeśli miałbym porównać ten komiks do czegoś z telewizji, byłby to na pewno serial „True Detective" od HBO. Podobnie jak tam, mamy tu historię o małym miasteczku i policjantach prowadzących śledztwo. Z pozoru błaha sprawa szybko okazuje się czymś znacznie większym – czymś, co zaczyna przerastać wszystkich dookoła. A jedyną osobą, która może doprowadzić ją do końca, jest właśnie Coates. To solidny kawałek opowieści, który wchodzi pod skórę i zostaje tam na dłużej. Cieszę się, że pierwszy tom został u nas wydany i z niecierpliwością czekam na kolejne. **Muszyński**

9

BATMAN: PEŁNIA

Egmont

Lubię, gdy w Polsce wydawane są historie o detektywie z Gotham, które nie są częścią jakiejś większej całości, lecz stanowią odrębne opowieści. I właśnie taka historia trafia teraz w nasze ręce – Batman musi się w niej zmierzyć z wilkołakiem. Ta zamknięta w czterech częściach przygoda jest dokładnie tym, czego potrzebowałem. Zaczyna się klasycznie – od dochodzenia i poszukiwania sprawcy brutalnych morderstw – a kończy w momencie, gdy Bruce Wayne zostaje ugryziony przez wilkołaka i sam może się nim stać. Jeśli widzieliście choć jeden horror o tym stworze, wiecie, że podczas przemiany człowiek traci nad sobą kontrolę. I właśnie to jest największym koszmarem Batmana – utrata kontroli nad sytuacją i własną świadomością. Do tego nie można dopuścić. A jeśli w świecie DC pojawia się magia, to w ślad za nią zwykle podąża też John Constantine (ostatnio jeden z moich ulubionych bohaterów). Samo pojawienie się tej postaci gwarantuje, że będzie się działo – i scenarzysta pod tym względem nie zawodzi. Podobnie jest z rysunkami Stevana Subicia, które mocno odbiegają od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni. Bardziej przypominają małe obrazy niż klasyczne plansze komiksowe. Co ciekawe, znakomicie pasuje to do historii napisanej przez Rodneya Barnesa. Całość ma wyraźny posmak horroru i w tym kierunku jest konsekwentnie prowadzona. Jestem już trochę stary i mam sporą nostalgię do Batmana wydawanego u nas w latach 90., który był mroczny i brutalny. Dziś mam wrażenie, że ta postać bywa momentami zbyt ugrzeczniona i przez to trochę kreskówkowa. Nie jest to arcydzieło, ale też nie będziecie mieli poczucia zmarnowanego czasu po lekturze. **Muszyński**

7

SANDMAN. TEATR TAJEMNIC

Egmont

Sandman ma ostatnio sporo pracy. Na ulicach miasta pojawił się zabójca z zamiłowaniem do ćwiartowania swoich ofiar. Zresztą sam tytuł opowiadania najlepiej przedstawia przeciwnika, z którym nasz bohater będzie musiał się tym razem zmierzyć. „Noc rzeźnika" to historia niezwykle brutalna. Podczas lektury nie mogłem się jednak oprzeć wrażeniu, że oglądam kopię Batmana – zwłaszcza w momencie, w którym porucznik Burke ściera się z tytułowym Sandmanem. Tu inspiracja weszła scenarzyście Mattowi Wagnerowi odrobinę za mocno. Kolejne opowiadanie, zatytułowane „Pyton", ma już lżejszy charakter. Pozwala też innym bohaterom trochę się rozwinąć i pokazać czytelnikom. Nie jest tego bardzo dużo, ale wydaje mi się, że fani panny Belmont będą zadowoleni. Sama historia jest prosta. Wyobraźcie sobie, że ktoś wyszkolił gada, by dla niego mordował. Historyjki z tego tomu całkiem do mnie przemawiają. Nie są zbyt ciężkie, mają w sobie dozę humoru i nie są przekombinowane. Problem mam natomiast z planszami autorstwa Vince'a Locke'a i Guya Davisa. Są one dla mnie zbyt karykaturalne, przez co odzierają tekst Wagnera z gangsterskiego mroku, który scenarzysta stara się wykreować. **Muszyński**

7

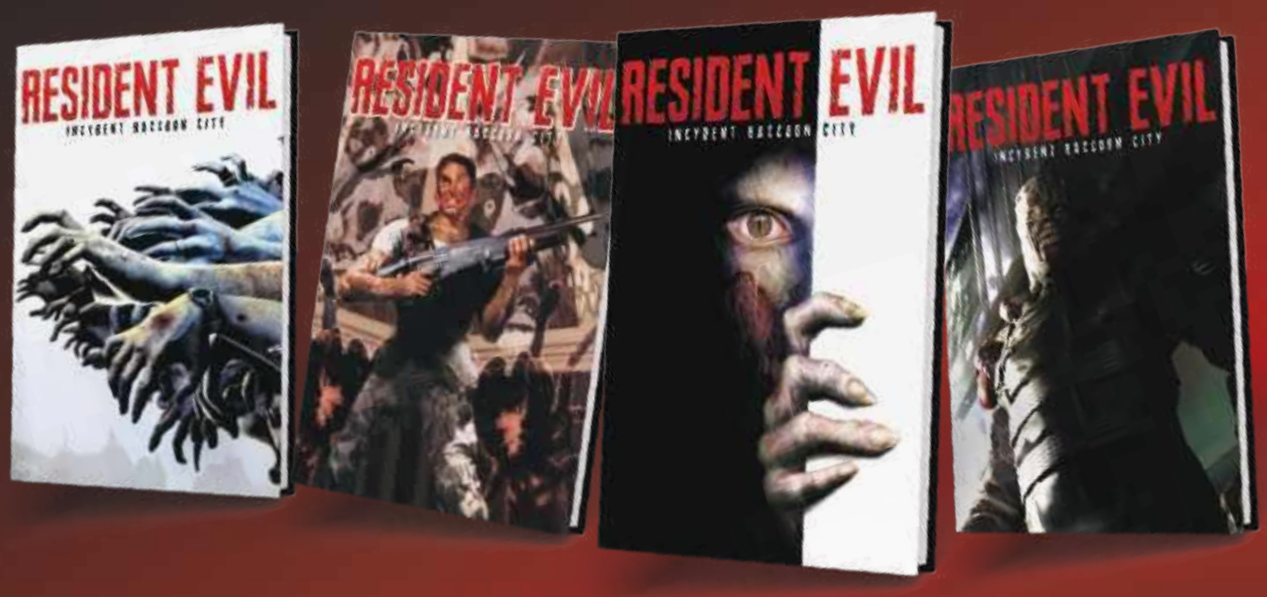
KOSZMARNE KOMANDO

Egmont

„Koszmarne komando" znów zaczęło być popularne – wszystko dzięki udanemu serialowi animowanemu autorstwa Jamesa Gunna. Teraz Egmont postanowił wydać ich przygody w serii DC Horror. Był już Suicide Squad, a teraz będziemy świadkami zbudowania kolejnej grupy składającej się z egzotycznych czarnych charakterów. Mamy tu wilkołaka, wampira i doktora Frankensteina. Wszyscy są gotowi do rozwałki. Szkoda tylko, że twórca tej opowieści, aktor David Dastmalchian (odtwórca roli Polka-Dot Mana w „Legionie Samobójców" Jamesa Gunna), kompletnie nie ma na nią pomysłu. Stara się wcisnąć tu trochę komizmu i tak zarysować charaktery bohaterów, aby dochodziło między nimi do konfliktów. Niestety niezbyt mu to wychodzi, bo w gruncie rzeczy brakuje tu historii. Dostajemy mnóstwo dialogów i egzystencjalnych rozważań bohaterów, a zdecydowanie za mało akcji. Po przeczytaniu całego albumu nadal nie wiem, o co w tym wszystkim chodziło. Nie pomagają też plansze autorstwa Jesúsa Hernándeza, który stawia w swoich kadrach raczej na statyczność. Moim zdaniem lektura „Koszmarnego komando" to strata czasu i pieniędzy. **Muszyński**

3

eprasa.pl 91ae318045



CZTERY WERSJE OKŁADEK DO WYBORU

RESIDENT EVIL INCYDENT RACCOON CITY

O KSIĄŻCE

Książka, która odkrywa Raccoon City na nowo. Zbiór esejów, tekstów krytycznych i wnikliwej publicystyki zainspirowany klasycznymi odsłonami Resident Evil – na 116 stronach oraz w twardej oprawie.

PREMIERA

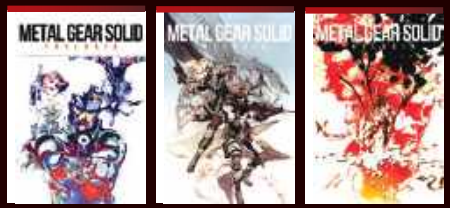
22 MAJA 2026

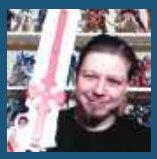
ZAMÓW JUŻ TERAZ NA PSXEXTREME.PL LUB ALLEGRO.PL

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ

SILENT HILL: POCZĄTKI – CZĘŚCI 1-4

METAL GEAR SOLID: TRYLOGIA





KONSOLITE: Liczba nowych anime, które zaatakowały zimową ramówkę, jest tak ogromna, że dopiero teraz nadrabiam zaległości. Mamy masę powrotów i nowych serii, a jeszcze z poprzednich sezonów zostały tytuły godne polecenia. Jeśli tak będzie wyglądać kolejny sezon, to strach się bać. Nie licząc tony Isekai, które są regularnym zapychaczem, widać, że rynek otrzymuje mniej bezpieczne opowieści. Nic szokującego, ale nieco inności zawsze będzie na plus.

You and I Are Polar Opposites

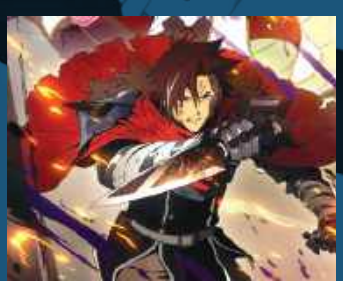
Scenariusz: Teruko Utsumi Reżyseria: Takakazu Nagatomo
Studio: Lapin Track Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Crunchyroll

Romansidła bazujące na tym, „czy będą, czy nie będą ze sobą?", przez kilka sezonów mają swój urok. W przypadku „You and I Are Polar Opposites" cała ta otoczka jest, a intryga ma miejsce już w pierwszym odcinku, co jest niespotykane. Całe to dywagowanie jest ukrócone i płynnie przechodzimy do fazy miodowej oraz początku związku. Miyu Suzuki, ze swym temperamentem oraz żywiołowością, jest, jak to tytuł wskazuje, całkowitym przeciwieństwem Yusuke Taniego, introwertyka, który na jej lawinę zdań potrafi wykrztusić z siebie jedno słowo. Seria jest (nie)typowym romansidłem, które ma swoisty urok i pod pewnymi względami jest przypadkową (?) metaforą obecnych czasów. Chłopak, który googluje, jak utrzymać konwersację z dziewczyną, totalnie inne reakcje na oglądany film czy zwykłe sytuacje mające miejsce każdego dnia. Nie jest to nic ambitnego, ale obserwowanie, jak para stara się znaleźć wspólny język, wspierać i pomagać sobie w momentach, które są dla nich obce, jest urocze. Nie przeszkadza w tym płynna animacja oraz dość dobre tempo, niemarnujące naszego czasu na żmudne dialogi wewnętrzne przez całe odcinki. Całkiem przyjemnie się oglądało, natomiast jeśli Wam mało, to w podobnym klimacie jest jeszcze „Tamon's B-Side" oraz „In the Clear Moonlit Dusk".

7/10

Sentenced to be a Hero

Scenariusz: Kenta Ihara Reżyseria: Hiroyuki Takashima
Studio: Studio Kai Liczba odcinków: 12 Gdzie oglądać: Crunchyroll



Całkowitym przeciwieństwem „You and I Are Polar Opposites"jest „Sentenced to be a Hero", skupiające się na przemocy, walce, zemście oraz intrydze. Xylo Forbartz to były święty rycerz skazany za zbrodnię na wieczną walkę z demonicznymi pomiotami atakującymi świat, w którym magia i technologia żyją w symbiozie. Potwory nie są typowymi demonami, ale raczej czymś na kształt zarazy, mutacji, taki Resident Evil w średniowieczu. Główny bohater jest przekoksowany, a mimo to może zginąć, choć tu to raczej niedogodność niż koniec przygody. Kościół, który go skazał na ten los, przywraca do życia każdego poległego więźnia i ponownie wysyła na pole bitwy. Walki są orgią eksplozji, krwi i flaków, czyli wszystkiego, co chciałoby się zobaczyć na ekranie. Potyczki są cholernie dobrze wyreżyserowane, widać, że sporo czasu i namysłu poszło w niemalże każdą walkę. Cudnie to wygląda. Natomiast fabuła wychyla się co jakiś czas, wyjaśniając, co było powodem, dlaczego (bez zaskoczenia) Kościół nie jest zbawieniem ludzkości oraz jaka intryga ma tu naprawdę miejsce. Mimo kilku momentów, które chyba obowiązkowo muszą być w każdej tego typu serii, większą część idealnie można sobie zapodać na wieczór po całym dniu walki z rzeczywistością, by nieco odreagować.

7/10

Shiboyugi: Playing Death Games to Put Food on the Table

Scenariusz: Rintarō Ikeda Reżyseria: Sōta Ueno
Studio: Studio Deen Liczba odcinków: 10 Gdzie oglądać: Netflix/Crunchyroll

W tej serii siedemnastoletnia dziewczyna z własnej woli bierze udział w „grze śmierci", która zmusza uczestników do ryzykowania życiem w zamian za nagrody pieniężne. Podczas gdy wielu graczy się zgłasza, aby spłacić długi lub szybko zarobić pieniądze, Yuki traktuje to jak pracę i kieruje się pragnieniem ustanowienia rekordu, przeżywając 99 gier. Tak, to najprościej mówiąc „Squid Game", ale z waifu i ilością przemocy, o której koreański serial może tylko pomarzyć, nie wspominając o kreatywnych sposobach mordowania. Przemoc i sceny gore w ciekawy sposób obniżają wiek dopuszczalny oglądającego, bo zamiast krwi i flaków widzimy bawełnę. Intrygujący patent, natomiast reszta to istne cudo pod względem stylu. Pewne lokacje i motywy muzyczne mocno czerpią z pierwszego Residenta (niektóre momenty to praktycznie jeden do jednego rozgrywka z RE), natomiast ujęcia, w których całość wygląda, jakby była malowana farbami, to genialny zamysł podświadomie pokazujący, jak niewiele znaczą postacie, które poznajemy. Animacja jest oszczędna w momentach fabularnych, by rozwinąć skrzydła, gdy przemoc i masakra mają swój czas antenowy. Seria rozkręca się stosunkowo powoli, jednak gdy do tego dochodzi, to jest co śledzić z zaciekawieniem. Ten serial to fantastyczny wizualny eksperyment, ze specyficzną cenzurą przemocy, do tego z ujmującą ścieżką dźwiękową, która buduje dodatkowe tło tej opowieści.

8/10

eprasa.pl 91ae318045

Michał Pisarski

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

Koniec flashbacków z WiiUtnamu

Skończyłem Resident Evil Requiem na Nintendo Switchu 2. Nowa popularna gra na nowej popularnej konsoli wydaje się dość oczywistą parą, ale czuję się z tym jakoś niezwykle.

Premiera wysokobudżetowej produkcji na Switchu tego samego dnia, co na pozostałych platformach jest dla mnie zawsze wydarzeniem. Szczególnie gdy nie chodzi o grę, w której postaci z wielkimi oczami i jeszcze większymi biustami mówią do gracza per „senpai".

Kiedyś przez parę lat posiadałem wyłącznie sprzęt Nintendo i wtedy cieszył mnie każdy multiplatformowy ochłap w okrojonej wersji, dostępny może i później, za to drożej niż u konkurencji. „Flashbacki z WiiUtnamu" wciąż do mnie wracają, lecz dziś żyjemy na szczęście w znacznie lepszych czasach.

Dobrze nie było nigdy

Kiedy właściwie Nintendo mogło się pochwalić dobrymi relacjami z zewnętrznymi twórcami gier? Przynajmniej jeśli chodzi o stacjonarki? Przy NES-ie trzymali ich na smyczy krótko, a wydawcy przystawali na wysokie marże i inne drakońskie prawa tylko dlatego, że nie mieli innego wyjścia. Gdy w generacji Super Nintendo na scenę wkroczyła Sega, chętnie uciekali do obozu Niebieskich. Autorzy Sonica stali się tym wyluzowanym wujkiem, któremu nie przeszkadzała krew w Mortal Kombat i który nie czepiał się głupot.

Nintendo 64? Nośnik zabił zainteresowanie deweloperów – na PlayStation ukazało się kilka tysięcy gier, na N64 ze 300 tytułów. Przy GameCubie w Nintendo mieli nadzieję, że twórcy sami do nich przyjdą, przy czym znów postawili na mniej pojemny niż u rywali nośnik i olali rosnący rynek gier online. Wii okazało się żyłą złota, ale jego bebechy nie poradziłyby sobie z największymi hitami generacji, a Wii U… Cóż, przypominam, że na przedpremierowej prezentacji konsoli przedstawiciele EA wychwalali ją pod niebiosa i obiecywali „bezprecedensowe partnerstwo", a już pół roku po jej debiucie „nie planowali żadnych przyszłych produkcji".

Błogosławieni, którzy uwierzyli

W sukces Switcha na początku mało kto wierzył, ale kolejne dziesiątki milionów sprzedanych egzemplarzy powoli otwierały oczy smutnym panom w garniturach. Tak jak Switch stanowił pomost między handheldem i stacjonarką, tak stanowił też pomost pomiędzy „konsolą Nintendo do gier Nintendo" i sprzętem, na którym można sobie pyknąć w Fifę czy Wiedźmina.

Po kilku latach od premiery wydawcy zaczęli obsypywać Switcha konwersjami dużych produkcji. I nagle się okazało, że się da – potrzeba tylko motywacji w postaci potencjalnego zarobku. Dostaliśmy DOOM-a, Wiedźmina, Alana Wake'a, Kingdom Come: Deliverance, Dying Light, Hellblade'a czy kilka odsłon Mortal Kombat. Choć, niestety, w wielu przypadkach późno i w nieco okrojonej formie.

Idealny układ planet

Dopiero 2025 r. przyniósł idealny układ planet. Wszyscy z góry zakładali, że Switch 2 sprzeda się jak szalony, więc nie brakowało im chęci. Sama konsolka wspiera DLSS, które pozwala wyciągnąć z niej oprawę znacznie wyższej jakości, niż pozwalałaby na to surowa moc sprzętu. Współczesne gry i silniki są często wyjątkowo skalowalne, bo autorzy myślą też o posiadaczach słabszych pecetów, Steam Decków czy nawet Xboksów Series S. Jasne, Switch wciąż jest słabszy od jakiejkolwiek stacjonarki. Technologicznie jednak jest mu do dużych konsol znacznie bliżej niż poprzednikowi.

I co? Z jednej strony zaczęło się wielkie nadrabianie – Cyberpunk 2077, Resident Evil VII i VIII, Fallout 4, Star Wars Outlaws, Assassin's Creed Shadows, Indiana Jones, Final Fantasy VII Remake, Split Fiction, Dynasty Warriors, Street Fighter i znacznie więcej. Z drugiej, co ważniejsze, po raz pierwszy, odkąd pamiętam, Nintendo staje w jednym rzędzie z PlayStation i Xboksem, jeśli chodzi o świeże premiery.

Resident Evil: Requiem nie tylko ukazał się na Switchu 2 w tym samym momencie, co na innych platformach. Capcom zadał sobie tyle trudu, by na ten sam dzień przygotować konwersje dwóch poprzednich odsłon i sprzedawać całą trylogię w bardzo dobrej cenie. Nintendo wypuściło swój pierwszy limitowany Pro Controller 2 – a oni nie robią nowych co tydzień jak Microsoft – właśnie z motywem Requiem. Za kilka miesięcy do sklepów trafią też figurki Amiibo z bohaterami gry.

Zwykłe, dlatego niezwykłe

A to wcale nie wyjątek. Najgłośniejsze multiplatformy z 2026 r. można ograć sobie na handheldzie Nintendo. Reanimal, Yakuza 3, High of Life 2 (za miesiąc)… Dobra, Highguard ominął Switcha, ale to tylko kolejna zaleta. No i wiadomo, że na GTAVI nie liczę, lecz ogólny trend jest cudny.

Zwłaszcza że tych gier w edycjach na Switcha nie trzeba recenzować osobno jak kiedyś nielicznych wersji na Wii. Nie trzeba umieszczać przy tekstach adnotacji, że u Nintendo to brakuje tego i tego trybu, że są dodatkowe ekrany ładowania, a otwarty świat zastąpili ekranem wyboru poziomów. Te gry po prostu są. I działają. A że wyglądają nieco gorzej niż na PlayStation 5? To już mój wybór – poświęcam tylko trochę pikseli, nie zawartość. A Resident mnie oczarował, nawet gdy grałem na dużym ekranie.

Switch 2 powoli wyrasta na sprzęt, który może dzielnie służyć jako jedyna konsola nawet graczom o bardzo szerokich horyzontach. Na razie mam jeszcze PS5 do multiplatform i Switcha 2 do eksów, ale myślę, że przynajmniej do czasu pojawienia się PlayStation 6 konsola Sony trochę się u mnie przykurzy. ⊗

SWITCH 2 POWOLI WYRASTA NA SPRZĘT, KTÓRY MOŻE DZIELNIE SŁUŻYĆ JAKO JEDYNA KONSOLA

Odśwież klasyka – Resident Evil (Nintendo DS) Nietypowa dwuekranowa konwersja z PlayStation. Sprawdźcie chociaż na YouTubie!

Grat do kolekcji – Polymega GC01 Pistolet do „celowniczków", który działa z nowoczesnymi telewizorami. Wróciłem do House of the Dead i Time Crisis!

eprasa.pl 91ae318045

Bartosz ZAX Dawidowski

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

Nadzwyczajny 2018 rok

W 2018 r. doszło do pozytywnego przełomu w filozofii game designu. Jego słodkie owoce zbieramy do dzisiaj, a przypieczętowaniem nowego trendu jest znakomite Kingdom Come 2.

Rok 2018 był to dziwny rok, w którym rozmaite znaki na niebie i ziemi zwiastowały jakoweś triumfy i nadzwyczajne zdarzenia. W lutym rozbłysła gwiazda Kingdom Come; w październiku trzęsienie ziemi wywołało Red Dead Redemption 2. Istna koniunkcja dwóch immersyjnych przygód, które odmieniły gusta i trendy.

Wciąż pamiętam oburzenie części graczy, że Arthur Morgan zbyt ślamazarnie przeczesuje szuflady, że konie nie jeżdżą szybciej, że polowania trwają tak długo i że fabuła rozwija się powoli. Rockstar, który od lat tworzył gry głęboko osadzone w przestarzałej tradycji arcade, odważył się nagle pójść w realistyczne klimaty symulacyjne. Ryzykowny pomysł, który mimo wszystko – nawet z pewnym oporem na starcie – jednak chwycił.

To już się w zasadzie wyczuwało trzy lata wcześniej w Wiedźminie 3, gdzie wcale nie tak często sięgaliśmy po miecze zawieszone na plecach. Rockstar tylko potwierdził, że zamiast przebodźcowania gracza ciągłymi walkami i hordami przeciwników lepiej jest uspokoić rozgrywkę, dając czas na absorbowanie środowiska i questy.

Wizjoner Vavra

W tym game-designerskim przełomie pomija się niestety Kingdom Come. A to błąd. Czas zacząć o tym mówić – Daniel Vavra to wizjoner na miarę Hideo Kojimy (Metal Gear) i Josha Sawyera (Fallout: New Vegas), który udowodnił już w lutym 2018 r., że na trudnym rynku AAA jest miejsce na immersyjne symulatory dla dojrzałych graczy.

Dzięki Kingdom Come rozpoczęła się nowa moda wydawnicza. Czeska premiera wyznacza moment odchodzenia od ekstremalnie prostych w swojej strukturze „interaktywnych filmów" ku znacznie głębszym i rozbudowanym przygodom. Bez oklepanych wątków fantasy, bez wygodnych quicksave'ów i fabularnej tandety o ratowaniu świata. Daniel Vavra zagrał jak hazardzista, inwestując własne środki w projekt, który przynosił przez ponad trzy lata same straty. Żadna firma nie chciała bowiem zainwestować w grę tworzoną przez kilkunastu wariatów zakochanych w średniowieczu, którzy postawili na niespotykanie spokojny styl rozgrywki. Gdzie do walki dochodzi raz na kilkadziesiąt minut. Gdzie nie ma magii i smoków. Gdzie liczy się tylko immersyjny autentyzm historyczny. I to się – wbrew ostrzeżeniom wszystkich analityków – doskonale sprzedało. Na tyle dobrze, że powstał wspaniały sequel.

Kingdom Come to dzisiaj potężna marka, ze spotkaniami dziesiątków tysięcy fanów, z orkiestrowymi koncertami muzyki na żywo, z powstającą trzecią odsłoną serii, a nawet z pełnometrażowym filmem, nad którym pieczę sprawuje sam Daniel Vavra. Zresztą myślę, że przedsmakiem tego dzieła jest doskonały „Rycerz" HBO, który ewidentnie został zainspirowany szajbą na realistyczne motywy średniowieczne z Kingdom Come (brutalna scena walki w przedostatnim odcinku to majstersztyk).

TO JUŻ SIĘ WYCZUWAŁO W WIEDŹMINIE 3

Narwany Pepik

Zmieniają się preferencje graczy. Zmieniają się też postawy wydawców. Wiele się mówiło o tym, że Kingdom Come 2 zostanie zepsute przez Plaiona, że pójdzie w komerchę. Nic takiego się nie stało. Mam nawet wrażenie, że KCD2 to jeszcze bardziej hardkorowa przygoda, z rozgrywką tak ustawioną, by szczególnie na początku wyprawy sponiewierać gracza głodem, śmierdzącymi łachmanami i wysokim ryzykiem śmierci z rąk bandytów. Marka Czechów wcale nie stępiła swojego pazura, również w kwestii fabularnej. Daniel Vavra ponownie postawił na przyziemne, wiarygodne wątki, czego przykładem jest chociażby przekonująca historia niedoli zielarki-akuszerki i jej córki, które zostały kilka lat temu wygnane z wioski do lasu. Cała ta seria prowincjonalnych, pozornie nieistotnych zadań pięknie buduje klimat miejsca i czasu, odkrywając w miarę upływu godzin kolejne sensy fabularne. Rzeczona położna, ratująca na samym początku przygody życie Henrykowi, jest oskarżana o nieochrzczenie dziecka, które zmarło w trakcie trudnego porodu. Asystowała przy nim kobieta, co miało skazać noworodka na piekielne potępienie i pochówek poza cmentarzem. Gracz dostaje jednak sygnały, że to bardziej skomplikowana sprawa – że leśna baba może nie być tylko ofiarą w tym konflikcie. W pewnym momencie otrzymujemy od niej bowiem szokujące zlecenie, by zamordować ojca zmarłego dziecka. Tylko od decyzji gracza zależy, jak dalej potoczą się losy bohaterów. A to tylko pierwsze exemplum z brzegu, bo już w otwarciu przygody trafiamy na kolejną genialnie zrealizowaną sytuację – na alkoholową popijawę z dezerterami Połowców, którzy brali udział w najeździe na Skalice. Po kilku głębszych ta scena zmienia się niespodziewanie w serię komicznych, a nawet katartycznych wydarzeń, które znowu można poprowadzić na różne sposoby.

W Kingdom Come: Deliverance 2 do walki dochodzi czasem tylko co kilka godzin. I właśnie dzięki temu te rzadkie potyczki są niesamowicie dramatyczne. Wreszcie nie atakują nas kolejne anonimowe bubki, ale ludzie, którzy sami walczą o swoje życie, potrafią uciekać czy błagać o litość, gdy konfrontacja nie przebiega po ich myśli. Wciąż mam w głowie starcie z grupą bandytów, którzy ukradli konia pijanego myśliwego w KCD2. To była moja pierwsza duża potyczka – tak intensywna, że do dzisiaj pamiętam każdą sekundę, jakbym naprawdę walczył w leśnym obozowisku.

Kingdom Come 2 to nie tylko najlepsza gra 2025 r., ale też przypieczętowanie wielkiego przełomu w gamingu AAA, do którego doszło w 2018 r. Dzieło Warhorse to przedstawiciel nowego nurtu, nowej fali immersyjnych gier, których autorzy odważyli się wyjść poza przestarzałe schematy gameplayowe. Takie projekty warto wspierać, takich przygód warto doświadczać! ⊗

eprasa.pl 91ae318045

foto: Bartek Barczyk

Michał Walkiewicz

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

Stan gry

Zamknięcie studia Bluepoint Games przez Sony to zimny prysznic dla optymistów. Gry wideo są w złym miejscu.

W chwili gdy czytacie te słowa, prawdopodobnie wcale nie czytacie tych słów. Pewnie przerzucacie węgiel w Crimson Desert albo oglądacie w zapętleniu zwiastun nowej „Diuny". Piaski krainy Pywel oraz planety Arrakis przysypały już szczątki studia Bluepoint Games, zamkniętego przez Sony w trakcie kontroli szkód po opłakanej w skutkach ekspansji na rynek gier-usług. A ponieważ wszystko jest dziś wczorajszym newsem, chciałem tylko zapewnić, że ja o Bluepoincie pamiętam. I długo nie zapomnę.

Tradycja i nowoczesność

Bluepoint Games stało się własnością Sony we wrześniu 2021 r. Wcześniej, od 2006 r. budowało swoją markę mistrzów growego recyklingu. Zaczynali dwie dekady temu, pomagając przy serii Metroid Prime, później wzięli na tapet kolekcje God of War i Shadow of the Colossus/Ico. Mieli w portfolio xboksową wersję Titanfalla, upchnięte w zgrabnej kolekcji remastery serii Metal Gear Solid, a także dziesiątki innych udanych portów, w tym na zapomnianą Vitę. Użyczyli nawet swojego autorskiego silnika przy projekcie Playstation All-Stars Battle Royale. Pamiętacie jeszcze ten nieudany skok na pieniądze Nintendo? Złote czasy.

U progu bieżącej dekady, za sprawą kapitalnego tuningu Shadow of the Colossus i, przede wszystkim, Demon's Souls, studio Bluepoint stało się jednym z najważniejszych graczy rezerwowych w drużynie Sony. Było istotne nie tylko z powodu swojej artystycznej maestrii oraz know-how pozwalającego robić gry, które wyglądały jak tytuły startowe z PlayStation 6. Realizowało ideę konserwacji elektronicznego dziedzictwa w sposób dla branży niedoścignięty – w formule ni to remake'u, ni to remastera; czegoś, co bezbłędnie chwytało ideę oryginalnej produkcji, a jednocześnie nie podkopywało jej fundamentów, nie unieważniało jej dla przyszłych pokoleń.

To wszystko oczywiście pieśń przeszłości. Nie ma już studia Bluepoint Games. Sony najpierw zaprzęgło je w służbę cynicznej filozofii dyskontowania popularności gier-usług (studio pracowało nad utrzymanym w tej konwencji spin-offem serii God of War), a potem bezceremonialnie wyciągnęło wtyczkę. Nie przydzieliło deweloperów do innych projektów, nie oszacowało ich wartości pod względem potencjału marketingowo-artystycznego na core'owym rynku. Po prostu, mówiąc brzydko, roztrwoniło „ludzki kapitał" i ruszyło dalej z życiem.

Bloodborne to stan umysłu

Oczywiście nie wiemy do końca, jakie były przyczyny zamknięcia studia.

TO PROJEKT, O KTÓRY NIKT (POZA DECYDENTAMI Z SONY) NIE PROSIŁ I NA KTÓRY NIKT NIE CZEKAŁ

Na bazie wiedzy historycznej, doniesień medialnych oraz analizy współczesnych trendów możemy jednak stawiać dolary przeciwko orzechom, że są to przyczyny stricte ekonomiczne: restrukturyzacja, odwrót od przyjętej wcześniej rynkowej strategii, ustawianie się dziobem do fal. Z upublicznionych maili oraz oficjalnych wypowiedzi Hermena Hulsta wyłania się tylko klasyczna korporacyjna mowa-trawa.

Fakt, Bluepoint nie wydało pełnoprawnej gry od listopada 2020 r. Byłoby jednak naiwnością sądzić, że ze wszystkich projektów, które pitchowali do studia, spełnieniem ich marzeń oraz artystycznym priorytetem była gra-usługa osadzona w uniwersum God of War. To projekt, o który nikt (poza decydentami z Sony) nie prosił i na który nikt nie czekał.

Jednym z pomysłów Bluepointa był oczywiście remake Bloodborne'a – szlagier grany w mediach i w naszych sercach „od przed wojny". W przedziwnym twiście dopiero dziś, po tych wszystkich latach, dowiadujemy się, że Sony zaciągnęło hamulec ręczny z uwagi na potencjalne biznesowe relacje z FromSoftware.

Marka należy do Sony. I Sony musi wiedzieć, że ma w rękach IP na, pi razy oko, 4–5 mln kopii. Symbolicznym oraz „kulturowym" właścicielem Bloodborne'a pozostają jednak Hidetaka Miyazaki oraz FromSoftware. A im raczej nie w smak nowa wersja gry. Dziwnym nie jest, skoro powstawałaby „dla dziada". Gdybym był na ich miejscu, wolałbym ją zrobić nie tylko sam, ale też – dla siebie. W obecnej sytuacji jest to, najzwyczajniej w świecie, niemożliwe.

Złe gorszego początki

Sony wygrało poprzednią generację konsol – i aktualną również – wcale nie dlatego, że Microsoft zabronił wymieniać się grami, a światłowód kazał trzymać wpięty do gniazda w konsoli 24 godziny na dobę. Wygrało, ponieważ nawigatorzy doskonale wyczuli wiatr; zrozumieli, za pomocą jakiej konwencji przemawiać do swojego zaprojektowanego odbiorcy. Stąd wysyp gier dla samotnego gracza o brodatych facetach w średnim wieku, idących dokądś tam, po coś tam w trzecioosobowej perspektywie – od God of War po The Last of Us.

Bluepoint, podobnie jak kilka innych gwiazd, które podleciały zbyt blisko słońca, mogło tę strategię kontynuować. Ze swoją filozofią artystyczną oraz niesamowitą technologią było wręcz do tego stworzone. Ale zamiast pozwolić im robić swoje, Sony zamknęło je w kołchozie. Gdybym pracował teraz, dajmy na to, w Housemarque, z niepokojem spoglądałbym w lewo. Jak miś z popularnego mema.

Powiedzieć, że cała ta sytuacja jest celną metaforą miejsca, w którym znajdują się dziś gry wideo, to jak stwierdzić, że Messi jest niezłym piłkarzem. Nie od dziś też wybaczamy Sony w takich sytuacjach więcej. I prawdę mówiąc, trochę mnie to wkurza. Fakt, że mówimy o liderze rynku, nie oznacza jeszcze, że mówimy o monopoliście. Gdy ostatnio sprawdzałem, portfele wciąż były w naszych kieszeniach. ⊗

eprasa.pl 91ae318045

Michał MIELU Mielcarek

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

REstart zajawki

Resident Evil Requiem wyrwał mnie z growego marazmu. Już zaczynałem się obawiać, że przestałem lubić gry, bo od początku roku jeszcze niczego nie przeszedłem. A tu skończyło się na zakupie na premierę i dotarciu do napisów końcowych w kilka wieczorów.

Tak naprawdę nie było opcji, żebym w Requiem nie zagrał. Ta seria jest mi zbyt bliska. Pierwszą część ograłem z przyjacielem z dzieciństwa na jego konsoli, bo swojej nie miałem i graliśmy w singlowe tytuły wspólnie. Wsiąkliśmy, więc RE2 i RE3 wjechały, gdy tylko pojawiły się na wrocławskiej giełdzie – wtedy jeszcze piraciliśmy. Dla Code Veronica kupiliśmy Dreamcasta, a Resident Evil 4 w amerykańskiej wersji sprowadziłem na spółkę z innym kumplem z Lik Sang. To był 2005 r., a my wydaliśmy jakieś absurdalne pieniądze na grę, przesyłkę i Freeloadera pozwalającego odpalić pozycję na PAL-owskim GameCubie.

Jeśli chodzi o piątkę, to dałem się Capcomowi nakręcić. Pracowałem wtedy w NEO+ i w pewnym momencie co miesiąc pisałem zapowiedź gry. A to pojawiły się nowe screeny, a to dostaliśmy demo. Z tym samym przyjacielem z dzieciństwa jednego dnia ograliśmy pół gry, gdy dostałem do sprawdzenia wersję do zapowiedzi. Chcieliśmy dokończyć drugiego, ale nie zrobił się save. Zaczęliśmy od nowa, dotarliśmy kawałek dalej niż dzień wcześniej i okazało się, że wersja preview na tym się kończyła. Drugie pół ograłem, dopiero gdy recenzujący RE5 Gonzo z N+ dał mi znać, że sam dotarł do miejsca, gdzie ja urwałem, i zaprosił mnie do wspólnego przejścia reszty.

Załapałem się też na recenzowanie RE6. Nie wiem, czemu tak bardzo mi się podobał. Przeszedłem go później jeszcze dwa razy w co-opie i jest to słaby Resident, choć przyjąłbym remake tej gry tak samo jak piątki. Ten drugi niby powstaje, tak jak Code Veronica i… RE1. Rozumiem, że Capcom chce mieć serię odświeżoną w wersjach FPP/TPP, ale akurat pierwszy Resident to remake wszech czasów i trzeba go znać w obecnej formie.

Siódemka uratowała cykl – pod względem jakości, bo sprzedażowo piątka i szóstka nie zawiodły. Od tej gry wszystkie części ogrywam na premierę i nie czuję znużenia. Jak ja w ogóle mogłem myśleć, że oprę się Requiem? Capcomowi udało się osiągnąć coś, o czym myślałem, że już mnie nie dotyczy – utrzymać mnie przy marce z mojej młodości i sprawić, żebym wciąż łapał się na hype. A niby dziś nie wzrusza mnie zapowiedź nowych „Gwiezdnych wojen" (wstawcie tu dowolną starą znaną markę). Przez ostatnie 20 lat przeżyliśmy powroty chyba wszystkiego i już się przejadło. Trudno ekscytować się czymkolwiek, skoro dostaliśmy wszystko, o czym mogliśmy marzyć – szkoda, że często w kiepskiej jakości. A jednak Resident Evil wciąż ma ten czynnik T. Może w tym przypadku to wcale nie żerowanie na nostalgii, ale przede wszystkim po prostu zajebiste gry? ⊗

TAK NAPRAWDĘ NIE BYŁO OPCJI, ŻEBYM W REQUIEM NIE ZAGRAŁ. TA SERIA JEST MI ZBYT BLISKA

Foto: /1/ Violeta Muszyńska

Marcin MARCELLUS Sikora

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

Technofeudalny król jest kontent

Od premiery ChataGPT minęły już ponad trzy lata i choć tzw. sztuczna inteligencja zadomowiła się w naszym codziennym życiu i pracy, to wiadomo już, że nie spełni pokładanych w niej nadziei na zostanie AGI (ogólną sztuczną inteligencją). Za to dogłębnie wstrząśnie naszym – graczy – światem w sposób, jakiego nie doświadczyliśmy od czasów kryzysu gier we wczesnych latach 80. XX w. Ale na o wielu więcej poziomach.

Podstawowym poziomem jest hardware'owy. Znają to już gracze pecetowi, którzy przez lata mierzyli się z kryzysem na rynku kart graficznych, które służyły do kopania kryptowalut. Wywindowało to ceny sprzętu i skutkuje choćby tym, że najmocniejszych GPU na rynku używa obecnie mniej niż 3% graczy na Steamie. I gdy już wydawało się, że częściowe odejście w kopaniu od metody „proof of work" sprawi, że ceny wrócą do normalności, to właśnie wtedy najwięksi gracze na rynku postawili wszystko na AI. NVIDIA z firmy tworzącej karty graficzne stała się molochem napędzającym sieci neuronowe. Nie ma jednak na świecie takiej liczby procesorów i pamięci, która zaspokoiłaby AI, a potężne ssanie na rynku korporacyjnym już powoduje braki na rynku konsumenckim, co przełoży się na ceny sprzętu komputerowego, w tym oczywiście także nadchodzących konsol generacji X. A długoterminowe perspektywy są jeszcze gorsze. Jakie? Korporacje (wiem, że czekaliście!) już wkrótce będą chciały pozbawić nas prywatnych mocy obliczeniowych, żeby potem móc je nam sprzedać jako usługę. I wydarzy się to raczej wcześniej niż później i na o wiele większą skalę niż obecne granie w chmurze w GeForce NOW czy Amazon Luna. Moc obliczeniowa stanie się towarem dostępnym za odpowiednio wysoką opłatą. To, co dzieje się obecnie z AI, stanie się normą – podstawowe funkcje będą dostępne za darmo (lub bardzo tanio), ale już te bardziej zaawansowane staną się osiągalne tylko dla zamożnej części światowej populacji, a na poziom profesjonalny stać będzie tylko naprawdę bogate podmioty. W ten sposób korporacje nie tylko zapewnią sobie przychód z abonamentów, ale także dopływ cennych danych oraz – co piekielnie ważne – ograniczą rozwój konkurencji.

Kolejny poziom to poziom software'owy. Gry będą oczywiście powstawały przy użyciu AI, ale tylko najbogatsi będą mieli dostęp do najlepszych narzędzi i odpowiednich mocy obliczeniowych. Dodatkowo proces tworzenia gier zostanie przyspieszony, co oczywiście samo w sobie nie jest takie złe, ale szybko podaż zdecydowanie przewyższy popyt. Już przecież gier powstaje zatrzęsienie, podobnie zresztą jak innych tworów kultury. Czy naprawdę potrzebujemy, żeby to właśnie AI tworzyła dla nas filmy i muzykę, malowała i rysowała, pisała książki i wiersze oraz robiła gry kosztem nieprawdopodobnego zużycia zasobów naturalnych? Czy potrzebą ludzkości rzeczywiście jest więcej contentu? Czy może jednak contentu łakną algorytmy social mediów? My przecież czasu w ciągu doby nadal mamy tyle samo, a oprócz konsumowania tych niezliczonych treści przydałoby się jeszcze zarabiać na te wszystkie abonamenty, okazjonalnie ogarniać swoje miejsce do życia na Ziemi i czasami pospać osiem godzin lub – gasp – spotkać się w realu z innymi ludźmi. A tego wszystkiego nawet AGI za nas nie zrobi. ⊗

CZY POTRZEBĄ LUDZKOŚCI RZECZYWIŚCIE JEST WIĘCEJ CONTENTU?

eprasa.pl 91ae318045

Kacper Adamus

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

Ulepieni z przypadku

Wiecie, że niektóre potrawy smakują nam z sentymentu? Jako dzieci mamy po prostu wrażliwsze kubki smakowe, więc intensywniej odbieramy to, co babcia położyła na talerzu.

Czemu o tym piszę? Bo my, gracze czy szerzej konsumenci popkultury lubimy o sobie myśleć jako o znawcach z wysublimowanym gustem. Nie wywracajcie oczami, wiem, że gdzieś tam pod skorupką każdego choć odrobinę swędzi ego. Zagraliśmy w tyle rzeczy, że na węch wyczujemy potencjalny hit albo oczywistego crapa. Jest w tym zresztą sporo logiki, większe doświadczenie to pewność osądu (do któregoś momentu, o czym mówi efekt Dunninga-Krugera), ale nie można zapominać, że na nasze preferencje wpływają także przypadkowe wydarzenia z dzieciństwa.

Do „Kompendium PSX" pisałem o grach przygodowych, które kocham, od kiedy sięgam pamięcią. Podobnym uczuciem darzę wszelkie turówki. Można by pomyśleć: „No kumaty gość! Zagadki logiczne, taktyczne niuanse, typ pewnie do porannego kakałka rozwiązuje sudoku, a wieczorem sam ze sobą gra w szachy". Mylna konkluzja. To znaczy jasne, znam mniej lotnych od siebie, znam też masę mądrzejszych (w jednym z badań 71% mężczyzn uznało, że ich inteligencja jest na ponadprzeciętnym poziomie, więc roztropnie jest wstrzymać się z hurraoptymistycznymi założeniami). Nie wiem, czy przyjęliby mnie do Mensy. Wiem natomiast, że w przygodówkach nigdy mi o zagadki nie chodziło.

Dziecięca ekscytacja

Kiedy byłem pacholęciem, zobaczyłem u kuzyna Broken Sword II: The Smoking Mirror. To była miłość od pierwszego wejrzenia. Tego samego dnia pożyczyłem płytę. Grafika wbijała w fotel (a raczej w obłupany taboret), ekran rozświetlał rozdziawioną z zachwytu gębę blaskiem przygody. Znalazłem się w samym centrum wielkiej intrygi, która miotała mną po całym świecie. Jeśli miałbym dziś do czegoś drugie Broken Sword przyrównać, byłaby to raczej tetralogia Uncharted niż jakikolwiek przedstawiciel gatunku point-and-click. Zagadki? Szczerze? Irytowały mnie. Spowalniały opowieść, można było się zaciąć na amen, a przecież niecierpliwy, dziecięcy mózg pragnął pędzić fabularnym pociągiem bez zatrzymywania się na żadnej ze stacji. Później w grach przygodowych zawsze szukałem opowieści, postaci, ręcznie malowanych plansz. Wyzwań intelektualnych? Niekoniecznie. Z turówkami było podobnie. Kiedy zobaczyłem trzecie Hirołsy, zacząłem rozglądać się za innymi doświadczeniami tego typu. Tyle że nie pragnąłem rozbudowanych systemów, zniuansowanych mechanik, taktycznych zagwozdek. Pragnąłem innych Hirołsów.

Oczywiście lata mijają. Dorastamy, profesjonalizujemy się, zaczynamy łączyć kropki, rozumieć, czemu jedne rozwiązania – czy to gameplayowe, czy stylistyczne – działają, a inne nie, obrastamy warstwami wiedzy. Ale jądrem bardzo często jest ta jedna gra z bazaru, ten przerywnik filmowy wypalony na płytce od kumpla. To jest „seed", który określa kształt i ramy naszego wewnętrznego świata.

W GRACH PRZYGODOWYCH ZAWSZE SZUKAŁEM OPOWIEŚCI, POSTACI

„Gry mojego życia"

Czasami warto zapomnieć na moment o naszych kompetencjach i dokonać sentymentalnej introspekcji. Może się okazać, że lubimy coś z zupełnie innego powodu, niż zakładaliśmy. Przyjemnie mi myśleć, że uważam Bloodborne'a za grę generacji – a może nawet i życia – bo dostrzegłem, jak zgrabnie zszyte są ze sobą mechaniki, jak gameplay wynika ze świata przedstawionego. Prawda jest jednak taka, że były to moje pierwsze Soulsy, że zanim „kliknęło", odbiłem się, że zupełnie nie rozumiałem, czym się ci wszyscy ludzie zachwycają. Że Bloodborne'a sprzedałem i odkupiłem dopiero pół roku później. Wróciłem, bo gra… stylistyką pasowała do moich preferencji, a przede wszystkim przypominała mi z jakiegoś powodu jedno z pierwszych anime, jakie obejrzałem w życiu, czyli „Vampire Hunter D". Zwiedzanie Yharnamu okazało się reminiscencją ekscytacji zagrzebanej pod dekadami codzienności. Wszystko inne przyszło długo, długo później.

Można także pobawić się w taką odwróconą inżynierię w kontekście ulubionych autorów, dziennikarzy, youtuberów. Spojrzeć na ich teksty formatywne (posłuchajcie podcastów Adama Piechoty z cyklu „Gry mojego życia"), spróbować odtworzyć ich drogę. Zabawny eksperyment myślowy. Bo choć wszyscy znamy się na rzeczy, wszyscy gramy w dobre gry i wszyscy wiemy więcej niż ci przebrzydli casuale (pamiętajmy o tych 71 procentach!), to często ulepiły nas nie tylko przeczytane książki na temat branży czy obejrzane wideoeseje, ale i dostępność konkretnych konsol we wsi bądź miasteczku, gust kumpli, szkolna moda czy ten jeden tytuł 3/10, w który zagrywaliśmy się nocami. Sam nie wiem, czy tak bardzo kochałbym izometryczne RPG-i, gdyby nie fakt, że mama pewnego dnia z uśmiechem na ustach i wypisaną na twarzy dumą wręczyła mi wielkie pudło z Baldur's Gate. I nie o samą grę tu chodzi, tylko o usankcjonowanie tym gestem mojego hobby, o ciepłe wspomnienie, o szczerą radość rodzicielki.

Wszyscy jesteśmy dziećmi przypadku, golemami ulepionymi z gier nie tyle dobrych, ile ważnych. I to nie ważnych dla branży, ale dla nas.

eprasa.pl 91ae318045

GRACZPOSPOLITA

NR 242 Rok 2026 Redaktor prowadzący: **Mazzi** Cena: bezpłatna wrzutka do warszawskiego wydania PSX Extreme Cena benzyny: **6,90 zł**

Idee:

KIEDY STATYSTYKI ZACZYNAJĄ SZEPTAĆ

Przyzwyczailiśmy się, że statystyki w RPG-ach to trochę zabawa w księgowanie przygody. Wchodzisz w menu, patrzysz na rzędy martwych liczb i co jakiś czas dorzucasz punkt czy dwa, żeby miecz mocniej rąbał. Jedni to kochają, inni ziewają z nudów. Tymczasem Esoteric Ebb robi coś, co wywraca ten stolik: co by było, gdyby wszystkie liczby nagle dostały głos? Wyobraźcie sobie, że zamiast suchego komunikatu o „teście umiejętności" w głowie Waszego bohatera zaczyna się regularna narada. Wiara próbuje Ci wmówić, że w tej dziwnej historii kryje się coś nadprzyrodzonego, Logika tylko prycha z politowaniem, a Strach szepcze do ucha, że najmądrzej byłoby po prostu wziąć nogi za pas. To jest ten moment, w którym gra przestaje być kalkulatorem. Wybór w dialogu to już nie matematyczne szukanie najlepszej opcji w konkretnej sytuacji, ale realna decyzja: któremu z tych głosów pozwolisz dzisiaj przejąć stery? To kapitalne rozwiązanie, bo nagle postać przestaje być pustą skorupą wypełnioną punktami siły, a staje się rozedrganym, kruchym człowiekiem targanym niepewnością. Jasne, od razu czuć tu ducha Disco Elysium, gdzie psychika komentowała świat niczym złośliwy chór, ale w Esoteric Ebb te głosy są fundamentem każdej decyzji. Patrząc na ten patent w akcji, mam wrażenie, że w kłótniach toczących się w głowie bohatera bez trudu rozpoznajemy nasze codzienne rozterki. W praktyce dostajemy izometryczne RPG w klimacie fantasy, w którym wcielamy się w urzędnika próbującego rozwikłać polityczno-magiczną intrygę w mieście, gdzie nic nie jest takie, jakim się wydaje.

Skandale:

Pokémon na wyspie Epsteina

W Pokémon Go cyfrowe stworki pojawiają się niemal wszędzie, ale mało kto się spodziewał, że jeden z punktów na mapie zaprowadzi graczy na prywatną wyspę należącą niegdyś do Jeffreya Epsteina. Przez blisko pięć lat w grze funkcjonował tam PokéStop, umiejscowiony tuż przy charakterystycznym słonecznym zegarze. Miejsce, które w powszechnej świadomości kojarzy się wyłącznie z mroczną historią przestępstw finansisty. Cała sprawa obnażyła systemową słabość Niantic: bezrefleksyjne korzystanie z gigantycznych baz danych, które studio dziedziczy po swoich starszych projektach, jak chociażby Ingressie. W praktyce oznaczało to, że osoby bawiące się w oszukiwanie GPS-u mogły odwiedzać wyspę, by kolekcjonować wirtualne pamiątki z tak ponurej lokalizacji. Dla części społeczności Pokémon złapany w tak osławionym miejscu stał się rodzajem makabrycznego trofeum, którym chwalono się na forach. To zresztą nie pierwszy raz, gdy algorytmy zawodzą – wcześniej podobne kontrowersje wzbudzały PokéStopy na terenach obozów zagłady czy cmentarzy. Jest w tym coś dojmująco surrealistycznego, ale widok kolorowego stworka skaczącego po terenie będącym symbolem ludzkiej krzywdy budzi po prostu niesmak.

Podróże:

Mgła znad Morza Północnego

Są miejsca na samym końcu mapy, o których świat zdaje się zapominać: kilka domów przytulonych do skał i port tak mały, że większa fala potrafi zagłuszyć rozmowy na nabrzeżu. Takie właśnie jest St Monans – szkocka osada rybacka, gdzie najgłośniejszym dźwiękiem dnia bywa skrzypienie łodzi przy cumach. Trudno o spokojniejszy azyl, a jednak to on stał się fundamentem dla Silent Hill: Townfall. Tym razem groza nie rodzi się w anonimowym amerykańskim miasteczku, tylko twórcy spojrzeli na północ Europy. Pewnie zauroczyły ich skaliste wybrzeża, gdzie powietrze pachnie solą, metalem i mokrą liną. Fikcyjna St Amelia z gry Konami wyraźnie nosi ślady St Monans: od wąskich zaułków po łodzie kołyszące się na ciężkiej wodzie Morza Północnego. Kluczowa jest jednak mgła – w Szkocji nazywana haar. W kilka minut może wymazać z mapy port i latarnię, zostawiając gracza z wilgocią na skórze i poczuciem, że coś czai się tuż poza zasięgiem wzroku. Architektura tego miejsca, z surowymi kamiennymi schodami prowadzącymi wprost do lodowatej wody, idealnie buduje nastrój osaczenia. To idealna analogia do Silent Hill, w którym groza zawsze karmiła się momentem, gdy rzeczywistość przestaje być czytelna. Studio Screen Burn zamiast budować kolejne miasteczko od podstaw, sięgnęło tym razem po częściowo autentyczne miejsce. Miliony graczy będą wkrótce błądzić po wirtualnych uliczkach inspirowanych wioską, którą większość ludzi minęłaby bez zatrzymywania się na kawę.

Sport:

Sub-Zero na olimpijskim lodzie

Olimpijskie łyżwiarstwo figurowe zwykle pachnie patosem: poważna muzyka, skupione twarze i komentarz jak relacja z opery. Jednak podczas gali pokazowej igrzysk w Mediolanie ktoś uznał, że czas na odrobinę kontrolowanego absurdu. Na lód wjechał mistrz olimpijski Michaił Szajdorow przebrany za Po z „Kung Fu Panda", by chwilę później stoczyć sparing z Deadpoolem i Sub-Zero z Mortal Kombat. To nie był jedyny popkulturowy numer tego wieczoru, bo para z Gruzji wystąpiła w kostiumach Sub-Zero i Kitany, kończąc program charakterystyczną pozą „Finish Him!". Gala pokazowa zawsze pozwala łyżwiarzom na trochę luzu, ale tegoroczna edycja wyglądała momentami jak wysokobudżetowy Comic-Con na lodzie. Przenikanie się świata gier i wielkiego sportu stało się faktem, którego nie da się już ignorować – młodsze pokolenie mistrzów dorastało z kontrolerem w dłoni, a tafla lodowiska jest dla nich tak samo dobrą areną do ekspresji jak serwery ulubionych tytułów. Jeśli ktoś jeszcze uważał, że „poważny" sport i popkultura to dwa różne światy, to witamy w roku 2026!

eprasa.pl 91ae318045

Michał MAZZI Mazur

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

Archeologia nostalgii

Final Fantasy VII kryje w sobie pewien paradoks. Miliony graczy na całym świecie znają tę historię scena po scenie. A jednak kiedy Square Enix zaczęło pracować nad remakiem, okazało się, że ma znacznie mniej pewności niż fani.

Z ciekawością przeczytałem niedawno wywiad z dyrektorem projektowym Final Fantasy VII Rebirth, Naokim Hamaguchim, który opowiadał coś brzmiącego jak anegdota z cyfrowej archeologii: z produkcji oryginału nie zachowała się niemal żadna dokumentacja. Lata 90. były w branży epoką niemal prehistoryczną. Materiały produkcyjne ginęły przy przeprowadzkach, dane nie były archiwizowane, a kluczowe decyzje projektowe istniały wyłącznie w głowach deweloperów. W praktyce oznacza to sytuację niezwykłą: współczesny zespół rekonstruuje ten świat na podstawie fragmentów kodu i zbiorowej pamięci społeczności. To archeologia nostalgii, w której białe plamy wypełnia się domysłami.

Nie do końca remake

W 2020 r. wielu spodziewało się po prostu współczesnej maski nałożonej na starą opowieść. Lepszej grafiki, większych lokacji, może kilku dodatkowych scen rozbudowujących tło. Tymczasem projekt szybko okazał się czymś znacznie dziwniejszym. Producent Yoshinori Kitase i dyrektor kreatywny Tetsuya Nomura zdecydowali się na formę trylogii, by zyskać przestrzeń na dekonstrukcję własnego mitu. Z każdą kolejną godziną w Remake'u i Rebirth staje się jasne, że twórcy nie zamierzają jedynie powtarzać wydarzeń sprzed trzech dekad. Obserwując, jak wciągają do kanonu wszystko – od niszowych spin-offów jak Crisis Core (z jego odświeżoną wersją Reunion) po animację „Advent Children" – widać, że tworzą gigantyczne, multimedialne naczynie połączone. Bardziej niż z rekonstrukcją klasyka mamy do czynienia z budową nowej mitologii na zgliszczach starej. Czy da się wejść dwa razy do tej samej rzeki, jeśli ta wylała i zmieniła koryto?

Teoria, której nikt nie chce potwierdzić

Wśród fanów od lat krąży teoria, która wywraca stolik: a co, jeśli te gry to tak naprawdę kamuflowany sequel? Co, jeśli ten świat po prostu „pamięta", co wydarzyło się poprzednim razem? Ta koncepcja eksplodowała, gdy na scenę wjechały Szepty – widmowi strażnicy kanonu, pilnujący, by wszystko szło zgodnie z podręcznikiem z 1997 r. To scenariuszowy majstersztyk, bo nagle Cloud i spółka nie tłuką się wyłącznie z Sephirothem, ale toczą też regularną wojnę z samą strukturą opowieści. To czysty, metanarracyjny bunt. Bohaterowie zaczynają wyczuwać, że ich los został już raz „klepnięty" w jakiejś innej rzeczywistości, a każda walka o przetrwanie staje się rozpaczliwą próbą wyrwania sobie prawa do autorskiego zakończenia.

Mimo że oficjalnie nikt nie puścił pary z ust, świat gry jest podejrzanie gęsty od niedomówień. Całość sprawia wrażenie, jakby oryginał z PS1 był poprzednim cyklem – traumatycznym powidokiem zapisanym w samej tkance rzeczywistości. Znamy pętle czasu z „Dnia świstaka" czy kolejne iteracje Matriksa, ale tutaj to my, gracze, jesteśmy głównymi nosicielami wirusa pamięci. To my wiemy, co „ma się stać", i to nasza obecność sprawia, że ten świat zaczyna pękać w szwach.

ORYGINALNE FINAL FANTASY VII BYŁO W GRUNCIE RZECZY STUDIUM TRAUMY

Gra o pamięci widza

Oryginalne Final Fantasy VII było w gruncie rzeczy studium traumy – historią o zniekształconej tożsamości Clouda i jego wspomnieniach, które okazały się ledwie fragmentaryczną, pożyczoną iluzją. Nowa trylogia idzie jednak o krok dalej: przedmiotem gry staje się pamięć samego gracza. To my jesteśmy depozytariuszami wiedzy o tym, kto powinien zginąć, kto czai się w mroku i dokąd prowadzi ta droga. Twórcy doskonale o tym wiedzą i bezlitośnie to wykorzystują. W ten sposób nostalgia przestaje być bezpiecznym schronieniem, a staje się rodzajem psychologicznej pułapki, w której nasza pewność jutra jest systematycznie kruszona przez autorską wizję deweloperów. Każdy detal, który nie pasuje do matrycy naszych wspomnień, wywołuje niemal fizyczny dysonans, zmuszając nas do bolesnej renegocjacji z własną przeszłością. Nie wracamy już do znanej opowieści, lecz stajemy się świadkami jej powolnej, fascynującej autopsji.

Dziś, gdy kurz po premierze Rebirth już opadł, a my zaczynamy wypatrywać na horyzoncie zapowiedzi wielkiego finału, ten specyficzny niepokój smakuje jeszcze intensywniej. Gra prowadzi nas przez ikoniczne lokacje w sposób, który budzi podskórny lęk; doskonale pamiętamy przecież tamtą muzykę, ciężar ciszy, a nawet statyczne ustawienia kamer, które w 1997 r. zdefiniowały ramy naszej wyobraźni. Teraz te obrazy wracają niczym wspomnienie z dzieciństwa, które po latach okazuje się zmanipulowane. Czujemy się w Midgarze jak w domu, w którym ktoś pod naszą nieobecność poprzesuwał meble o kilka centymetrów. Mimo że pozornie każdy detal jest tam, gdzie powinien, intuicja podpowiada, że nic już do siebie nie pasuje. Może właśnie dlatego tak długo zwlekałem z wejściem do Zapomnianego Miasta. Podświadomie czułem, że konfrontacja z nową wersją wydarzeń ostatecznie wymaże z mojej głowy tę pierwotną, 32-bitową magię, którą nosiłem w sobie przez dekady.

Kiedy więc po tak długim czasie w końcu domknąłem tę opowieść i bez wahania kliknąłem „usuń" na ikonie gry, poczułem dziwne oczyszczenie. To nie był akt lekceważenia, lecz przygotowanie gruntu; wyrzuciłem dane z dysku, by zrobić miejsce na to, co nadejdzie – na finał, który prawdopodobnie zmusi nas do ostatecznego pożegnania się z bezpiecznym azylem naszych wspomnień. Ostatni akt tej podróży nie będzie przecież zwykłym domknięciem wątków. Stanie się raczej pytaniem o to, czy potrafimy zaakceptować nową prawdę, czy na zawsze wolimy zostać uwięzieni w rozpikselowanych kadrach z przeszłości. Bo być może Final Fantasy VII to wcale nie gra, lecz nieustanny proces zapominania i przypominania sobie na nowo, kim właściwie jesteśmy w tym płynnym, cyfrowym świecie. ⊗

eprasa.pl 91ae318045

NR 90

GŁOS LUDU

16 lutego – 15 marca

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

FIGARO Zagrałem w Perceptum i chyba jestem miękka faja albo faktycznie gra jest zbyt scary.

LUKESPIDEY Chciałbym wreszcie zacząć przygodę z serią Resident Evil. Czy zaczynać od 0, 1 czy może ich archaiczność jest już na tyle niestrawna, że zapoznać się z fabułą na YT i zacząć od REmake 2?
OGQOZO Dla mnie jedynka jest dzisiaj bardzo ciężka, wszystkie nowe części, w tym remaki, to inna zabawa. Natomiast z drugiej strony to ona oddaje zdecydowanie najbardziej, czym była seria na PSX-ie. Zero w ogóle uważam za słabą grę, bardziej dla fanów. Nie przejmowałbym się specjalnie FABUŁĄ – zczaisz o czym jest każda gra osobno, to nie wpłynie na twoją ocenę. Możesz zacząć dowolnie, w tym od najlepszych części, nic się nie stanie.
ŁOM Na początek RE1 Remake, jak podejdzie to też RE2 i 3 OG warto ograć.
RTOOJ RE1 Remake, ale uważać, bo na hardcore jest wysoki próg wejścia. Tym bardziej Chrisem. Później 2r, 3r, 2, 3, 0, 4r, 4. Koniec.
BZDURAS Remake jedynki to dobry punkt zaczepienia, ale jeśli okaże się dla Ciebie zbyt archaiczny (nie powinien, ale mając doświadczenie z serią mogę być nieobiektywny) to wskakuj w REmake 2. Obie te części i gry mają wspólny mianownik, ale są diametralnie różne. Moim zdaniem jak zaczynać to po bożemu, bez wydziwiania. RE9 nie tykaj na razie, bo z tego co mówią recki, to gra typowo dla fanów i to jakby zacząć MGS od czwórki.

ALE NUMER!

czytelnicy o PSX Extreme

AUX: Okładka miodzik, lubię te residentowe arty. Bardzo jestem ciekaw recek Residenta, Dragon Questa i Reanimala. Dobry jest ten rok, a będzie jeszcze lepiej.
PATRYK PATECKI: Cudowna okładka, jak co miesiąc będzie kupione!
MARCIN IRENEUSZ GĘBSKI: Qrde, taka okładka to aż żal nie mieć jednej kopii w stanie idealnym na pamiątkę. Zatem mimo że numer przyjdzie do mnie z prenumeraty, kupię jeszcze drugi, a co! [Perez: Bardzo słuszna koncepcja! ;])
KUBAPL: Nie będzie działu Rewizja w najnowszym numerze? [Perez: To dość ruchomy dział – pojawia się, gdy faktycznie mamy tytuł, który chcemy ponownie zrecenzować z konkretnych powodów].

POPISALIŚCIE SIĘ!

liczba aktywności na Facebooku i postów na forum (16.02-15.03)

facebook.com/PSXExtremePL – 5 487 aktywności
forum psxextreme.info – 8 151 postów

OFI: Okładka wskakuje na mojego faworyta tego roku.
KONRAD BARANIECKI: I to mi się podoba!
PIX: Ural, Hanka Mostowiak była bohaterką „M jak Miłość", a nie „Klanu"! [Perez: A to a propos recenzji Carmageddon: Rogue Shift; Ural widać na bakier z klasyką!].
SLIMSHADY: Czcionka w paru problematycznych miejscach powiększona, a to zawsze trzeba spropsować.
KĄCIK KMIOTA: Tradycji stało się zadość i podsumowanie Kmiota, tuż przed oddaniem numeru do druku, trafiło na forum. 21 tysięcy znaków i kolejna świetna recenzja! Dzięki :)

Emtebe już kiedyś gościł w Głosie Ludu ze swoją aranżacją, ale jak zobaczyliśmy to zdjęcie, to nie mogliśmy tego pozostawić bez publikacji.

WŁAŚNIE UKOŃCZYŁEM

Saix

NINE SOLS

Wydaje mi się, że o tym tytule jest cicho – a szkoda. To metroidvania, która, choć nie wymyśla koła na nowo, zna swoje mocne strony. Zachęciło mnie określenie sekiro-like i mogę je potwierdzić, bo największy wyróżnik, czyli system walki, oparty jest głównie na parowaniu. Oprócz tego mamy do dyspozycji łuk z ograniczoną liczbą strzał oraz wybuchowy talizman.

Najważniejsze jest jednak to, że tytuł oferuje świetnie zaprojektowane starcia. Przez całą grę nie trafiłem na ani jedną potyczkę noszącą znamiona „bullshitu". Krzywa uczenia się jest płynna – z każdym podejściem radzimy sobie lepiej, aż czujemy, że doskonale znamy adwersarza.

Co więcej? Jadeity (walutę) znajdujemy lub kupujemy, a następnie dowolnie wykorzystujemy. Nasze „zabawki" mają trzy warianty działania, co pozwala dostosować wyposażenie do konkretnych walk. Drzewko umiejętności rozwija nasze możliwości bojowe i zwiększa siłę.

Grę ukończyłem z dużą przyjemnością – zabrakło mi jednego pucharka do platyny. I tu pojawia się największa wada: brak NG+. Kiedyś pewnie wrócę, ale to właśnie w tym miejscu widać największą różnicę względem np. The Last Faith. Tam rozpocząłem drugie podejście, bo dodano NG+, a także możliwość zmiany broni i eksperymentowania z innym tempem walki.

Jeśli komuś to nie przeszkadza i ma ochotę na wymagającą, satysfakcjonującą produkcję, polecam. Na plus również spolszczenie oraz wybór poziomu trudności – standardowego lub fabularnego, który można dostosować do własnych preferencji. Ocena: 8/10.

eprasa.pl 91ae318045

Dzięki Wam

jedziemy wspólnie do przodu

A_Bogush
Adam Pietrykowski
Adam Sitek
Adam Warda
adashko
Alan Miller
Andrzej Brzozowski
Andrzej Chabera
Andrzej Rajfura
Antoni Okniński
Artur Isbaner
Artur Brzezicki
Artur Osiński
Artur Piątek
Bart ER
Bartek Kiljański
Bartłomiej Balcerzak
Bartłomiej Dębski
Bartłomiej Feruś
Bartłomiej Wołk
Bartosz Banach
Bartosz Lisek
Black Order
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 Kaluzny
Grzegorz Krupa
Grzegorz Mizielski
Grzegorz Mrowicki
Grzegorz Orłowski
Grzegorz Wątroba
Grzegorz Zalewski
Igor Janiel
Igor Staszewski
ILLum
Jacek Jagodziński
Jacek Ozimek
Jacek Rusek
Jacek Sklepowicz
Jacek Wójcik
Jakub Choiński
Jakub Kaiser
Jarosław Rybacki
Jarosław Żochowski
Kacper Marciniak
Kajetan Kałużyński
Kamil Ciszewski
Kamil Świstoń
Karol Machnicki
Karol Zywert
Kmiot
koczeh
Konrad Skibiński
Krzysztof „Eskimos" Studziński
Krzysztof Banaskiewicz
Krzysztof Kaczorowski
Krzysztof Kornacki
Kuba Sudor
Lukasz Mickaniewski
Łukasz Dworniczuk
Łukasz Chmielewski
Łukasz Engler
Łukasz Fidurski
Łukasz Grzywiński
Łukasz Strumiński
Łukasz Uczkiewicz
Łukasz Wasielewski
Łukasz Zbrzeźniak
Maciej Szewczyk
Maciej Szulc
Maciej Tylski
Maciej Wolny
Maciej Wróblewski
Maciej Zabłocki
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
Michał „Schemat" Wierzbicki
Michał Burak
Michał Gieraltowski
Michał Goszczyński
Michał K
Michał Kukla
Michał Kulawczyk
Michał Przeździecki
Michał Ruta
Michał Wrocławski
Michał Wrześniewski
Mieszko Krajewski
MiKaa Wojcieszek
Mirek Długosz
N1C4L0R3
Na Piechotę. Podcast kulturalny
NanekGro
Patryk Głażewski
Paweł Usinowicz
Piotr „Gmeru" Gmerek
Piotr Adamus
Piotr Chrupek
Piotr Czacharowski
Piotr Gliźniewicz
Piotr Jaskółka
Piotr Karnaś
Piotr Litwicki
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 Żuk
Rafał Grodek
Rafał Cichoń
Rafał Kleta
Rafał Kohlbrenner
Rafał Najdul
Rafał Pieczynia
rickenbacker
Robert Jurski
rozyk83
s3quel
Sebastian Frączkiewicz
Sergiusz Furmaniak
siniak Dominik
Slippin82
Sławomir Piekut
smallv86
Szczotula
Szermac
Szymon Skrzypczak
Tomasz „noktv" Powała
Tomasz Czerwiński
Tomasz Kajniak
Tomasz Kowalski
Tomasz Nyc
Tomasz Szerzad
Tomasz Truszkowski
Vencer
Wiktor Kępiński
Witold Czekaj
Wojciech Kulesz
Wojciech Michalik
Wojciech Żółkiewicz
Wojtek Dzidowski
woland
ZakOnIck
Zbigniew Korpaczewski

Serdecznie dziękujemy za wsparcie akcji

patronite.pl/PSXEXTREME

Lista będzie aktualizowana (aktualny stan na 22 marca)

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 91ae318045

LISTY Z DOPISKIEM „DO HIVA" itp.:

listy@psxextreme.pl

HIV: Oj, dzieje się! W Microsofcie wybuchła wojna domowa. Sony porzuca pomysł wydawania swoich hitów na PC. Nintendo rozważa podniesienie ceny Switcha 2. Po kolei. Spadła głowa Phila Spencera oraz Sarah Bond, stanowisko „Microsoft Gaming" przejęła Asha Sharma, czyli ładna buzia niemająca nic wspólnego z grami (za to sporo z AI, co mnie ani ziębi, ani grzeje). Ściema, nie kupuję tej zamiany, Phil robił dobrą robotę. Zapowiedź nowego X-a pod kryptonimem Project Helix to w sumie wilk w owczej skórze, tj. pecet z opcją odpalania gier z Xboksa, czyli nadal jest to pecet. Cena będzie zawrotna, bo ekipa zapowiada „elitarny sprzęt". Firma obiecuje powrót do tytułów ekskluzywnych, ale odbudowywanie zaufania potrwa kilka lat, no i nie chce mi się wierzyć w taki rozwój wydarzeń. Inne źródła donoszą o braku exów, więc zobaczymy, nie ma co się opierać na plotkach. Sony się ocknęło i zapowiada zaprzestanie wydawania swoich hitów na PC. Mnie wali platforma docelowa, zawsze wybiorę konsolową wersję (wygoda), ale jestem zniesmaczony poczynaniami Sony tak ogólnie. A Ninny szykuje nas na wyższe ceny hardware'u, co mnie nie dziwi (bo software już straszy ze szczytu Mount Everestu, no i faktycznie jest lipa w związku z kwitnącą technologią AI). Szczególnie w odniesieniu do najzachłanniejszej firmy w konsolowym uniwersum. Sprzęt Steama też nie będzie tani, no i w 100% pecetowy. Apple, hello...? No, tak że tanio już było, teraz będzie permanentny drenaż kieszeni. (.v.) Żegna się HIV zanurzony w żywiole, pielęgnujący konsole.

PS Źródełko wysycha, podrzucajcie więcej listów i fotek. Do przeczytania!

Z PE WOKÓŁ ŚWIATA

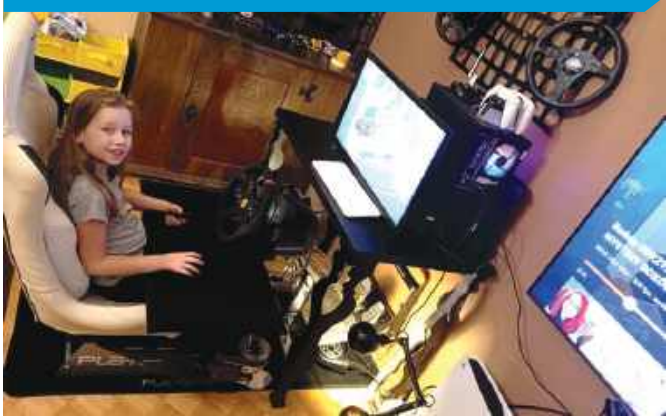
Szybal napisał: „Szanowni, tym razem «gazetka» podczas transportu powietrznego. Buchnęliśmy «stosiedemdziesiątkędwójkę» z lotniska Weston i polecieliśmy w okolice airshow w Bray (Irlandia Południowa, okolice Dublina). Furę prowadzi moja prawie szesnastoletnia córka, gracz od zawsze (pierwsza jej gra to EyePet na PS3; nie potrafiła wtedy jeszcze nawet chodzić), wielbicielka mangi i anime (dzięki, Kinia, za rozłożenie dla mnie «Attack on Titan» na czynniki pierwsze). Z lotniczym «Do powrotu»".

Michał napisał: „Cześć, nazbierało się trochę zaległych zdjęć, jakoś nie mogłem się do tego zabrać i dopiero teraz znalazłem chwilę, żeby przejrzeć i wybrać fotki z wakacji. Jeśli któraś się spodoba, może trafi na łamy pisma. (...) Barcelona – oblegane przez turystów miasto, ale jednak trzeba przyznać, że jest piękne, a widok z góry Montjuïc robi wrażenie. Pozdrawiam całą redakcję i wszystkich czytelników prasy drukowanej!".

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.



Gustaw napisał: „Oto mój HC Room kawalerski z odzysku (poprzedni HCR kiedyś opublikował kolega – taki ładny, bez skazy etc., ale nie wyszło), jest bałagan, jest dynamicznie, zawsze jest PS, ostatnimi czasy był dodatkowo PC, ale teraz mam PS5 (od premiery) i Xbox Series X (ze względu na Game Passa i Flight Simulator). Na zdjęciu śmiga moja córka, Zuzanna".

Wojtek napisał: „Mam ponad 50 lat na karku, ale miłość do gier i konsol ciągle kwitnie. Oto mój pokój gracza. Obok telewizora PS5, Xbox Series X, a z tyłu Switch 2. Telewizor 55" daje radę, choć planuję niedługo zmianę na 65". Trzeba też będzie znaleźć więcej miejsca na nowe gry. Pozdrawiam serdecznie".

eprasa.pl 91ae318045

Jestem do grania

„(...) Spotkałem ostatnio znajomego. Kiedyś zapalony gracz, więc zapytałem, czy coś masakrował ostatnio na konsoli? Powiedział, że nie gra od dawna, za to zaczął nawijać, że żona mu nie daje, a dzieciak w szkole zgarnia dwóje, bo wyjątkowo odporny na wiedzę, a jego dwudziestoletnia fura łapie rdzę i zadyszkę, że wszyscy na skrzyżowaniu trąbią, tańczą i śpiewają, by spadał z drogi tej! Nie wiem, komu było bardziej głupio. Mnie, który zaczął nawijać o gierkach, czy jemu, który zaczął się żalić na swoje problemy życiowe. My, prawie czterdziestoletnie chłopy, którzy rozminęliśmy się gdzieś po drodze. Machnąłem ręką i poszedłem. Jestem graczem od zawsze. Najpierw było Atari... A nie, Atari to ja widziałem za szybą, jak kiedyś do muzeum poszedłem. Graczem zostałem znacznie później. Ale wciąż gram. Ciulowy ten świat nam się zrobił ostatnio. Jak nie pandemia, to wojna. Jak nie sraczka, to pierdziawka. Jak nie wysokie ceny RAM-u, to niekorzystny przelicznik waluty na Steamie. Jak nie zamknięcie mojego ulubionego sklepu z grami, to jeszcze śmierć mego kumpla, z którym regularnie pocinaliśmy w co-opie. Jak mawiali starożytni Rzymianie – «jak nie wiatr w oczy, to c**j w dupę». Ale wciąż gram. Jeśli kiedyś atom pójdzie w górę i wielkie grzyby urosną, a ja będę mieć to nieszczęście, że uda mi się przeżyć i nie padnę na chorobę popromienną po trzech godzinach, to wciąż będę grać. W kapsle. Albo skoki przez pokruszone kostki chodnikowe. Albo zbiorę ekipę i zagramy w grupie w «cztery kąty i pies piąty». Bo grać będę do końca życia. Dla mnie to coś naturalnego, jak codzienne posiedzenie na kiblu. Bo jestem do grania jak dupa od srania. (...)”

Tata Psychopata

HIV: Genialne zakończenie, ja również czuję się taką dupą i znam wiele takich dup. Klęską każdego człowieka jest brak zainteresowań, hobby, najlepiej więcej niż jednego. Masa ludzi umarła po trzydziestce i czeka na swój pogrzeb. My, małe żuczki, faktycznie niewiele możemy zrobić w kwestii zawirowań na szczeblach władzy, wojujące mocarstwa kształtują warunki naszego szarego życia, ale w naszych rękach jest pokrycie tej szarości kolorami. Granie to definitywnie zajmująca pasja, choć niewiele z niej wynika. No, ale biedne żuczki nie zostały powołane do zmieniania świata. Czyńmy swoją powinność, zrzucając kakę z klasą. Prrrrt...

List miesiąca

Autora Listu Miesiąca nagradzamy doładowaniem do PS Store o wartości 100 zł.

Regulamin dostępny na psxextreme.pl/listy

Radość z grania

„(...) Hejka, do napisania tego listu skłoniło mnie całe ostatnie X lat niepisania żadnych listów przy jednoczesnym nieustannym kłębieniu się w głowie myśli o dzisiejszym świecie i zadawaniu sobie co rusz pytania, gdzie podziała się tamta radość z grania? Czy z dzisiejszymi grami jest coś nie tak, czy też może problem leży w nas? Jeśli tę radość utraciliśmy, dlaczego tak się stało i jak ją odzyskać? Jest tak: z mojej perspektywy od pewnego czasu my – gracze – żyjemy w raju, bo oto jako gracz już mocno leciwy doczekałem czasów, w których gry z niemal fotorealistyczną grafiką oferują doznania, o jakich jeszcze nie tak dawno nikomu się nie śniło. 4K, wielkie ekrany, HDR, ray tracingi itd., czyli warunki doskonałe do immersji totalnej – wszystko to wszyscy mamy na wyciągnięcie ręki. Tak – wszystko i wszyscy. Większość z nas zapewne gier ma tyle (tzn. ma dostęp, czyli de facto nie ma, ale OK), że brakuje czasu, by ograć 90% z nich. Nawet jeżeli wśród setek, a może i tysięcy dostępnych tytułów gros z nich to totalne crapy, i tak jest się z czego cieszyć. Przy założeniu, że problem jest powszechny, pytam więc: czemu to już nie cieszy jak kiedyś?

Mimo iż gram od siódmego roku życia, to dopiero teraz, a mam już 42 jesieni na karku, gamingowo stałem się najbardziej hardkorową wersją siebie i jeszcze nigdy nie naparzałem tak dużo i tak ostro jak teraz. Namiętnie gram w horrory i strzelanki, ale największą pasję odnalazłem w bijatykach, a szczególnie w Tekkenie, w którego szarpię online, licznik ogranych godzin kumpli rówieśników (też graczy) wprawia w osłupienie. Nie ukrywam, że pomogła mi w tym zmiana sytuacji życiowej, a konkretniej powrót do stanu kawalerskiego – pozwoliło mi to zamienić mieszkanie w centrum rozrywki bez gderania nad uchem, pretensji i oskarżeń o niedojrzałość. Właśnie teraz mogę poświęcić na tyle dużo czasu na granie, że wreszcie czuję się spełniony. Oczywiście doba wciąż jest za krótka, ale i tak czuję, że granie przynosi mi frajdę, o której zawsze marzyłem. Jednak bez względu na warunki, w jakich możemy oddawać się ulubionej pasji, w moich oczach wszyscy gracze powinni w zasadzie nie robić nic innego, jak na cały głos wrzeszczeć: «Juhuuuuuuu, yeahhh, wow, tak!», biegając i gorączkowo machając w radosnym uniesieniu rękami jak «Kevin sam w domu». Tymczasem wydaje się, że szczerą, wręcz naiwną radość z grania coraz częściej zastępuje sucha ocena i krytyka, która przybiera formę podcastowego rozbijania produktu na atomy na YouTubie. Myślę, że często tęsknimy za prostymi emocjami, które odczuwaliśmy, gdy wszystkiego było jak na lekarstwo, a każda gra to było objawienie. Starzy gracze próżno poszukują wrażeń, jakie gry robiły na nich dwie–trzy dekady temu, z kolei młodzi gracze, co do zasady bardziej roszczeniowi, biorą wszystko za pewnik lub skupiają uwagę na smartfonowych popierdółkach, traktując gry jako pięciominutowy wypełniacz nudy między TikTokiem i czymkolwiek innym, czym się obecnie trują. Coraz więcej kręcimy nosem, zamiast się zachwycić, choćby nawet trochę bezkrytycznie, fantastyczną grafiką, efektami, dźwiękiem, historią. To klątwa dobrobytu i przekleństwo wyboru, nie pomaga też niekończąca się presja sukcesu i to, jak ludzie wciąż jeszcze postrzegają granie, szczególnie gdy masz cztery krzyżyki+ na karku. Wyjścia są dwa: niczego nie zmieniać i iść przez życie z poczuciem ciągłego niespełniania, albo wrzucić na luz, ale tak naprawdę, i bez skrępowania cieszyć się tym, co się lubi, mając w pamięci to, jak dużo mamy i w jak pięknych czasach żyjemy jako gracze. Ja prawdziwą radość z grania odnalazłem w chwili, gdy przyznałem sam przed sobą, że świata już nie zwojuję, a granie to coś, co zostało mi przeznaczone. Jestem urodzonym graczem i nic tego nie zmieni. Nie żałuję ani jednej z dziesiątek tysięcy przegranych godzin – wbrew określeniu to cudowne chwile, które swoją drogą wcale nie przeszkadzają ani nie wykluczają radości w tzw. realu (wszak «game–life balance» trzeba zachować). Tę miłość do grania przelewam na mojego dziewięcioletniego syna, dzieląc z nim sesje w Raymana czy Sonica, oczywiście z umiarem. Staram się, aby pokazać mu, że piękno warto docenić, a gry nie są wyjątkiem od tej reguły.

Podsumowując, w czasach gdy gry oferują tak wiele, warto się tym szczerze cieszyć, grać w skupieniu, ograć do końca, próbować wymasterować. Warto znaleźć dla siebie coś szczególnego, co będzie cieszyć, i znajdować na to czas. Dobrze jest też dzielić to z drugą osobą, bo właśnie to jest przepis na znalezienie radości z grania i zwyczajnego szczęścia jako gracz i jako człowiek. Ja swoją radość odnalazłem – i właśnie tych prostych, szczerych emocji i radości z obcowania z grami wszystkim, bez względu na wiek, życzę. Oddany czytelnik... (...)” **Jaro**

HIV: Dzięki za ten list, serio może podnieść morale każdej zagubionej duszyczki, której dobrobyt growy się przelewa. Wiesz, jak jest za dobrze, to prędzej czy później musi coś pier***nąć, a jeśli mimo wszystko nic się nie dzieje, ludzie wymyślają, szukając problemów. Wystarczy się rozejrzeć, aby zrozumieć tę kwestię choćby w odniesieniu do sytuacji geopolitycznej, ale co do zasady dotyczy każdej sfery życia. Wracając do tematu, latorośl ma swój świat, dorastała w innych realiach, więc nie ma co się dziwić, że większość cierpi na nadpobudliwość. Nadmiar bodźców, rozpieszczanie i brak pasa ze sprzączką wyjaśniającego życie – to główne powody tego stanu. Fajowo, że się świetnie bawisz i jeśli faktycznie potrafisz zachować balans – biję brawo. A jeśli ktoś się nudzi w panujących realiach, brak mi słów. Pluj i łap, człowieku! Ja do grania podchodzę coraz bardziej selektywnie, wybrzydzam, nie odpalam byle czego w moim systemie wartości, bo – jak to pokrótce opisałeś – towaru jest za dużo. Każdy znajdzie grę odpowiednią dla siebie i niechaj każdy gra tak, jak lubi. Jeden calakuje, drugi skacze z kwiatka na kwiatek, a trzeci „tylko FC i CoD”. Czy komukolwiek to przeszkadza? Nie powinno. Faktycznie żyjemy w pięknych (growo) czasach i obyśmy doświadczyli jak najwięcej tych wirtualnych wspaniałości. Na zdjęciu stuletnia Japonka, która niemal codziennie katuje SNES-a przez dwie–trzy godzinki, uważając tę formę rozrywki za sekret jej długowieczności. Pieprzenie bez sensu, ale zajawka godna podziwu. Jaro, nie zapomnij napisać do mnie za ok. 50 lat! (...) Dostajesz nagrodę w postaci bonu o wartości 100 zł do wykorzystania w PS Store. Nagrodę w postaci kodu prześlemy e-mailem.

eprasa.pl 91ae318045

Roger Żochowski

red. nacz. PSX Extreme, wielbiciel płaczących Japonek, whisky bez coli i kolekcjoner „retro-szmelcu".

Starość (nie) radość

Starzenie się bohaterów gier to zjawisko wyjątkowe – nie tylko w świecie rozrywki, ale w całej kulturze popularnej.

Obserwowanie, jak bohater, którego pamiętamy z lat 90., dojrzewa razem z nami, to doskonały zabieg, który wiąże nas emocjonalnie z daną postacią. W nostalgiczny, ale i pokazujący nieubłagany upływ lat sposób.

Jednym z najbardziej przejmujących przykładów jest tutaj bez wątpienia Solid Snake z serii Metal Gear Solid. Kiedy pojawił się w pierwszych odsłonach, był żołnierzem w pełni sił – ikoną lat 90., epoki szpiegowskich thrillerów i technologicznych fantazji. Z każdą kolejną częścią widzieliśmy jednak, jak jego ciało zaczyna odmawiać posłuszeństwa. W Metal Gear Solid 4 Snake był już właściwie starcem – zmęczonym, schorowanym, naznaczonym przez własną historię. Gracze, którzy zaczynali przygodę z nim jako dzieci lub nastolatki, nagle zobaczyli w nim kogoś podobnego do siebie – człowieka, który przeszedł długą drogę. Gdy pierwszy raz chwyciłem za pada, kierując Snakiem, miałem 16 lat. Gdy kończyłem z nim przygodę – 26.

Ciężar lat

Jednak prawdziwą bombą jest podróż Leona S. Kennedy'ego z Resident Evil. Kiedy debiutował w 1998 r. jako młody policjant trafiający do Raccoon City w najgorszym możliwym dniu swojej kariery, był właściwie chłopakiem. Niezgrabnym bohaterem wrzuconym w sam środek apokalipsy zombie. Z biegiem lat wracał w kolejnych odsłonach serii – coraz bardziej doświadczony, coraz bardziej zmęczony światem, który nieustannie się rozpada. Dzisiejszy Leon to nie ten sam młodzieniec z posterunku policji. To weteran. I aż chciałoby się zacytować reklamę Werther's Originals: „Dziś sam jestem dziadkiem". Poznałem Leona, podobnie jak Snake'a, w wieku 16 lat, gdy byłem jeszcze dzieciakiem siedzącym przed kineskopowym telewizorem i zastanawiającym się, jak tu nawiać z lekcji i wyjść na rolki. Dziś mam 44 lata, własne mieszkanie na kredycie, dwójkę dzieci, a na rolkach jeździłem ostatni raz z osiem lat temu. Można powiedzieć, że Leon to bohater, który towarzyszył mi przez całe dorosłe życie. Capcom – widzę, co tu zrobiłeś, łobuzie. Grając w Resident Evil Requiem, nie byłem w stanie przejść obok tej historii obojętnie. Po prostu nie byłem. To zupełnie inny bagaż emocjonalny niż u kogoś, kto swoją przygodę zaczynał od Resident Evil VII. Zupełnie inny.

To doświadczenie ma więc w sobie coś niezwykle osobistego. Gdy Leon walczył z kolejnymi koszmarami, ja kończyłem szkołę, zmieniałem pracę, zakładałem rodzinę. Słynny policjant w niebieskim mundurku stał się czymś w rodzaju towarzysza czasu, nawet jeśli były to jedynie epizody przy premierach kolejnych gier. Podobny proces można zresztą zobaczyć w innych seriach. Kratos z God of War przeszedł drogę od wściekłego wojownika do zmęczonego ojca, który próbuje nauczyć syna czegoś więcej niż tylko walki. Też mam syna, też odbierałem ten tytuł zupełnie inaczej. Nathan Drake z Uncharted również dojrzewał – od poszukiwacza przygód przypominającego młodego Indianę Jonesa do człowieka zastanawiającego się, czy nie czas zostawić skarbów i niebezpieczeństw za sobą. I również, tak jak ja, na pewnym etapie swojego wirtualnego życia założył rodzinę. Choć nie da się ukryć, że tutaj rozstrzał czasowy nie był już tak duży jak u Leona.

HISTORIE TAKICH BOHATERÓW JAK SNAKE, A ZWŁASZCZA LEON, SĄ SZCZEGÓLNE

Nostalgia zatrzymana w czasie

Ta ewolucja sprawia, że gry wideo potrafią opowiadać historie o przemijaniu w sposób szczególny. Medium, które rozwija się wraz z kolejnymi generacjami sprzętu, pozwala również postaciom dojrzewać razem z odbiorcami. Każda nowa część jest nie tylko kontynuacją fabuły, ale także kolejnym rozdziałem wspólnego życia, budując jeszcze większą nostalgię za czasami minionymi. Istnieje oczywiście drugi model powrotu bohaterów, ale jest to model nostalgii zatrzymanej w czasie. Najlepszym przykładem są remaki. Gdy wraca Cloud Strife w odświeżonej wersji Final Fantasy VII, wciąż jest tym samym młodym najemnikiem z 1997 r. Technologia się zmienia, grafika staje się realistyczna, świat jest większy i bardziej szczegółowy, ale sam bohater pozostaje w gruncie rzeczy taki sam. Czas w jego przypadku nie płynie, choć naturalnie również budzi w nas miłe odczucia. Remake działa trochę jak kapsuła czasu. Pozwala nam wrócić do dawnych emocji, ale nie pokazuje konsekwencji upływu lat tak jak np. w serii Resident Evil. To trochę jak z Larą Croft – ona ciągle wraca, ale wraca ciągle młoda. W kolejnych wcieleniach wciąż wpływając na nasze wspomnienia, ale w nieco inny sposób.

Dlatego też historie takich bohaterów jak Snake, a zwłaszcza Leon, mają w sobie coś szczególnego. One nie tylko przypominają nam o dawnych czasach – one pokazują, co stało się później. Nie ma w naszym medium wielu takich bohaterów, bo i trudno utrzymać daną serię przez tyle lat na topie, ale każde takie doświadczenie zostawia jakiś ślad. W kreacji bohatera, w naszej głowie. W świecie gier, który często zmienia się szybciej niż jakiekolwiek inne medium, możliwość obserwowania czyjegoś starzenia się jest czymś zaskakująco ludzkim. Być może właśnie dlatego gracze tak silnie przywiązują się do tych postaci i tak świetnie odebrali historię z Resident Evil Requiem. Mówimy tu przecież o blisko 30 latach wspólnej drogi przez kolejne generacje konsol. Trzydzieści lat. W głowie się nie mieści – przecież to było co najwyżej przedwczoraj. Fascynujące i przerażające zarazem. ⊗

eprasa.pl 91ae318045

bitboat.pl

BITBOAT v.2

FESTIWAL GIER DAWNYCH I NIEZALEŻNYCH

25-26 Kwietnia 2026

Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej

Łódź, ul. Targowa 1/3

ŁÓDŹ

MKIG MUZEUM KOMPUTERÓW I GIER

CENTRUM KOMIKSU I NARRACJI INTERAKTYWNEJ

eprasa.pl 91ae318045

G-MASTER™
by iiyama

PRZEJMIJ KONTROLĘ

GRAJ SZYBCIEJ. CELUJ PEWNIEJ. WYGRYWAJ CZĘŚCIEJ.

Sprawdź GB2791QSU na
iiyama.com

eprasa.pl 91ae318045